



Player's guide

# The Crow and the Enchanted Fort

Овој документ ќе ви помогне подобро да ја разберете содржината на играта. За секое ниво на играта, ќе имате објаснување за чекорите, вокабуларот, изразите и советите 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

Одејќи од училиште, гледате огромна врана која ви го краде телефонот! Трчајќи по него, го наоѓате вашиот телефон на чуден камен. Кога ќе го земете во рака за подобро да погледнете, каменот се крши и ве превезуваат во ирската самовила тврдина од која ќе треба да избегате! Преземете ги предизвиците што ви ги даваат жителите на тврдината, пронајдете го името на суштеството што ве превезело овде и избегајте!

## Контроли

		
Интеракција со елементите на играта	Лев клик	 допрете
Означете ги интерактивните елементи на страницата		

## Чекор 1 – Вовед

### Разбирање на играта

#### Што се случува?

**Средба со врана:** Додека одите дома од училиште, забележувате голема врана која ве следи. Ова необично однесување ви го привлекува вниманието.

**Враната ви го краде телефонот:** Кога се обидувате да ја фотографирате врана, таа се спушта надолу, го грабнува вашиот pameten телефон и лета во шумата.

**Бркање на врана:** Ја бркате врана во шумата, која изгледа потемна и помистериозна од вообичаено. Потрагата ве води длабоко во шумата.

**Открытие:** ја губите од вид врана, но го наоѓате вашиот телефон како лежи на куп камења покрај шумска патека.

**Мистериозен камен:** под телефонот има љубопитен камен означен со симболи. Додека го прегледувате, каменот се распаѓа на три дела.

**Транспорт до ново царство:** По кратка, интензивна бура предизвикана од каменот што се крши, ги отворате очите за да се најдете во сосема поинаква средина - древна самовила тврдина во Ирска.

**Пораката на врана:** Враната, сега способна за говор, открива дека ве донела овде за авантура. Ве предизвикува да ги пронајдете расфрланите парчиња од магичниот камен и да го пронајдете неговото име за потенцијално да го заработите патот назад дома.

### Што треба да забележите

**Невообичаено однесување на врана:** Способноста на врана да ве набљудува, следи и да комуницира со вас не е типична за обичните птици, што укажува на нејзината магична природа.

**Симболички елементи:** Симболите на каменот, вклучително трикетра и фази на месечината, сугерираат теми на магија од ирската митологија.

### Совети и помош

**Цел:** Враната ви ги кажува вашите цели: пронајдете ги 3-те камени парчиња и пронајдете го името на врана за да може да го напушти ова место и да се врати на вашиот нормален живот.

### Речник

English

Превод/значење

Observing	Обрнувајќи големо внимание или внимателно гледање.
Steals	
Panicked	Зема нешто без дозвола или согласност.
Ruins	Чувство или покажување на ненадеен страв или вознемиреност.
Fairy forts	Остатоци од зграда или градба што сега е дотраена или уништена.
Confused	Во ирскиот фолклор, тврдината со прстен или самовили е кружна утврдена населба, за која често се верува дека е поврзана со самовили или натприродни суштества.
Adventure	Чувство или покажување несигурност или недостаток на разбирање.
Playful	Смело или возбудливо искуство или патување.

## Чекор 2 – Самовилата

### Што се случува?

**Истражување на тврдината на самовилите:** пристигнувате до влезот на самовилската тврдина со три лакови, од кои секоја е обложена со симбол на една од фазите на Месечината од каменот.

**Барање индикации:** Внатре во првиот лак, се наоѓате во пештера украсена со винова лоза, печурки и мали дупки слични на куќа.

**Средба со самовилата:** се појавува самовила. таа предлага занает: помогнете ѝ да реши загатка и таа ќе ви врати парче од каменот што ви треба.

**Решавање на загатката:** самовилата ви претставува загатка каде буквите се заменуваат со симболи на фазата на Месечината. Правилно решавање на оваа загатка и помага на самовилата и за возврат, таа ви го дава каменот со поим за името на врана.

## Совети и помош

**Цел:** Најдете ја буквата што недостасува.



Буквата е заменета со симболи на фазите на Месечината.

## Речник

English	Превод/значење
Lovely	Привлечно или пријатно; убава.
Strange	Невообичаено или чудно; тешко да се разбере или објасни.
Hint	Мала или индиректна индикација или сугестија.
Playing hide and seek	Вклучување во игра каде што еден играч се крие додека другите го бараат или бараат.
Fairy	Митско суштество или суштество со магична моќ, често прикажано како мало и крилесто.
Spell	Магична инкантација или формула; шарм или волшебност.
Symbol	Знак, знак или знак што претставува идеја, предмет или

	врска.
--	--------

## Чекор 3 - Леприконот

### Што се случува?

Влеговте во нова област на тврдината, која се чини дека беше место на неодамнешна забава. Собата е исполнета со камени маси, седишта за стеблото на дрвјата, буриња и лампиони. Одеднаш се појавува леприкон кој ве поздравува со потсмевлив тон, предизвикувајќи ве да играте игра со него. Тој открива дека неговиот пријател има скриено пет змии и пет детелини (едната е детелина со четири листа) низ собата како шега.

### Што треба да забележите

Додека ја истражувате просторијата, обрнете големо внимание на областите зад другите предмети, бидејќи тоа е местото каде што најверојатно ќе се сокријат змиите и детелините.

### Совети и помош

**Цел:** Најдете ги 5-те змии и 5-те детелини.



Запомнете дека тие најверојатно ќе бидат скриени зад други предмети.

Кликнете на местата каде што може да се сокријат.

### Речник

English	Превод/значење
Fort	Утврдено упориште или одбранбена воена структура.

Leprechaun	
Tricks and pranks	Митско суштество од ирскиот фолклор, обично прикажано како мало, немирно суштество со златно тенџере на крајот од виножитото.
Lucky charms	Измамнички или игриви дејства наменети да измамат или изненадат некого.
Mischievous	Предмети за кои се верува дека носат среќа или заштита.

## Чекор 4 – Мероу

### Што се случува?

Во овој мирен агол на самовилската тврдина, наидувате на веселба што излегува од водените длабочини на пештерата. Таа објаснува дека барала начин да остане надвор од водата и да го истражува светот, и верува дека волшебниот камен што го носите го има одговорот. Таа бара ваша помош при дешифрирање на резба на сидот на пештерата, која ја користи древната Огамска азбука.

### Што треба да забележите

Со дрвото на животот пред очи, мора правилно да ги распоредите плочите за да ги откриете имињата на ирските божества и нивните врски со врана. Како што напредувате, учите за сложените односи во ирската митологија, пополнувајќи ги буквите што недостасуваат под фазите на месечината додека не се открие целото име на врана

## Совети и помош

**Цел:** дешифрирајте ја азбуката Огам.



Со азбуката и резбата, би требало да можете да го најдете ирскиот збор од 6 букви што му треба на merow.

### Речник

English	Превод/значење
Peaceful	Мирно и спокојно; ослободени од вознемиреност.
Merrow	Митско водно суштество, слично на сирена или сирена, пронајдено во ирскиот фолклор.
Druid	Припадник на свештеничката класа во древните келтски култури, често поврзан со мудрост и магија.
Carving	Облик или дизајн исечен на тврда површина, како дрво или камен.

## Чекор 5 – Дрвото на животот

### Што се случува?

Успешно ги собравте сите парчиња од волшебниот камен и сега врана повторно се појавува пред вас. Сепак, врана открива дека вашето патување сè уште не е завршено. Вистинското име на врана е подолго од три букви. Се појавува дрво на животот, со дрвени плочи со описи и истакнати букви.



## Што треба да забележите

Некои имиња на ирските божества што треба да ги ставите на дрвото имаат задебелена буква. Забележете како, кога ќе ги ставите овие имиња на дрвото на животот, буквите се појавуваат на фазите на месечината погоре за да го комплетираат името на врана.

## Совети и помош

**Цел:** реши го семејното дрво



Прочитајте го описот на семејното стебло и повлечете ги и пуштете ги имињата на нивните точни места на дрвото.

English	Превод/значење
Trinity	Група или збир од три лица или работи.
Prove your worth	Покажете ја својата вредност, способност или заслуга.
Tree of Life	Симболично дрво кое го претставува животот, растот и меѓусебната поврзаност.
Shapeshifter	Суштество способно да ја трансформира својата физичка форма или форма, често со натприродни способности.

# Анекс: Целосен водич за играта

## Чекор 1 – Вовед

Следете ја врана во шумата и пронајдете го купот камења со телефонот на врвот. Земете го телефонот и прегледајте го малиот камен со чудни симболи под него. Каменот има волшебна тајна која ќе ве пренесе во друго царство, поточно античка самовилска тврдина во Ирска. Враната ве предизвикува да го пронајдете неговото вистинско име, поставувајќи ја сцената за остатокот од вашата авантура.

## Чекор 2 – Самовилата

Комуницирајте со самовилата која земала едно парче од каменот. Помогнете ѝ да го најде писмото што недостасува во нејзиниот предизвик. Точниот одговор е „М“, што ја претставува првата буква од името на врана. Самовилата ќе ве награди со каменото парче, а вие можете да продолжите да го истражувате следниот дел од тврдината.

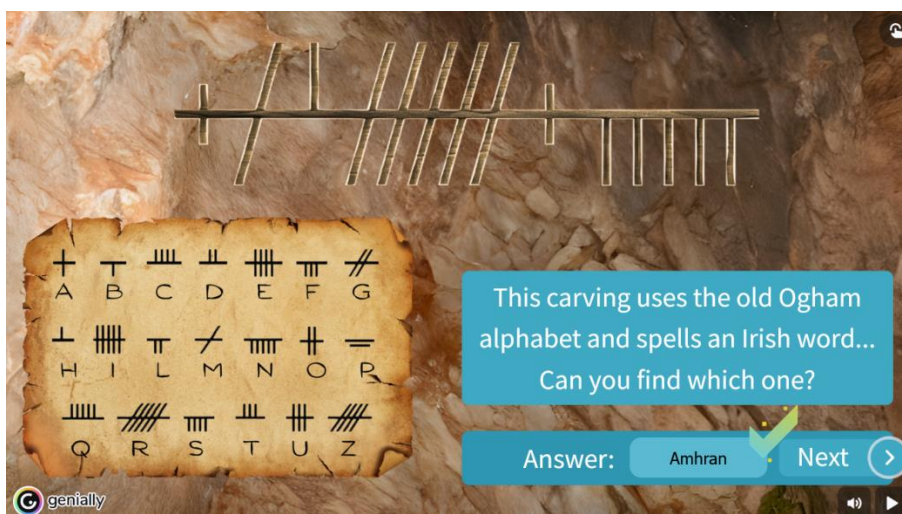
## Чекор 3 - Леприконот

Помогнете му на леприконот да ги најде своите скриени детелини и да ги избрка змиите што биле пуштени како шега. Кликнете на сите места каде што може да се сокријат. Откако ќе се најдат сите пет змии и пет детелини, леприконот ќе ве награди со второто парче од каменот, откривајќи ја средната буква од името на врана, „Í“.



## Чекор 4 – Мероу

Решението за овој чекор вклучува помагање на мероу во дешифрирањето на резбата на ѕидот на пештерата. Користете го парчето хартија што ви го дава мероу за да го дешифрирате зборот напишан со азбуката Огам. Резбата се преведува на ирскиот збор „Амхран“, што значи „песна“.



Мероу сфаќа дека решението е во магијата на пеењето и ти го враќа каменото парче. Со последната буква „Н“, на ова последно парче камен, сте чекор поблиску до решавање на името на врана. Уживајте во волшебната песна на Мероу и мирната атмосфера на пештерата.

## Чекор 5 – Дрвото на животот

Решението за овој последен чекор вклучува комплетирање на Дрвото на животот и правилно идентификување на имињата на ирските божества опишани во дадените реченици. Со поставување на точните имиња со означени букви на вистинските места, ќе го откриете вистинското име на врана: Mórrígan.



Враната се трансформира во моќниот и енигматичен Мориган. Таа ви честита за постигнувањето и ве ослободува од тврдината на самовилите, враќајќи ве таму каде што припаѓате.



**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.