



Ghidul jucătorului

The Crow and the Enchanted Fort





Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului. Pentru fiecare nivel al jocului, vei avea o explicație a pașilor, vocabularul, expresiile și sfaturile care te vor ajuta dacă te lupți în orice moment. Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente și încă te simți pierdut, poți consulta ghidul complet al jocului din anexa acestui document.

Prezentare generală

Rezumat

Mergând de la școală, vezi o corb uriașă care îți fură telefonul! Alergând după el, îți găsești telefonul pe o piatră ciudată. Când o iei în mână pentru a arunca o privire mai atentă, piatra se sparge și ești transportat într-un Fort Fairy Fort irlandez din care va trebui să scapi! Acceptă provocările pe care ți le-au dat locuitorii fortului, găsește numele ființei care te-a transportat aici și scapă!

Comenzi

		
Interacționează cu elementele jocului	Click stânga	 Apasă
Evidențiază elemente interactive pe o pagină		

Pasul 1 – Introducere

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Întâlnirea cu corbii: în timp ce mergi acasă de la școală, observi o cioară mare care te urmărește. Acest comportament neobișnuit vă atrage atenția.

Corbul îți fură telefonul: când încerci să fotografiezi cioara, aceasta coboară, îți smulge smartphone-ul și zboară în pădure.

Urmărind corbul: Urmăriți corbul în pădure, care pare mai întunecată și mai misterioasă decât de obicei. Urmărirea te duce adânc în pădure.

Descoperire: pierzi din vedere corbul, dar îți găsești telefonul întins deasupra unui morman de pietre de-a lungul unei cărări din pădure.

Piatra misterioasă: sub telefon, există o piatră curioasă marcată cu simboluri. Pe măsură ce o inspecțiază, piatra se rupe în trei bucăți.

Transport într-un nou tărâm: după o furtună scurtă și intensă cauzată de piatra care se sparge, deschizi ochii pentru a te regăsi într-un mediu complet diferit - un vechi fort de zâne din Irlanda.

Mesajul corbului: corbul, acum capabil să vorbească, dezvăluie că te-a adus aici pentru o aventură. Te provoacă să găsești bucățile împrăștiate ale pietrei magice și să-i găsești numele pentru a-ți câștiga potențial drumul înapoi acasă.

Ce ar trebui să observi

Comportamentul neobișnuit al corbilor: capacitatea corbilor de a observa, urmări și interacționa cu tine nu este tipică păsărilor obișnuite, sugerând natura sa magică.

Elemente simbolice: Simbolurile pietrei, inclusiv trichetra și fazele lunii, sugerează teme de magie din mitologia irlandeză.

Sfaturi și ajutor

Obiectiv: corbul îți spune obiectivele tale: găsește cele 3 piese de piatră și găsește numele corbului care să i se permită să părăsească acest loc și să se întoarcă la viața ta normală.

Vocabular

English	Traducere/Înțeles
Observing	Acordați o atenție deosebită sau urmăriți cu atenție.

Steals	la ceva fără permisiune sau consimțământ.
Panicked	Simțirea sau manifestarea bruscă de frică sau anxietate.
Ruins	Rămășițele unei clădiri sau structuri care acum este dărăpănată sau distrusă.
Fairy forts	În folclorul irlandez, un ringfort sau un fort de zâne este o așezare fortificată circulară, adesea considerată a fi legată de zâne sau ființe supranaturale.
Confused	Simțirea sau manifestarea de incertitudine sau lipsă de înțelegere.
Adventure	O experiență sau o călătorie îndrăzneță sau interesantă.
Playful	Plin de distracție și răutate; bucurându-se sau dat la un comportament ludic.

Pasul 2 – Zâna

Ce se întâmplă?

Explorarea Fortului Zânelor: ajungeți la intrarea unui fort cu zâne, cu trei arcade, fiecare acoperită cu un simbol al uneia dintre fazele Lunii din piatră.

În căutarea de indicii: în interiorul primului arc, te trezești într-o peșteră decorată cu viță de vie, ciuperci și găuri mici, asemănătoare casei.

Întâlnirea cu zâna: Apare o zână. ea propune o meserie: ajuta-o sa rezolve o ghicitoare si iti va returna o bucata din piatra de care ai nevoie.

Rezolvarea ghicitoareii: Zâna vă prezintă o ghicitoare în care literele sunt înlocuite cu simboluri ale fazei lunii. Rezolvarea corectă a acestei ghicitori o ajută pe zână și, în schimb, ea îți oferă piesa de piatră cu un indiciu despre numele corbului.

Tips and help

Obiectiv: Găsește scrisoarea lipsă.



Litera a fost înlocuită cu simboluri ale fazelor Lunii.

Vocabular

English	Traducere
Lovely	Atrăgător sau plăcut; frumos.
Strange	Neobișnuit sau ciudat; greu de înțeles sau explicat.
Hint	O indicație sau sugestie ușoară sau indirectă.
Playing hide and seek	Angajarea într-un joc în care un jucător se ascunde în timp ce ceilalți îl caută.

Fairy	O ființă sau creatură mitică cu puteri magice, adesea descrisă ca mică și înaripată..
Spell	O incantație sau formulă magică; un farmec sau descântec.
Symbol	O marcă, semn sau caracter care reprezintă o idee, un obiect sau o relație.

Pasul 3 - Spiridușul

Ce se întâmplă?

Ați intrat într-o nouă zonă a fortului, care pare să fi fost locul unei petreceri recente. Camera este plină cu mese de piatră, scaune din trunchi de copac, butoaie și felinare. Brusc, un spiriduș apare și te salută pe un ton batjocoritor, provocându-te să joci cu el. El dezvăluie că prietenul său a ascuns cinci șerpi și cinci trifoii (unul fiind un trifoii cu patru foi) în toată camera ca o farsă.

Ce ar trebui să observi

Pe măsură ce explorați camera, acordați o atenție deosebită zonelor din spatele altor obiecte, deoarece acolo este probabil să fie ascunși șerpii și trifoii.

Sfaturi și ajutor

Obiectiv: găsiți cei 5 șerpi și 5 trifoii



Amintiți-vă că este posibil să fie ascunse în spatele altor obiecte. Faceți clic pe locurile unde ar putea fi ascunse.

Vocabular

English	Traducere
Fort	O fortăreață fortificată sau o structură militară defensivă.
Leprechaun	O creatură mitică din folclorul irlandez, de obicei descrisă ca o creatură mică, răutăcioasă, cu o oală de aur la capătul curcubeului.
Tricks and pranks	Acțiuni înșelătoare sau jucăușe menite să păcălească sau să surprindă pe cineva.
Lucky charms	Obiecte despre care se crede că aduc noroc sau protecție.
Mischievous	Jucăuș răutăcios sau care provoacă probleme într-o manieră lejeră.

Pasul 4 – Merrow

Ce se întâmplă?

În acest colț liniștit al fortului de zâne, întâlnești un merrow, care iese din adâncurile apoase ale peșterii. Ea explică că a căutat o modalitate de a sta în afara

apei și de a explora lumea și crede că piatra magică pe care o porți deține răspunsul. Ea vă cere ajutorul pentru a descifra o sculptură pe peretele peșterii, care folosește vechiul alfabet Ogham.

Ce ar trebui să observi

Cu arborele vieții în fața ochilor, trebuie să aranjați corect plăcile pentru a dezvălui numele zeităților irlandeze și conexiunile lor cu cioara. Pe măsură ce progresezi, înveți despre relațiile complexe din mitologia irlandeză, completând literele lipsă sub fazele lunii până când numele complet al corbului este dezvăluit.

Sfaturi și ajutor

Obiectiv: descifrarea alfabetului Ogham.



Cu alfabetul și sculptura, ar trebui să puteți găsi cuvântul irlandez de 6 litere de care are nevoie Merrow.

Vocabular

English	Traducere
Peaceful	Calm și liniștit; lipsit de tulburări.
Merrow	O creatură acvatică mitică, asemănătoare cu o sirenă sau un siren, găsită în folclorul irlandez.

Druid	Un membru al clasei preoți din vechile culturi celtice, adesea asociat cu înțelepciunea și magie.
Carving	O formă sau un design tăiat pe o suprafață tare, cum ar fi lemnul sau piatra.

Pasul 5 – Arborele vieții

Ce se întâmplă?

Ai adunat cu succes toate piesele pietrei magice, iar acum cioara apare din nou în fața ta. Cu toate acestea, cioara dezvăluie că călătoria ta nu este încă încheiată. Numele adevărat al corbului este mai lung de trei litere. Apare un copac al vieții, cu plăci de lemn care poartă descrieri și litere evidențiate.

Ce ar trebui să observi

Unele nume ale zeităților irlandeze pe care trebuie să le plasezi în copac au o literă îngroșată. Observați cum, atunci când plasați aceste nume pe arborele vieții, literele apar pe fazele lunii de mai sus pentru a completa numele corbului.

Sfaturi și ajutor

Obiectiv: rezolvarea arborelui genealogic



Citiți descrierea arborelui genealogic și trageți și plasați numele în locurile corecte din arbore.

English	Traducere
Trinity	Un grup sau un set de trei persoane sau lucruri.
Prove your worth	Demonstrați valoarea, capacitatea sau meritul cuiva.
Tree of Life	Un arbore simbolic reprezentând viața, creșterea și interconectarea.
Shapeshifter	O ființă capabilă să-și transforme forma sau forma fizică, adesea cu abilități supranaturale.

Anexă: Ghid complet al jocului

Pasul 1 – Introducere

Urmărește corbul în pădure și găsește mormanul de pietre cu telefonul deasupra. Ridică-ți telefonul și examinează piatra mică cu simboluri ciudate dedesubt. Piatra deține un secret magic care te va transporta într-un tărâm diferit, în special într-un vechi fort de zâne din Irlanda. Cioara te provoacă să-ți găsești adevăratul nume, pregătind scena pentru restul aventurii tale.

Pasul 2 – Zâna

Interacționează cu zâna care a luat o bucată din piatră. Ajut-o să găsească scrisoarea lipsă din provocarea ei. Răspunsul corect este „M”, reprezentând prima literă a numelui corbului. Zâna vă va răsplăti cu piesa de piatră și puteți continua să explorați următoarea parte a fortului.

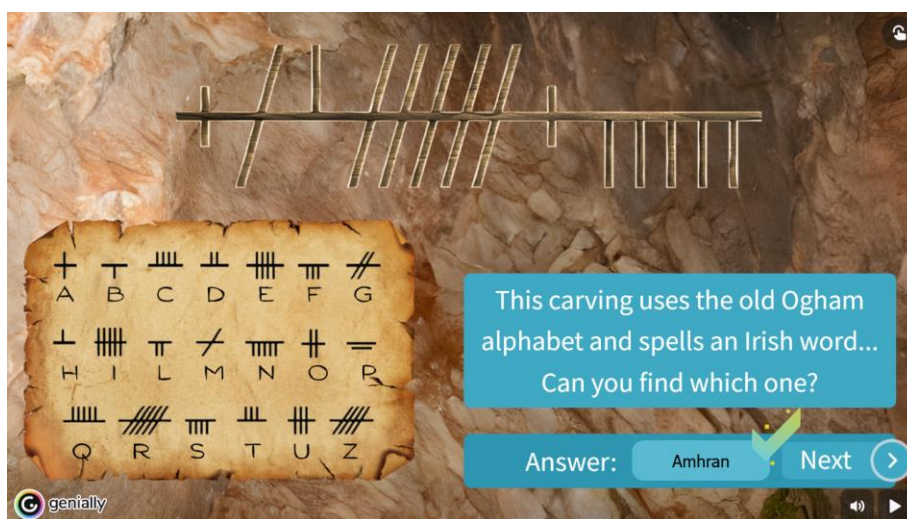
Pasul 3 - Spiridușul

Ajută-l pe spiriduș să-și găsească trifoiele ascunse și alungă șerpii care au fost eliberați ca o farsă. Faceți clic pe toate locurile unde ar putea fi ascunse. Odată ce toți cei cinci șerpi și cei cinci trifoi sunt găsiți, spiridușul vă va răsplăti cu cea de-a doua bucată de piatră, dezvăluind litera din mijloc a numelui corbiei, „I”.



Pasul 4 – Merrow

Soluția pentru acest pas implică asistența merrow la descifrarea sculpturii de pe peretele peșterii. Folosește bucata de hârtie pe care ți-o oferă Merrow pentru a descifra cuvântul scris în alfabetul Ogham. Sculptura se traduce prin cuvântul irlandez „Amhrán”, care înseamnă „cântec”.



Merrow îți dă seama că soluția constă în magia cântului și ea îți întoarce piesa de piatră. Cu ultima literă „N”, pe această ultimă bucată de piatră, ești cu un pas mai

aproape de a rezolva numele corbului. Bucurați-vă de cântecul feeric al merrowului și de atmosfera liniștită a peșterii.

Pasul 5 – Arborele vieții

Soluția pentru acest pas final presupune completarea Arborele Vieții și identificarea corectă a numelor zeităților irlandeze descrise în propozițiile furnizate. Prin plasarea numelor corecte cu litere evidențiate în locurile potrivite, veți dezvălui adevăratul nume al corbiei: Mórrígan.



Corbul se transforma in puternicul si enigmaticul Mórrígan. El te felicită pentru realizare și te eliberează de fortul de zâne, aducându-te înapoi acolo unde îți este locul.



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>