



Ghidul jucătorului

# Tales of Babelithia

Bine ați venit la „Povești despre Babelithia”, un joc distractiv și educativ conceput pentru a vă ajuta să exersați lectura și să învățați cuvinte și conținut noi. Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului, vă va ghida prin joc, obiectivele acestuia și vă va oferi sfaturi pentru o experiență de joc de succes.

Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente și încă te simți pierdut, poți consulta ghidul complet al jocului din anexa acestui document.

## Prezentare generală

### Rezumat

Tocmai ați ajuns într-o lume fantastică numită Babelithia care este caracterizată de diverse biome și în care veți întâlni diverse personaje. La răscrucea acestor biomuri diverse se află Kasòra, un sat fondat de un grup de pionieri care caută refugiu de pericolele din Babelithia. Sătenii sunt o comunitate muncitoare și rezistentă, pricepuți în diverse meșteșuguri și magie. Satul este protejat de un scut străvechi, o barieră de energie magică deghezată într-o pădure cu aspect comun, care ține la distanță majoritatea monștrilor. Cu toate acestea, bariera se slăbește în timp, impunând sătenii să se angajeze periodic în misiuni pentru a aduna artefacte magice pentru a o întări sau pentru a lupta cu monstrul care ar putea sosi.


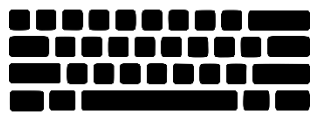
Scopul tău este să explorezi lumea din jurul tău și să-ți oferi ajutorul oricui ar avea nevoie de el.

Când jocul se deschide, vi se cere să selectați dificultatea: cu cât veți merge mai greu, cu atât mai puțin timp veți avea pentru a finaliza jocul.

Acțiunea se desfășoară într-un cadru natural; urmând calea, vei întâlni mai multe personaje ale căror instrucțiuni te vor conduce prin soluția de joc.

- Nivel lingvistic: B1

## Controale

		
Mișcare		<b>W, A, S, D.</b>
Continua	Faceți clic stânga	
Selectați răspunsul	Faceți clic stânga	

## Faza A: Explorarea

### Înțelegerea textului

#### Vocabular și chestionare

Words and phrases	Traducere
Begin, began, begun	Începe, a început, început
Come, came, come	Vino, vino, vino
Write, wrote, written	Scrie, scris, scris
Sword	Sabie
Magic word	cuvântul magic

## Obiective

- Înțelegerea textului

- Găsirea peșterii și explorarea ei: interacționați cu personajele pe care le întâlniți și încercați să obțineți sabia magică, pentru care va trebui să ajungeți în a doua pădure

## Faza B: A doua pădure și sabia magică

### Înțelegerea textului

#### Vocabular și chestionare

Words and phrases	Traducere
(to) mention	A menționa
Lawyer	Avocat
(to) earn	A câștiga

### Obiective

- Obținerea cuvântului secret
- Întoarcerea în peșteră și obținerea sabiei magice

## Faza C: Satul

### Înțelegerea textului

#### Vocabular și chestionare

Words and phrases	Traducere
Anything	Orice
(to) go – went – gone	(a) merge – a mers – a plecat

Rock	Stâncă
(to) throw – threw – thrown	(a) arunca – aruncat – aruncat
(to) break – broke – broken	(a) rupe – spart – spart
(to) drink – drank – drunk	(a) bea – beat – beat
(to) make – made – made	(a) face – făcut – făcut
(to) watch – reg. verb	(a) ceas – reg. verb
Can – could – been able to	Poate – ar putea – putea

## Obiective

- **Explorarea satului**
- **Ajutându-i pe săteni să-și învingă dușmanii**
- **Întoarcerea în peșteră și obținerea sabiei magice**

## Anexă: Ghid complet al jocului

### Faza A: Explorarea

Când începe jocul, vi se cere să selectați nivelul de dificultate: amintiți-vă, cu cât este mai greu, cu atât va trebui să fiți mai rapid!

Începi explorarea lumii; primul personaj pe care îl întâlnești este ELYRAE, care pur și simplu te invită să te simți în largul tău explorând lumea. Îl întâlnești pe QUANDAVIOUS IV: el subliniază că ești în fața peșterii și sugerează să o explorezi!

De îndată ce intri în peșteră, îl întâlnești pe ARTORIAS: el îți spune că va trebui să obții sabia magică, pentru care trebuie să găsești cuvântul secret. Numai după ce ai

descoperit cuvântul secret, vei putea să te întorci la el și să-l primești. Oricum, înainte de a începe căutarea, trebuie să revizuiți 3 conjugări neregulate: numai după aceea vi se va permite să începeți explorarea peșterii care vă va conduce afară, la a doua pădure, unde veți găsi cuvântul secret.

## **Faza B: A doua pădure și sabia magică**

Imediat ce ieși din peșteră, te afli în a doua pădure, unde o întâlnești pe THANYSSA care te anunță că cineva are nevoie de ajutorul tău. Dar drumul tău este blocat, așa că ELVA îți propune să pui niște chestionare pentru a continua.

### **Soluții:**

1. When DID YOU ARRIVE?
2. He DIDN'T speak English, so it was difficult to understand him.
3. The concert was CANCELLED because of the bad weather.

But you soon find another obstacle on your way: HALDIR.

### **Soluții:**

1. Tomorrow I'll text you as soon as I WAKE UP.
2. This is the famous wine which is PRODUCED in this region.

You then meet SYLSHIA, who promises to finally give you something if you help her.

### **Soluții:**

1. I STOPPED at the newsagent's on my way from school yesterday morning.
2. Those people never MENTIONED the bad weather.
3. Thai cuisine has BECOME famous for being delicious but very spicy.
4. I DIDN'T GET a good impression of her: she was always gossiping about other people!

5. My uncle was a well-known lawyer who EARNED a lot of money!

In the end, she gives you the secret word: VARIABLE.

Moving away you will find yourself back in the cave where ARTORIAS will give you the magic sword.

**SFAT:** scrieți cuvântul magic cu MAJUSCULE, apoi îndreptați-vă spre sabie și obțineți-o.

### Faza C: Satul

Continuând de-a lungul potecii, vă veți găsi în sat unde puteți explora o casă sau puteți interacționa cu ARCHER. El va explica că satul este atacat, așa că au nevoie de ajutorul tău

#### Soluții:

1. I DIDN'T SEE anything when I ENTERED the room.
2. There WEREN'T many tourists in the streets on the day we WENT there.
3. They THREW a rock out of the window and BROKE the glass.
4. How long DID YOU LIVE in New York? I LIVED there for almost five years.
5. We ARRIVED last Tuesday, so we'VE BEEN here for over a week now.
6. I never HAVE coffee during the day, but I DRANK one in the morning.
7. They explained that driving too fast MADE them lose control of the car.
8. Yesterday I **watched** a film.
9. I **could** have done better than that.

Jocul se termină cu Archer mulțumindu-ți pentru ajutorul tău prețios.



## Co-funded by the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

**Cod proiect:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această operă este pusă la dispoziție sub Licența Creative Commons Atribuire-Necomercial-Distribuire în Condiții Identice 4.0 Internațional (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

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