



Ghidul jucătorului

Liberation

Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului. Pentru fiecare nivel, veți avea o listă cu elemente lexicale și sfaturi care să vă ajute în orice moment.

Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente și încă vă simțiți pierdut, puteți consulta ghidul complet al jocului din anexa acestui document.



Prezentare generală

Sinopsis


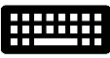
Liberation este un joc de rol creat cu RPG Maker pentru un jucător care urmează o linie simplă a povestirii, dezvoltă pe 3 nivele, așa cum este prezentată mai jos.

Tema generală a jocului se bazează pe cunoaștere și pe modul de depășire a limitelor pentru auto-dezvoltare.

Obiectivul principal al jocului este de a revizui **WH-words** (pronume interogative și relative), asimilând în același timp **expresiile idiomatice** (fraze utilizate în comunicarea informală).

- **Nivelul lingvistic: B1-B2**

Comenzi

		
Mergi	Click stânga	← ↑ ↓ →
Buton de acțiune	Click stânga	Bara de spațiu
Meniu deschis/închis	Click dreapta	Esc

Nivelul 1: În pădure



Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

Prima parte a căutării conține limbaj colocvial și rime care vorbesc despre înțelepciune, curaj și auto-dezvoltare. În același timp, jucătorul întâlnește mai multe propoziții cu elementele **wh-words** evidențiate. Ar trebui să ofere jucătorului un indiciu despre categoria gramaticală care urmează.

WH-words	
• Cuvinte interogative	• Pronume relative
Who are you?	This is a place where time stops.
What is your name?	There is this scroll that I keep with me.
? Cuvintele folosite pentru a începe o întrebare.	? Cuvinte folosite ca determinanți.

EXPRESII IDIOMATICE	TRADUCERE
To rain cats and dogs	a ploua torențial
To leave a mark on	a lăsa amprenta asupra
To make out	a reuși
To get rid of	a scăpa de

Rime

If you don't know your way, you'll never get away!

A tent! One should be content!

A place of rest... in this moisty quest!

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Dor'El este un hoț care intră în pădure pentru a-și acoperi urmele. Din păcate, începe să plouă puternic, așa că trebuie să găsească un adăpost. Cortul pe care îl observă pare locul perfect pentru a se adăposti, neștiind că s-ar putea să nu mai părăsească niciodată acest loc.

Ce ar trebui să observați

Indicatorul din apropiere, informând despre faptul că știința este foarte importantă dacă trecătorii se apropie de cort.

Indicii

Nu are rost să rătăciți, deoarece nu este nimic altceva de descoperit. Nu aveți nevoie de obiecte de colecție în acest joc.

Nivelul 2: În cort



Acest nivel abundă în expresii idiomatice și rime umoristice pline de îndemnuri (cuvinte care rimează), imprimând astfel textului valoare stilistică.

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

EXPRESII IDIOMATICE	TRADUCERE
To walk out the door	a ieși
To find a way around something	a găsi o cale
To fall asleep	a adormi
To take form	a lua formă

Rime

Dor'El is the name, travelling's my game!

I am the key to setting you free.

Book: If to leave is your desire, you must take your spirit higher.

Slower minds shall stay behind.

Are you ready for the test, or maybe you want to rest?

20 answers you must give and freedom you shall receive.

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Locul pare să aparțină unui savant, dar, în realitate, aici se află un bătrân analfabet, prins în cort ani de zile din cauza ignoranței sale. Călătorul descoperă că timpul s-a oprit în acest loc și numai oamenii erudiți pot părăsi cortul.

Apoi, Dor'El inițiază o conversație cu cartea cunoașterii, care îl provoacă să învețe mai multe lucruri, activitatea finalizată prin susținerea unui test. Jucătorul ar trebui să răspundă unui set de 20 de întrebări pentru a părăsi acest loc și poate avea doar 4 greșeli. Fiecare întrebare apare pe ecran după clic stânga sau Enter.

Ce ar trebui să observați

Vizitarea cărții de pe masă înainte de a vorbi cu bătrânul va arăta pagini goale. La sfârșitul conversației lor, Dor'El revizitează cartea care devine animată și îl învață despre atitudinea potrivită pentru test.

Indicii

- La sfârșitul conversației, jucătorul ar trebui să acorde atenție mesajului bătrânului: **Treat the books with all due respect** (Tratați cărțile cu tot respectul cuvenit).
- Dacă dai mai mult de 4 răspunsuri greșite, vei relua jocul de la început. Acordă-ți timp pentru a primi cel mai mare scor!

Nivelul 3: Un nou început

Înțelegerea textului



Vocabular și expresii

EXPRESIE IDIOMATICĂ	TRADUCERE
To have no idea	A nu avea habar

Figură stilistică: repetiția

Open doors for open mind.

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Cei doi bărbați părăsesc cortul împreună, Dor'El promițându-i bătrânului să-l învețe să citească. Ei nu recunosc noua lume modernă în care au ajuns. Au fost păcăliți, oare, de cartea înțelepciunii?

Ce ar trebui să observați

Clădiri moderne, ca și cum ar fi fost trimiși în viitor.

Indicii

Cheia cunoașterii e la voi, cu siguranță veți **gestiona situația!**

Anxă: ghidul complet al jocului

Nivelul 1: În pădure

Nu există provocări de depășit la acest nivel. Protagonistul, Dor'El, ajunge într-o pădure cu dorința evidentă de a-și acoperi urmele. Este un hoț cu experiență...

Nivelul 2: În cort

FAZA 1 – Secretele cortului

Locul pare să aparțină unui savant, plin de cărți și pergamente. Dor'El este curios să deschidă pergamentele și să privească în interiorul cilindrilor, dar nu găsește nimic. Cartea are pagini goale. În timpul conversației cu bătrânul, Dor'El află despre cort că este un tărâm în care timpul se oprește; promite viața veșnică, cu prețul de a nu mai vedea niciodată lumea decât dacă vizitatorii dobândesc cunoașterea. Bătrânul pare a fi analfabet, prin urmare prins în acest loc. La sfârșitul conversației lor, apare un mesaj important pe pergamentul bătrânului: "Tratați cărțile cu tot respectul cuvenit. "

FAZA 2 – Pregătirea pentru test

Dor'El se întoarce la cartea de pe masă, cerându-i să-și dezvăluie secretele. Cartea începe să rostească cuvinte de înțelepciune, spunând că deține cheia libertății: "Dacă dorința ta este să pleci, trebuie să-ți înalți spiritul". Cu alte cuvinte, nu trebuie să știi totul, ci să ai dorința de a te îmbunătăți constant. Tânărului i se spune că ar trebui **să răspundă la un set de 20 de întrebări** pentru a părăsi acest loc. Apare un scurt test: dacă este gata, poate continua testul; dacă nu, mai poate aștepta. Aici

jucătorul poate avea posibilitatea de a revizui cuvintele interogative și relative "wh-words" înainte de a continua jocul.

FAZA 3 – Parcurgerea testului

Jucătorul poate avea 4 greșeli din 20 de întrebări. Fiecare întrebare apare pe ecran după clic stânga sau Enter. Jucătorul va întâlni mai multe indicii umoristice în timpul testului, care sunt menite să împiedice participantul, dar cartea (care poate imita profesorul) este foarte strictă.



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



Nivelul 3: Un nou început

Cei doi părăsesc cortul împreună, Dor'El promițându-l bătrânului să-l învețe să citească. Cei doi nu recunosc lumea modernă în care au fost trimiși.



Ce pot să facă? Cu toate acestea, ei dețin toate învățăturile și cunoștințele de care au nevoie pentru a putea **descoperi lucruri noi**.

Dar tu? Ești gata?



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau pe cele ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acest fapt.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Acest document se află sub licență Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Aflați mai multe despre D-ESL la: <https://www.d-esl.eu>