

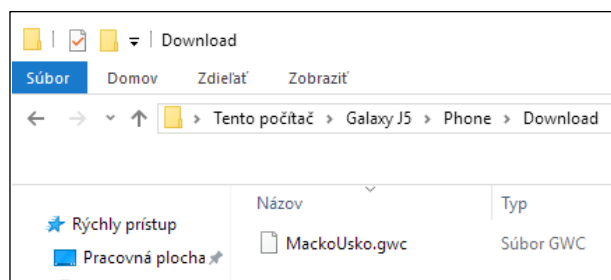
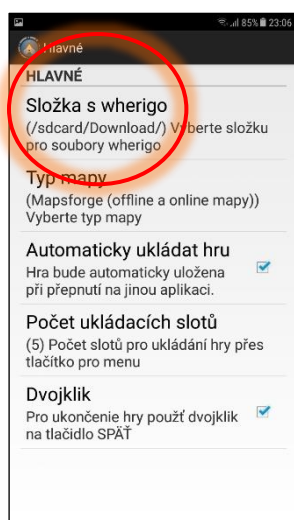
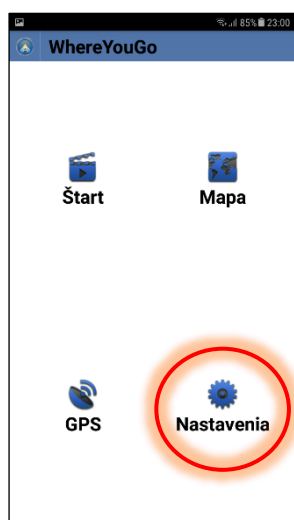
VZOROVÁ WHERIGO HRA O MACKOVI UŠKOVI

Príprava na hranie hry

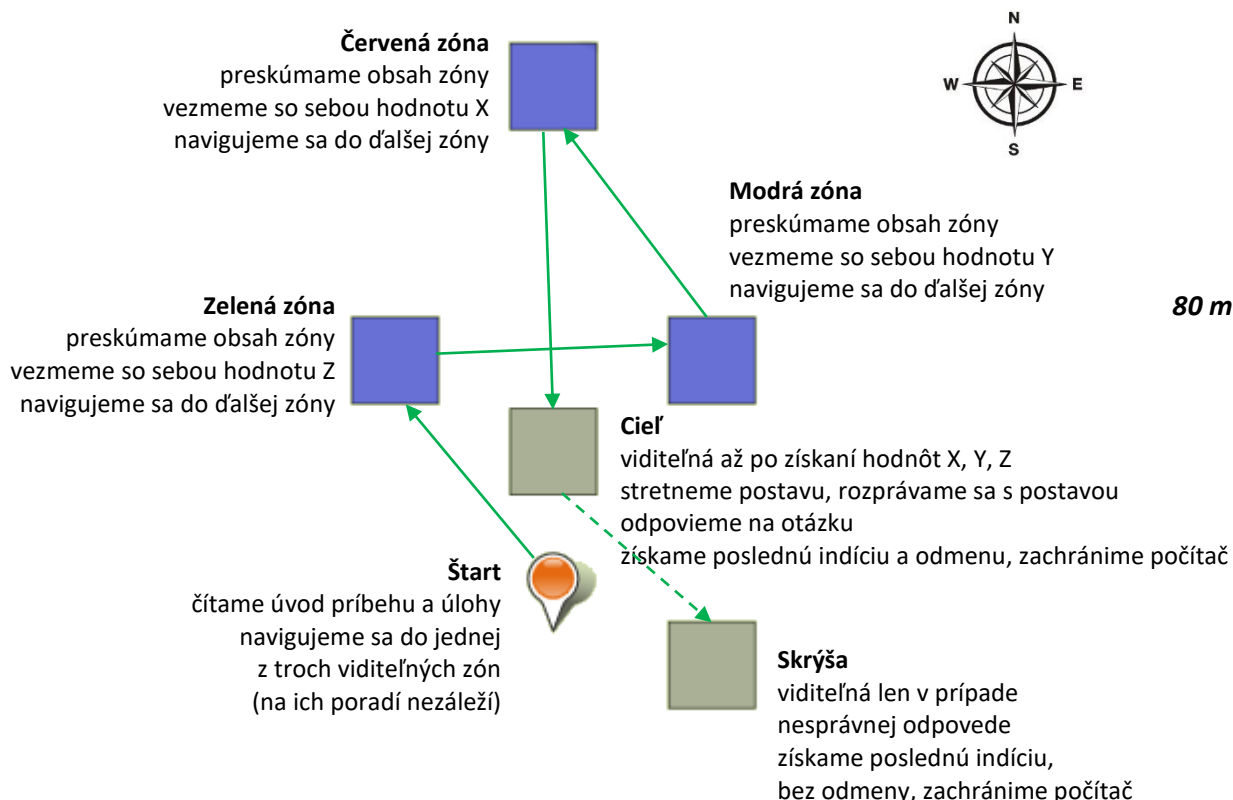
Predpokladáme, že prehrávač *WhereYouGo* už máme v mobilnom zariadení nainštalovaný.

Súbor **MackoUsko.gwc** je potrebné skopírovať z počítača do mobilného zariadenia:


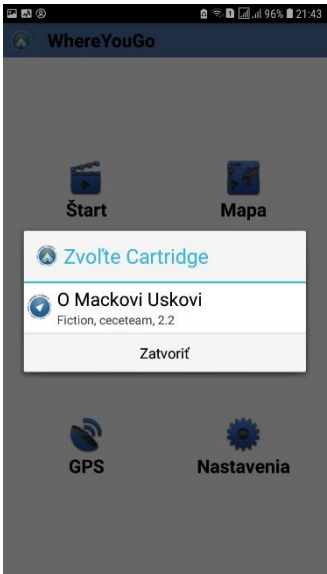
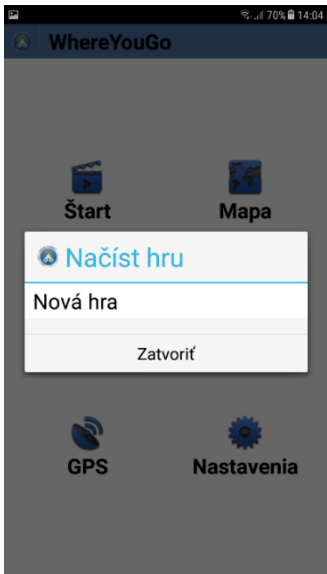
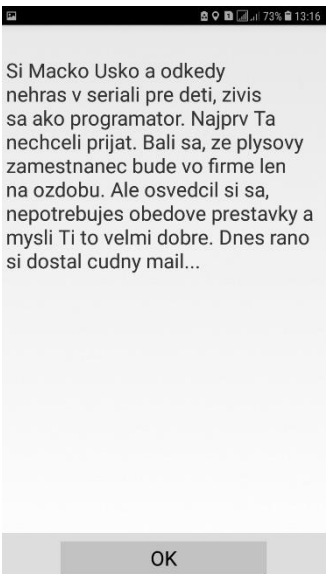
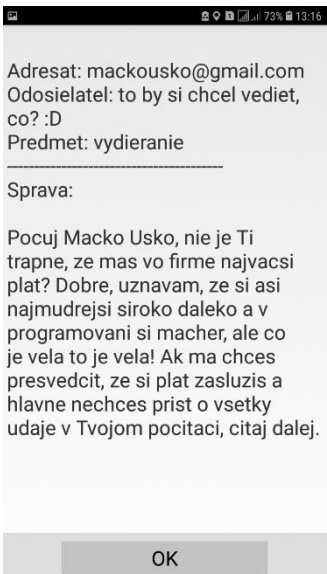
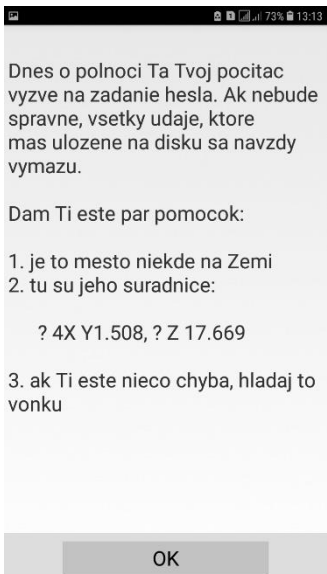
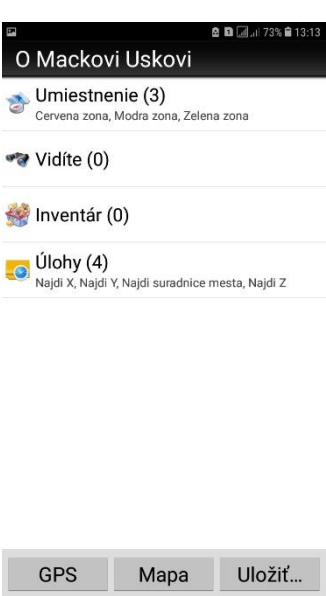

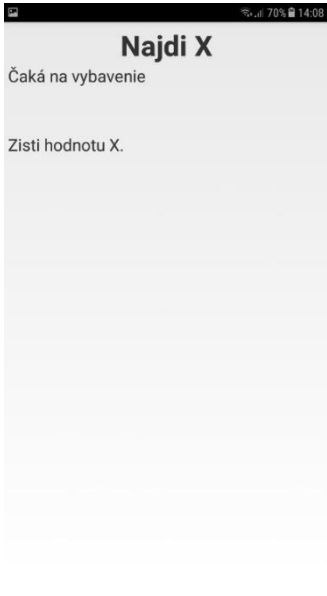
1. V prehrávači hier je v *Nastaveniach* možné vybrať, ktorý priečinok bude aplikácia považovať za pracovný. Môžeme ponechať predvolený (prečítajme si, ktorý to je) alebo nastaviť vlastný, napr. priečinok *Download* v internom úložisku zariadenia.
2. Všetky hry (súbory *.gwc*) musia byť uložené v nastavenom priečinku. Z počítača do mobilného zariadenia ich môžeme skopírovať pomocou USB kábla, napr.:






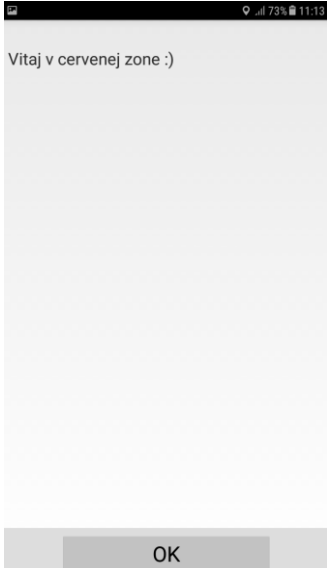
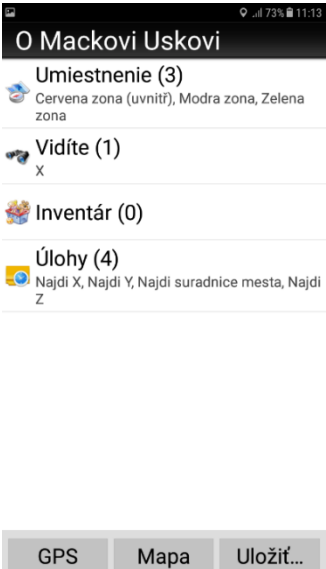

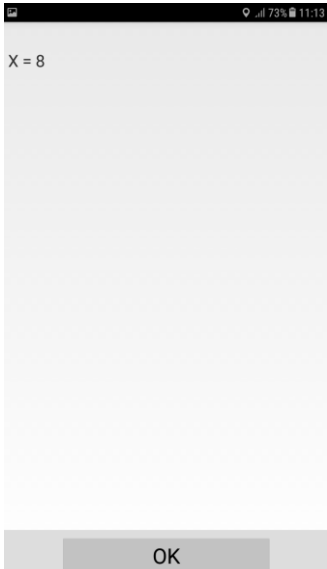


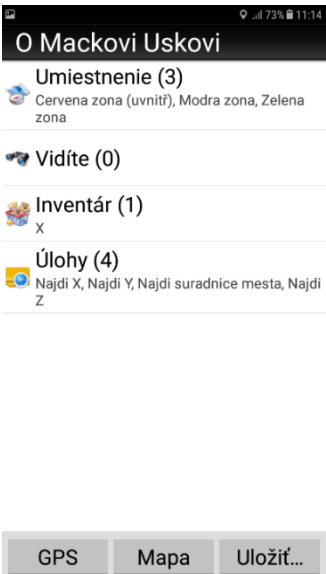

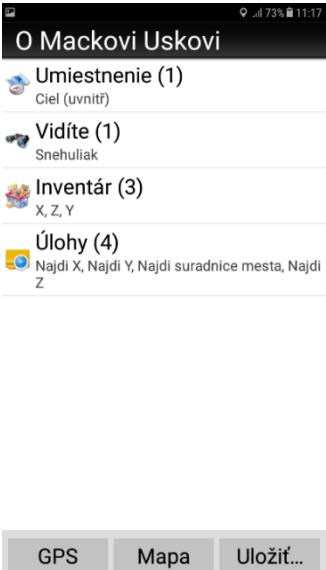


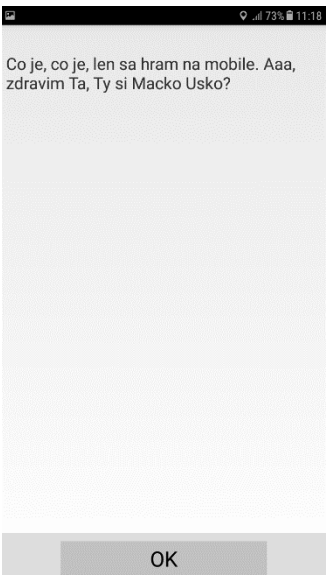
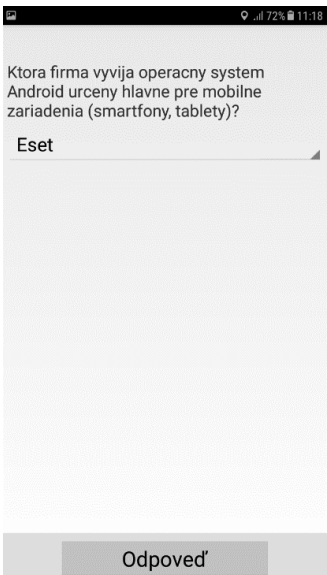
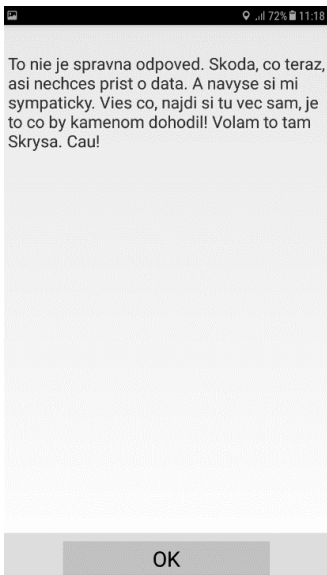
Štruktúra a scenár hry

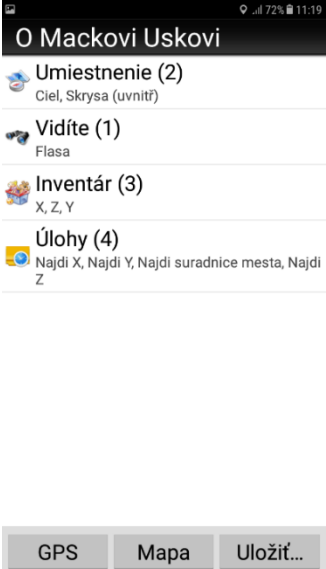

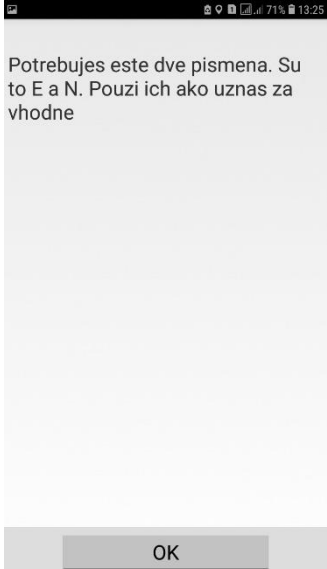
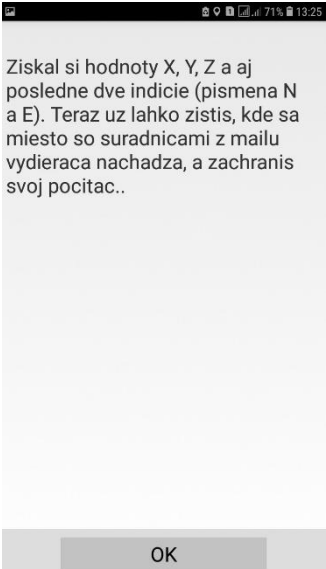

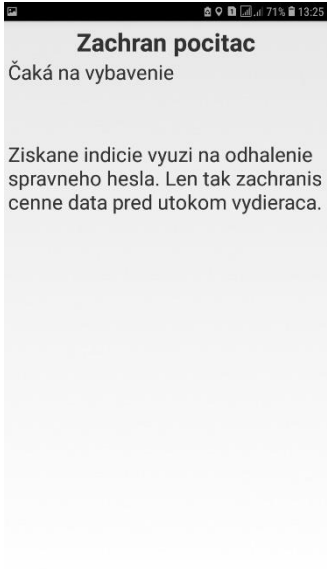

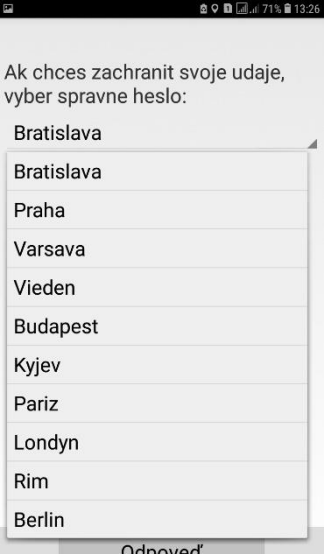
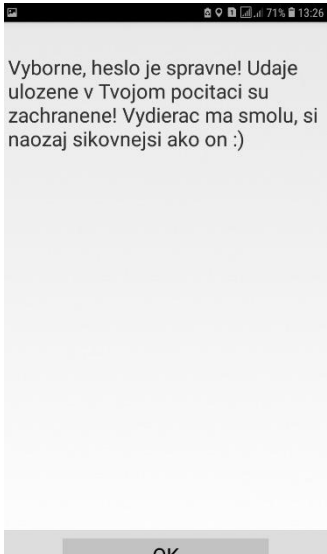


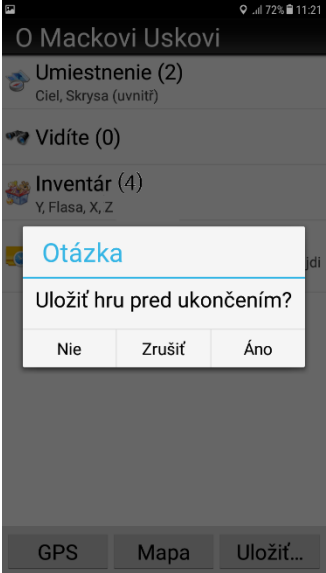
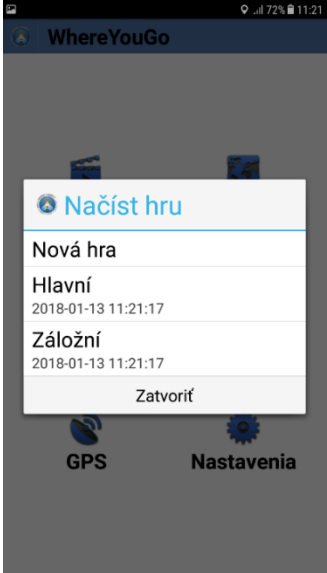
Priebeh hry s pohľadmi na rozhranie prehrávača WhereYouGo

<p>1. Spustíme prehrávač <i>WhereYouGo</i>.</p> 	<p>2. Po kliknutí na <i>Štart</i> vyberieme hru.</p> 	<p>3. Spustíme hru.</p> 
<p>4. Čítame úvodný príbeh ukončený zadáním hlavnej úlohy.</p>		
		
<p>5. Hlavná obrazovka hry.</p> 	<p>6. Zobrazíme zoznam s úlohami.</p> 	<p>7. Prečítame si jednotlivé úlohy.</p> 

<p>8. Zobražíme viditeľné zóny.</p> 	<p>9. Zvolíme jednu zo zón.</p> 	<p>10. Klikneme na tlačidlo <i>Navigovať</i>.</p> 
<p>11. Blížime sa k Červenej zóne.</p> 	<p>12. Vstupujeme do zóny.</p> 	<p>13. Všetchneme si zoznam <i>Vidíte</i>.</p> 
<p>13. Všetchneme si zoznam <i>Vidíte</i>.</p> 	<p>14. V tejto zóne vidíme X.</p> 	<p>15. Preskúname X.</p> 

<p>16. Hodnotu X sme zobrali so sebou.</p> 	<p>17. Môžeme si ju kedykoľvek zobraziť.</p> 	<p>18. Podobne nájdeme aj ďalšie dve hodnoty nachádzajúce sa v <i>Modrej zóne</i> a v <i>Zelenej zóne</i> a zoberieme si ich so sebou (presunieme ich do <i>Inventára</i>). Po splnení týchto troch čiastkových úloh sa nám zobrazí ako viditeľná zóna <i>Cieľ</i>. Navigujeme sa do zóny <i>Cieľ</i>.</p>
<p>19. V zóne <i>Cieľ</i> uvidíme Snehuliaka.</p> 	<p>20. Oslovíme ho a porozprávame sa s ním.</p> 	
<p>21. Dialóg tu neuvádzame celý ...</p> 	<p>22. ... končí položením otázky.</p> 	<p>23. Odpovedali sme nesprávne (Eset).</p> 

<p>24. Ideme do <i>Skrýše</i>, sme tam.</p> 	<p>25. Nájdem fľašu so správou.</p> 	<p>26. Prečítame si posledné indície.</p> 
<p>27. Získali sme všetko potrebné...</p> 	<p>28. Zobrazíme zoznam s <i>Úlohami</i>, pribudla záverečná úloha.</p> 	<p>Zachran pocitac Čaká na vybavenie</p> <p>Ziskane indície vyuzi na odhalenie spravneho hesla. Len tak zachranis cenne data pred utokom vydieraca.</p> 
<p>29. V <i>Inventári</i> nájdeme počítač.</p> 	<p>30. Vyberieme heslo odhalené na základe súradníc (N 48 51.508, E 2 17.669), hra po správnej odpovedi (Paríž) končí úspechom. Po nesprávnej odpovedi má hráč k dispozícii ešte 2 ďalšie pokusy.</p> 	<p>Vyborne, heslo je spravne! Udaje ulozene v Tvojom pocitaci su zachranene! Vydierac ma smolu, si naozaj sikovnejši ako on :)</p> 

31. Zátvaranie hry (2x tlačidlo Späť).	32. Uložená hra sa dá znovu otvoriť.	33.
		<p>Po získaní hodnôt X, Y, Z a prečítaní správy vo fľaši (získaní informácie o písmenách N a E) sa môžeme vrátiť do vnútra a pokračovať v pátraní v počítačovej učebni.</p> <p>Žiaci využijú digitálnu mapu. Zistené súradnice ich dovedú do Paríža.</p> <p>Hru následne znovu otvoria a dohrajú splnením poslednej úlohy (zachránia počítač vložení správneho hesla).</p>