



Player's guide

# Literator

Овој документ ќе ви помогне подобро да ја разберете содржината на играта. За секое ниво на играта, ќе најдете список со речник и совети кои ќе ви помогнат ако имате потешкотии 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

Ликовите од книгата се формираа во материјалниот свет! Вооружени со волшебна книга што може да ги привлече и одбие, мора да го ставите секој лик во мирување. Оваа игра не содржи физичко насилство, вашето познавање на литературата е вашето единствено оружје.

### Контроли

		
Апсорбира	Лев клик (задржете)	
Одбивност	Десен клик	

Пауза		Излез
Одбивање		Празно место
Интеракција (читање, зборување,...)		Е
Движење		←: Q, ↑:Z, S:↓, D:→  or ←: A, ↑:W, S:↓, D:→  или копчиња со стрелки

## Ниво 0: Вовед

### Разбирање на текстот

#### Речник и фрази

English	Дефиниции
Belief	Верба
Beware	Внимавај
Catharsis	Катарза
Doom	Пропаст
Fellows	Соработници
Ghostly	Духовно
Harmful	Штетен

Harsh	Остар
Headquarters	Седиште
Literary works	Литературни дела
Miserable	Мизерно
Parcel	Парцела
Record	Снимање
Rent	Изнајмување
Roof	Покрив
To Embark	Да се качат
To perpetuate	Да се овековечи
Uni	Универзитет
Unleash	Ослободете
Verve	Енергија и дух
Waste	Отпад
What the hell!	Што по ѓаволите!!

## Важни граматички поенти

### Суперлативи/ компаративи

Остро-> поостро

## Разбирање на играта

### Што се случува?

Главниот лик се враќа од Уни. Тој дознава дека една компанија лансира нов уред кој е во интеракција со умовите на луѓето. Веднаш штом ќе биде

лансиран, ги парализира своите корисници и ја материјализира содржината на нивните умови во реалноста.

Се појавува Гилгамеш и го учи херојот како да ја користи својата книга.

Херојот решава да ја следи лошата мисла на својот татко и да го најде седиштето на ФАГМА, бидејќи тоа е негова единствена предност.

## Што треба да забележите

### Совети и помош

Овој дел е туторијал, па затоа треба да следите што се случува без да се плашите дека ќе изгубите. Можете да одвоите време.

## Ниво 1: Гавранот на Едгар Алан По

### Разбирање на текстот

#### Речник и фрази

English	Превод
Unnatural	Неприродно
While	Додека
Swing	Замавнувајте
Among	Меѓу
Repulse	Одбивност
Inspired	Инспириран

**Инспиративни зборови што можете да ги најдете на ова ниво:**

English	Превод
Tree	Дрво
Bench	Клупа
Street Lamp	Улична светилка
Entrance	Влез
Antenna	Антиена
Bush	Грмушка
Slide	Слајд
Swing	Замавнување
Roof	Покрив

### Преводи

**Хаха! Те фатив птичке!**

**А гавранот, кој никогаш не лета, сè уште седи, сè уште седи;**

**На бледата биста на Палас веднаш над вратата од мојата комора.**

**Остави ја мојата осаменост непрекината!-остави ја бистата над мојата врата!**

**Извади го клунот од моето срце и извади го својот облик од мојата врата!**

**Наведете го гавранот „Никогаш“ . :**

## Разбирање на играта

### Што се случува?

Главниот лик излегува од својот стан и е нападнат од птици. Тој треба да ги победи пред да продолжи понатаму!

### Што треба да забележите

Херојот спомнува дека неодамна на лулашка ја прочитал „Гавран“ од Едгар Алан По. Читањето на книгата може да помогне да се откријат индиции за поразување на птиците!

## Совети и помош

**Цел:** дознајте како да го победите гавранот (го најдов меѓу птиците) и да ја напуштите областа.



Лулашката и книгата можете да ги најдете со одење во паркот пред станот.



💡 Обидете се да забележите зборови или концепти кои се споменуваат неколку пати во извадокот од книгата. Како тоа може да ви помогне да ја откриете птицата? Обидете се да обрнете внимание на нивната шема на движење.

💡 Дали ги забележавте автомобилите што ве спречуваат да го напуштите ова ниво? Можеби ќе можете да ја надминете оваа пречка откако ќе го победите Равен!

## Ниво 2: Франкенштајн и жетварот

### Разбирање на текстот

#### Речник и фрази

English	Превод
Expect	Очекувајте
Fearful	Страшен
To Chase	Да бркаат
Pyre	Пире
Underneath	Одоздола
Exhaustion	Исцрпеност
Mourning	Тагување
All around the world	Низ целиот свет
Although	Иако
Rescue	Спасување
Flyer	Флаер
To advertise	Да рекламира
To hunt	Да лови
Backyard sale	Продажба во двор
Weird	Чудно
To go further	Да оди понатаму

**Инспиративни зборови што можете да ги најдете на ова ниво:**



English	Превод
Building under construction	Зграда во изградба
Mobile toilets	Мобилни тоалети
Generator	Генератор
Dumpster	Контејнер
Wood planks	Дрвени штици
Pipes	Цевки
Steel bars	Челични шипки
Breeze Blocks	лесна градежна тула направена од мали пепелници измешани со песок и цемент
Traffic sign	Сообраќаен знак
Flowerbed	Цветна постела
Graveyard	Гробишта
Grave	Гроб
Bus stop	Автобуска станица
Picnic table	Пикник маса
Music Store	Музичка продавница
Pedestrian crossing	Пешачки премин
Small pier	Мало пристаниште

## Important points of grammar

To be able to + inf

To be about to + inf

... before trying to ...

Used to + inf

### **Неправилни глаголи:**

Break broke broken

Flee fled fled

### Преводи

**Бидејќи луѓето се навлечени на вестите на FAGMA што предизвикуваат вознемиреност,... :**

**Да останеме на стража:**

**Држете се цврсто за таа книга:**

**Потрошени од омраза**

**Додека сакаше да го фати**

**Да се сретне со неговиот крај**

**Нешто во игра**

**Тоа го направи трикот**

**Застанавме пред куќата што се чинеше**

**Оток на земјата -**

**Покривот беше едвај видлив -**

**Корниза - во земјата -**

**Разбирање на играта**

**Што се случува?**

Главниот лик ја следи патеката на лошото верување кон исток на пат кон седиштето на ФАГМА. Сепак, бариерата го спречува да оди понатаму. Тој треба да победи повеќе литературни ликови во оваа област за да стане посилен.

**Што треба да забележите**

Кога ќе го започнете нивото, ветрот го крева летот и доаѓа во ваша насока.

Пишува дека има продажба во двор јужно од вашата позиција.

На север има гробишта.

Се продава во двор и куќа во руина јужно.

## Совети и помош

**Цел:** стануваат посилни за да можат да ја преминат источната енергетска бариера. За да го направите тоа, мора да ги победите литературните суштества во оваа област.



За да ви помогне да ги победите суштествата, треба да бидете култивирани! Обидете се да најдете книги.



Еден од извадоците е опис на куќа. Можете ли да најдете место во областа што би можело да одговара? Можеби *The Reaper* би бил чувствителен на тоа.



Еден од извадоците објаснува како умреле некои ликови. Можеби можете да ги искористите овие информации во ваша корист? Можеби книжевните суштества би биле чувствителни на нештата што ја поттикнуваат нивната смрт во книгата?

## Ниво 2: последен шеф

### Разбирање на текстот

#### Речник и фрази

English	Превод
To meet	Да запознае
Efficient	Ефикасно
Dull	Досада
Scary	Страшно
To marvel at something	Да се чудиш на нешто

#### Инспиративни зборови што можете да ги најдете на ова ниво:

Исто како и претходниот дел.

### Разбирање на играта

#### Што се случува?

Додека главниот лик го победува последното литературно суштество, тој е нападнат од штетното верување на неговиот татко. Мора да го победиш!

#### Што треба да забележите?

Шефот е убеден дека светот е тап, а уметноста бескорисна. Докажете му дека греша!

## Совети и помош

**Цел:** поразете го шефот со тоа што ќе се инспирирате од околината.



Што може да ве инспирира од вашата околина? Нешто веројатно би можело да го повреди шефот.



Шефот не мрда. Останете смирени и скриени за да ви дадат време да ја анализирате вашата околина!

# Анекс: Целосен водич за играта

## Ниво 1: Гавранот на Едгар Алан По



Надвор од куќата на Весли, група птици почнуваат да го напаѓаат. Тој мора да ја апсорбира вистинската птица. Секој пат кога ќе се обиде да впије птица, тие испукаат проектил (штетна мисла) кон него. Наместо случајно да апсорбира птици, играчот мора да ја чита книгата во паркот.

Извадокот од книгата многупати споменува врата, а Гавранот е над врата.

Правилната птица кон која треба да се нишани на ниво е онаа што слетува само над вратите.

Откако Гавранот се апсорбира, ликот добива нова способност: одбивност. Тие можат да го користат за да ги преместат автомобилите што го блокираат патот

во границите за да стигнат до следното ниво.





## Ниво 2: Жетварот и Франкенштајн.



Книгата за Франкенштајн се наоѓа јужно, пред куќа во урнатина.



Лекарот и суштеството се наоѓаат на север:



За да го победите докторот, мора да го изморите. Кога ќе се приближите до докторот, тој бега, трошејќи го своето здравје. Сепак, суштеството ве брка секогаш кога ќе се приближите и ќе се обиде да ве нападне. Напаѓа на голема површина околу себе (не дозволувајте да стигне до вас!).

Во книгата докторот за малку ќе умре од давење. За побрзо да го изморите, можете да го турнете во водата на југоисток или во фонтаната.

Суштеството има многу здравје. За да го победите, треба да го повторите она што се случува во книгата: прво тепајте го докторот. Исто така е доста ефикасно да го туркате во оган!

Жетварот:

Rearer го започнува нивото во гробиштата. Се движи навистина бавно, но може да помине низ сидови и немилосрдно ќе ве следи. Штом ќе стигне до вас, прави и голема штета.



На клупата на гробиштата има отворена книга.

Овој извадок прикажува куќа во ужасна состојба.

За да го победите Rearer во играта, мора да го одите пред разурнатата куќа јужно од нивото.



## Ниво 2: Конечниот шеф

Не може директно да се повреди. Во неговиот воведен дијалог, можеме да видиме дека потекнува од недостаток на чудење кога се гледаат секојдневните работи. За да исчезне, мора да ја искористите вашата инспирација (со впивање предмети од околината што одговараат на „инспиративниот збор“). Тоа го повредува шефот.



**Funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

**Project code:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).