

The Absent Minded

Prezentare generală



Sinopsis

Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului. Pentru fiecare nivel al jocului, veți avea o listă cu vocabular specific și sfaturi care să vă ajute la nevoie. Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente și încă vă simțiți pierdut, puteți consulta ghidul complet al jocului din anexa acestui document.

Veți intra într-o **lume fantastică de căutare și aventură** însoțită de personaje spirituale și curajoase. Pune-ți armura și ia-ți armele pentru că vei lupta împotriva unor personaje feroce! Desigur, vei descoperi mai multe în timpul jocului!

- **Nivel lingvistic: B2**

Comenzi

		
Mișcare pe hartă	Click stânga	← ↑ ↓ →
Buton de acțiune	Click stânga	Bara de spațiu
Meniu open/ close	Cick dreapta	Esc

Livellul A: Vizita la Mem'phish



Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

To rob around – to take something from (someone) by unlawful force or threat of violence; steal from (a jefui, a prăda)

To tag along – to join without being asked or wanted (a se alătura, aproape silit)

To be good to go – to be prepared and ready to do something (a fi gata de drum)

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Marsha intră în Mem'phish, orașul unde o întâlnește pe prima sa companioană, Therese, care îi spune cum poate intra în posesia unei bărci. Ea explorează zona pentru obiecte utile la colecție.

Ce ar trebui să observați

Nu toate locurile te lasă să le explorezi, însă intră oriunde poți, inclusiv în Casa Bântuită, unde ai prima bătălie pentru a câștiga experiență și nu numai.



Indicii

Nu cheltui bani pe tranzacții inutile.

Nivelul B: Găsirea unui transport



Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

Buccaneer – a pirate, originally off the Spanish American coasts; a daring, adventurous, and sometimes reckless person, especially in business (pirat)

To cut a deal – to come to an arrangement (a ajunge la o înțelegere)

Jolly sailor bold – jolly (very) (foarte)

Notă informativă: "My Jolly Sailor Bold" este, de fapt, un cântec tradițional marinăresc, interpretat din perspectiva unei femei îndrăgostite de un marinar. Este, de asemenea, folosit în "Pirații din Caraibe: Pe mările străine" pentru a atrage sirenele.

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Marsha și Therese vorbesc cu bătrâna care le indică locuința Căpitanului. Cele două călătorești îl întâlnesc pe căpitan, singura persoană din oraș care deține o navă, iar Marsha este testată înainte de a i se încredința un astfel de lucru.

Ce ar trebui să observați

Casa căpitanului are un semn cu o corabie la intrare. Ușa casei sale se deschide numai după ce este vizitată bătrâna.

Indicii

Răspunsul la cântecul bătrânului căpitan este John Lennon.

Notă informativă: John Lennon a fost un compozitor, cântăreț și muzician englez care a fondat "The Beatles", una dintre cele mai influente trupe de muzică. "Imagine" a lui John Lennon este una dintre cele mai frumoase și inspirate melodii din toate timpurile. A fost lansată în 1971, în timpul războiului din Vietnam.

Nivelul C: În cort și în peșteră

Înțelegerea textului



Vocabular și expresii

To be good to go – to be prepared and ready to do something (a fi gata de drum)

To come in handy – to be useful for a particular purpose (a fi la îndemână)

To run out of – to finish, use, or sell all of something, so that there is none left (a se termina)

Houdy – how do ye (an informal friendly greeting, particularly associated with the western states) (Ce mai faci?)

Critter (informal) – a living creature; an animal (ființă)

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Jucăușul și plin de umor Schelet al cortului îi oferă Marshei indicii importante despre cum să ajungă și să confrunte Oracolul, în timp ce victoria din grotă va aduce obiecte utile pentru misiunea lor.

Ce ar trebui să observați

Recipientul pentru apă murdară poate fi găsit în cufărul din colțul din dreapta sus al hărții.

Indicii

Colectarea pietrei galbene sub semnul "Keepout" vine cu bani importanți pentru grupul călător.

Nivelul D: Colectarea apei murdare



Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

Hermit - a person living in solitude as a religious discipline (pustnic)

To ride the waves – to float (a naviga, a avea succes)

Notă informativă: "a merge pe val" este un argou, însemnând "a te bucura de o perioadă de succes și noroc".

To shimmer – to shine with a glistening or tremulous light (a străluci)

To vanquish – to defeat completely in a battle or a competition (a învinge)

To cross paths with – to encounter one, often surprisingly or unexpectedly (a se intersecta)

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Fetele se îmbarcă pe nava căpitanului de pe continent și își continuă croaziera pentru a căuta apa murdară. Abia se pregătesc pentru andocare, când apare un tânăr care dorește să li se alăture. Împreună, ei pot învinge mai ușor Minotaurul, care nu lasă pe nimeni să părăsească această insulă.

Ce ar trebui să observați

În lupta împotriva Minotaurului (Lucius), folosiți puterile magice ale lui Harold dacă este necesar (vindecare și scânteii).

Indicii

Rolul lui Harold este să colecteze apa murdară pentru Marsha, dar are nevoie de „un recipient gol”. Jucătorul ar trebui să posede unul după întoarcerea din peștera cortului.

Nivelul D: Testul Oracolului din final



Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

To long for – to have a very strong desire or yearning for someone or something (a duce dorul)

To come to one's senses – to start thinking reasonably (a-și veni în fire)

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

După ce a învins ocrul și Minotaurul pe insula morbidă, Oracolul dorește apa murdară care îi potolește setea și apoi este gata să o pună pe Marsha la încercare: un test cu trei întrebări bazat pe ghicitori. Marsha trece testul și acum poate să se întoarcă acasă. Oracolul pocnește din degete și fata se trezește în camera ei dezordonată, încercând să-și dea seama dacă lucrurile s-au întâmplat cu adevărat sau dacă totul a fost un vis.

Ce ar trebui să observați

O mulțime de elemente vizuale morbide și legate de moarte pe insulă, concepute pentru a descuraja pe oricine se încumetă să ajungă până aici.

Indicii

Întâlnirea cu Oracolul reprezintă evenimentul suprem; jucătorul nu trebuie să fie descurajat de aspectul său, ci să răspundă corect la ghicitorile sale.

Test answers:

1. Which watch watches which watch. (second answer)
2. One spring I found a spring by a spring. (last answer)
3. John is a butcher that is 6 feet tall and wears size 9 shoes. (second answer)

Anexă: Ghidul complet al jocului

Pasul 1: Vizita la Mem'phish

Marsha intră în Mem'phish după ce răspunde la chestionarul scurt al paznicului orașului. Ea va intra în diferite locuri pentru a colecta bani și obiecte pentru misiune. Mergând spre intersecție, în frumosul conac de pe partea stângă, ea o va întâlni pe prima însoțitoare recrutată pentru misiune, Therese. Aceasta oferă indiciul pentru găsirea transportului pe apă pentru insula Oracolului.

Pasul 2: Găsirea unui mijloc de transport

Întâlnirea cu bătrâna în fața casei acesteia le va conduce la casa căpitanului, care este acum fericit să le împrumute nava. Dacă este necesar, jucătorul se poate întoarce la indicatorul de direcție din partea stângă a zidului orașului, aproape de port, pentru a găsi ruta exactă.

Pasul 3: Explorarea cortului și a peșterii

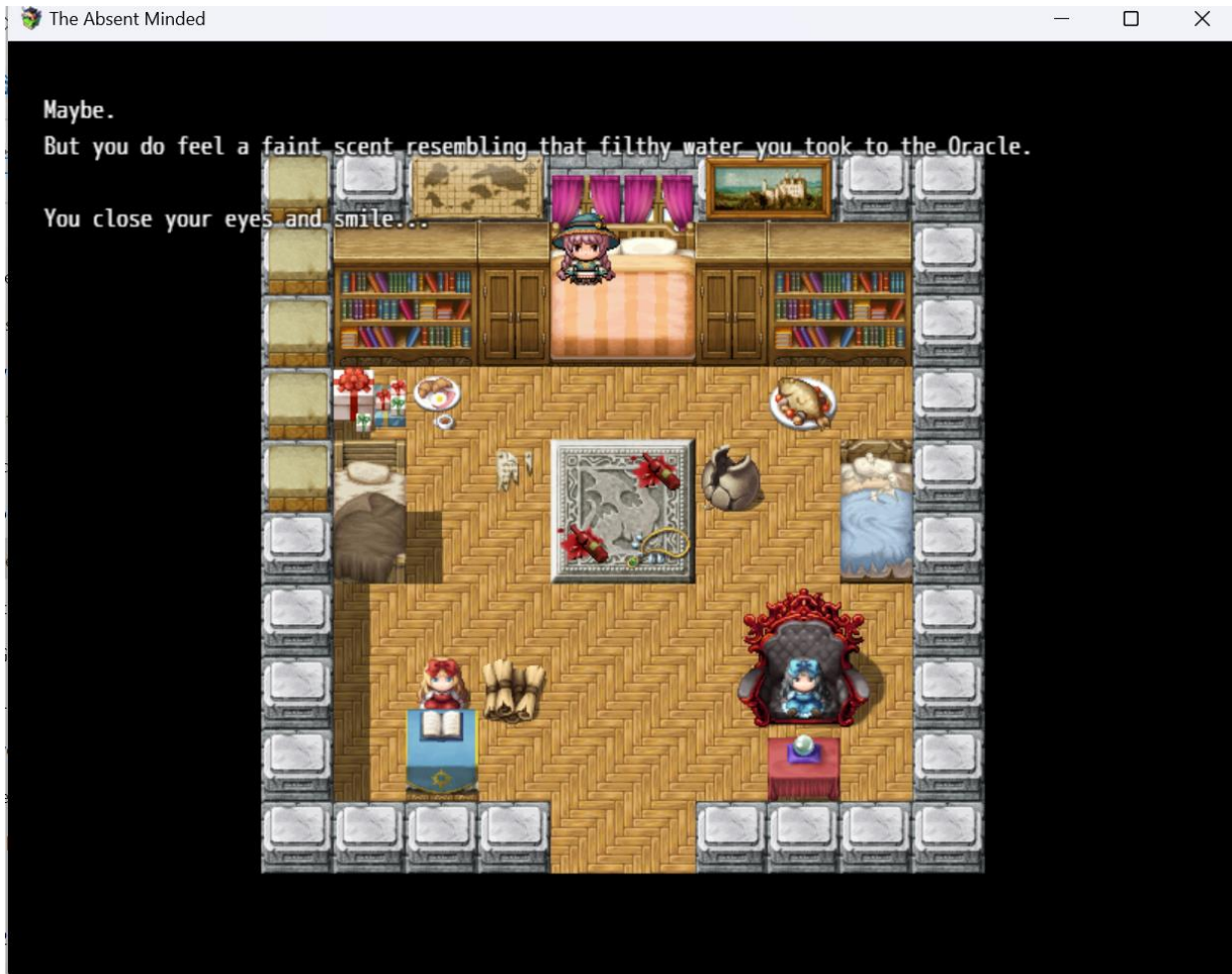
Acestea sunt locații decisive pentru joc, deoarece Scheletul din cort oferă călătorilor indicii importante despre cum să ajungă și să confrunte Oracolul, în timp ce victoria din grotă va aduce obiecte utile pentru misiunea lor (de exemplu, recipientul pentru apă murdară poate fi găsit în cufărul din colțul din dreapta sus al hărții).

Pasul 4: Colectarea apei murdare

Marsha și Therese pleacă victorioase din peștera continentală cu vasul de apă. Acum se îndreaptă spre insula fântânii cu apă puturoasă. Aici, fetele îl întâlnesc pe Harold, care li se alătură imediat, deoarece dorea mult să plece din acel loc. Drumul spre fântână este blocat de creatura Minotaur (Lucius), cu care fetele trebuie să

lupte pentru a ajunge la fântână. Uimit de curajul lor, Lucius decide să le însoțească. Această sarcină este îndeplinită cu succes și cei patru tovarăși navighează spre destinația finală.

Pasul 5: Testul Oracolului și sfârșitul jocului



Insula este un punct de reper recunoscut instantaneu de jucător, deoarece aici pot fi văzute morminte, cruci de lemn și schelete neîngropate. Tovarășii intră într-o ultimă bătălie împreună împotriva ocrului și a Minotaurului, iar acest efort de colaborare poate aduce o mare victorie dacă lucrează eficient împreună (o atenție deosebită pentru a folosi vindecarea în mod constant). Oracolul dorește să bea apa murdară care îi potolește setea și apoi este gata să o pună pe Marsha la încercare:

un test cu trei întrebări. Tânăra fată este suficient de înțeleaptă pentru a depăși momentul și a cere să se întoarcă acasă.

lat-o în camera ei, întrebându-se... A fost un vis? A fost realitate? A fost prea **absent-minded** (**neatență**) pentru a-și da seama...



**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>