



Tales of Babelithia

Добредојдовте во „Tales of Babelithia“, забавна и едукативна игра дизајнирана да ви помогне да вежбате читање и да научите нови зборови и содржини.

Овој документ ќе ви помогне подобро да ја разберете содржината на играта, да ве води низ играта, нејзините цели и да ви даде совети за успешно искуство со играта.

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

Синопис

Штотуку пристигнавте во фантастичен свет наречен Бабелитија кој се карактеризира со различни биоми и каде што ќе сретнете различни ликови. На раскрсницата на овие разновидни биоми се наоѓа Касора, село основано од група пионери кои бараат засолниште од опасностите на Бабелитија. Селаните се вредна и издржлива заедница, вешти во разни занаети и магии. Селото е заштитено со дрвен штит, бариера од магична енергија преправена како шума со обичен изглед, која ги држи настрана повеќето чудовишта. Меѓутоа, бариерата слабее со текот на времето, барајќи од селаните периодично да се впуштаат во потраги за собирање магични артефакти за да ја зајакнат или да се борат со чудовиштето што може да пристигне.

Вашата цел е **да го истражите светот што ве опкружува и да ја дадете вашата помош** на секој кој можеби ќе му треба.

Кога ќе се отвори играта, од вас се бара да ја изберете тежината: колку потешко ќе одите, најмалку ќе имате време да ја завршите играта.

Дејството се одвива во природен амбиент; следејќи ја патеката, ќе сретнете неколку ликови чии инструкции ќе ве водат низ решението за играта.

• **Јазично ниво: Б1**

- **Контроли**

		
Премести		W, A, S, D.
Продолжи	Лев клик	
Избери одговор	Лев клик	

Фаза А: Истражување

Разбирање на текстот

Речник и квизови

Зборови и фрази	Превод
Begin, began, begun	Започнете, започна, започна
Come, came, come	Дојди, дојде, дојди
Write, wrote, written	Напиши, напиша, напиша
Sword	Меч
Magic word	Магичен збор

Цел

- Разбирање на текстот

- Наоѓање на пештерата и нејзино истражување: комуницирајте со ликовите што ги среќавате и обидете се да го добиете волшебниот меч, за кој ќе треба да стигнете до втората шума

Фаза Б: Втората шума и магичниот меч

Разбирање на текстот

Речник и квизови

Зборови и фрази	Превод
(to) mention	(да) спомнеш
Lawyer	Адвокат
(to) earn	(да) заработи

Цел

- Добивање на тајниот збор
- Враќање во пештерата и земи го магичниот меч

Фаза В: Селото

Разбирање на текстот

Речник и квизови

Зборови и фрази	Превод
Anything	Било што
(to) go – went - gone	(да) оди – отиде - отиде

Rock	Камен
(to) throw – threw - thrown	(да) фрли – фрли - фрли
(to) break – broke – broken	(да) скрши – скрши – скрши
(to) drink – drank – drunk	(да) пие – испил – пијан
(to) make – made – made	(да) направи – направи – направи
(to) watch – reg. verb	(да) гледа – рег. глагол
Can – could – been able to	Може - можеше - можеше

Цел

- Истражување на селото
- Помагање на селаните да ги победат нивните непријатели
- Враќање во пештерата и земи го магичниот меч

Анекс: Целосен водич до играта

Фаза А: Истражување

Кога играта ќе започне, од вас се бара да го изберете нивото на тежина: запомнете, колку е потешко, толку побрзо ќе треба да бидете!

го започнувате вашето истражување на светот; првите ликови што ќе ги сретнете е ELYRAE, која едноставно ве поканува да се чувствувате удобно истражувајќи го светот. The you meet QUANDAVIOUS IV: тој покажува дека сте пред пештерата и предлага да ја истражите!

Штом ќе влезете во пештерата, се среќавате со АРТОРИАС: тој ви кажува дека ќе **треба да го добиете волшебниот меч**, за кој треба **да го најдете тајниот**

збор. Само откако ќе го откриете тајниот збор, ќе можете да се вратите кај него и да ви биде дозволено да го добиете. Како и да е, пред да започнете со потрагата, мора да прегледате 3 неправилни конјугации: дури потоа ќе ви биде дозволено да започнете со истражување на пештерата што ќе ве одведе надвор, до втората шума, каде што ќе го најдете тајниот збор.

Фаза Б: Втората шума и магичниот меч

Веднаш штом ќе излезете од пештерата, се наоѓате во втората шума, каде што ја сретнувате THANYSZA која ве информира дека некому му е потребна вашата помош. Но, патот ви е блокиран, па ЕЛВА ви предлага да побарате неколку квизови за да продолжите.

Решенија:

1. Кога СТИГНАВТЕ?
2. Не зборуваше англиски, па беше тешко да се разбере.
3. Концертот е ОТКАЖАН поради лошото време.

Но, наскоро наоѓате друга пречка на вашиот пат: ХАЛДИР.

Решенија:

1. Утре ќе ти испратам порака веднаш штом се разбудам.
2. Ова е познатото вино кое се произведува во овој регион.

Потоа ја запознаваш СИЛШИЈА, која ветува дека конечно ќе ти даде нешто ако и помогнеш.

Решенија:

1. Вчера наутро застанав кај продавачот на весници на одење од училиште.

2. Тие луѓе никогаш не го спомнаа лошото време.
3. Тајландската кујна СТАНА позната по тоа што е вкусна, но многу зачинета.
4. НЕ ДОБИВ добар впечаток за неа: таа секогаш ги озборуваше другите луѓе!
5. Вујко ми беше познат адвокат кој ЗАРАБОТИ многу пари!

На крајот таа ви го дава тајниот збор: ПРОМЕНЛИВА.

Оддалечувајќи се ќе се најдете назад во пештерата каде АРТОРИАС ќе ви го даде волшебниот меч.

СОВЕТ: напишете го волшебниот збор со ГОЛЕМИ букви, а потоа упатете се кон мечот и земете го.

Фаза В: Селото

Продолжувајќи по патеката, ќе се најдете во селото каде што можете да истражувате куќа или да комуницирате со ARCHER. Тој ќе објасни дека селото е нападнато, па им треба вашата помош

Решенија:

1. НЕ ВИДОВ ништо кога влегов во собата.
2. НЕМАШЕ многу туристи по улиците на денот кога отидовме таму.
3. ФРЛИле камен низ прозорецот и го скршиле стаклото.
4. Колку долго живеете во Њујорк? Таму ЖИВЕАВ речиси пет години.
5. СТИГНАвме минатиот вторник, така што сме тука повеќе од една недела.
6. Никогаш не пијам кафе во текот на денот, туку испив едно наутро.

7. Објаснија дека пребрзото возење ги натерало да ја изгубат контролата над автомобилот.

8. Вчера гледав филм.

9. Можев да направам подобро од тоа.

Играта завршува со Арчер кој ви се заблагодарува за вашата скапоцена помош.



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 (ЕАСЕА). Ниту Европската Унија, ниту ЕАСЕА 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/>).