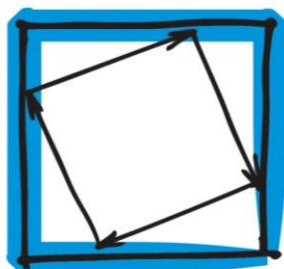


Poradnik gracza wersja mobilna



ARCHIPELAG
MATEMATYKI

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Wydział Matematyki i Nauk Informatycznych, Politechnika
Warszawska



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





**ODKRYWCY
MATLANDII
GRA W WERSJI
MOBILE**

SPIS EKRANÓW

LOGOWANIE -

3

REJESTRACJA, RESET

HASŁA - 4

PIERWSZE LOGOWANIE

- 5,6

MAPA -

7

IKONA SWOJEGO GRACZA

- 8,9

IKONA INNEGO GRACZA

- 10

WOLNE TERYTORIUM

- 11

MOJE TERYTORIUM -

INFORMACJE - 12

MOJE TERYTORIUM - WSPARCIE /

BUDYNKI - 13

TERYTORIUM INNEGO

GRACZA - 14

POJEDYNEK -

15

SIEDZIBA INNEGO GRACZA

- 16

SZKOŁA -

17

ZNADZIEJKI/MISJE

- 18

ZNADZIEJKI -

19

OPCJE MAPY -

20

MISJE -

21, 24

PANEL GRACZA - STATUS

- 25

PANEL GRACZA -

SPRAWNOŚCI/MISJE - 26

PANEL GRACZA - SPOŁECZNOŚĆ

- 27, 28

PANEL GRACZA -

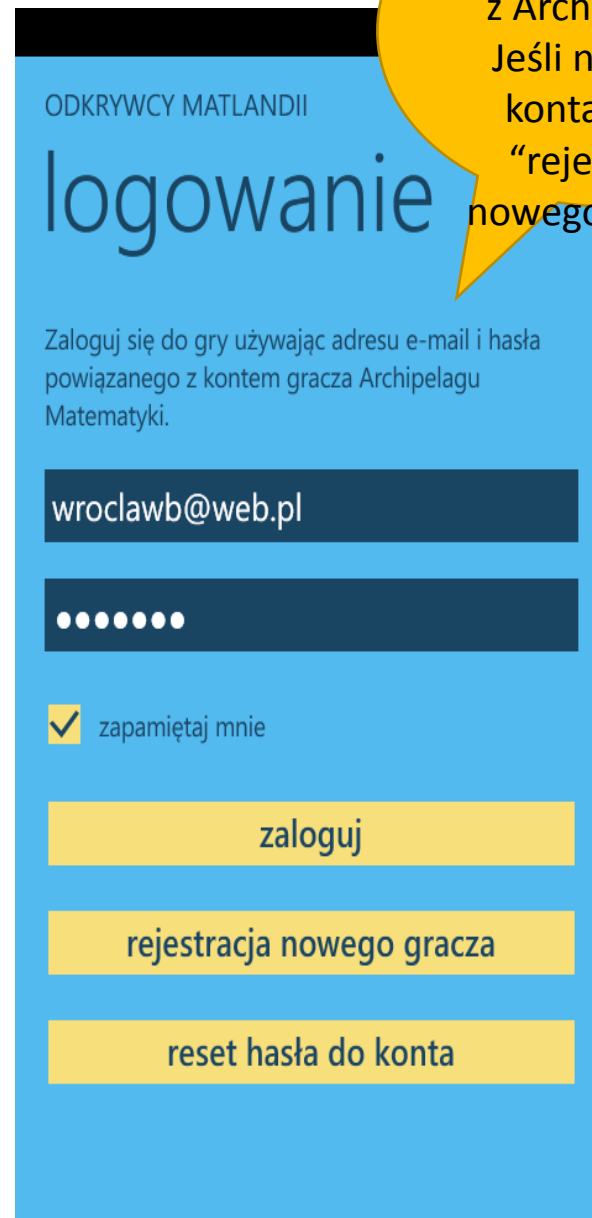
SPOŁECZNOŚĆ/GRUPY - 33

LOGOWANIE



Tapnij* "graj", aby rozpocząć przygodę w Matlandii na swoim smartfonie 😊

*Tapnij = kliknij paluszkami 😊



Aby się zalogować użyj danych z Archipelagu. Jeśli nie masz konta tapnij "rejestracja nowego gracza".

REJESTRACJA, RESET HASŁA

uwaga

Reset hasła do konta gracza jest możliwy przez formularz dostępny na stronie gry Archipelag Matematyki: <http://gra.archipelagmatematyki.pl/home/resetpasswordbeginrequest>

zaloguj

rejestracja nowego gracza

reset hasła do konta

Jeśli zapomniałeś hasła, możesz je zresetować, ale tylko na stronie gry Archipelag Matematyki.

uwaga

Rejestracja konta gracza jest możliwa przez stronę główną gry Archipelag Matematyki (<http://gra.archipelagmatematyki.pl>). Po rejestracji należy poczekać na akceptację konta ucznia w ramach szkoły.

zaloguj

rejestracja nowego gracza

reset hasła do konta

Jeśli chcesz się zarejestrować możesz to zrobić także tylko na stronie gry Archipelag Matematyki.

PIERWSZE LOGOWANIE

REGULAMIN

W przeciwieństwie do rozpowszechnionych opinii, Lorem Ipsum nie jest tylko przypadkowym tekstem. Ma ono korzenie w klasycznej łacińskiej literaturze z 45 roku przed Chrystusem, czyli ponad 2000 lat temu! Richard McClintock, wykładowca łaciny na uniwersytecie Harvarda w Sydney w Virginii, przyjrzał się uważnie niektórym niejasnym słowom – i po wielu próbach odkrył, że niezaprzeczalnie pochodzi z fraz „Finibus Bonorum et Malorum”, „Dobro i zło”, napisanej przez Cicerona. Jest to bardzo popularna w czasach renesansu rozprawa na temat etyki. Pierwszy wiersz Lorem Ipsum, „Lorem ipsum dolor sit amet...” pochodzi właśnie z sekcji 1.10.32.

Podczas pierwszego logowania: zaakceptuj regulamin...



ODKRYWCY MATLANDII

pierwszy login

Nim rozpoczniesz rozgrywkę ustaw:



swoją widoczność na mapie



wygląd avatara



styl siedziby



swój status

gotowe

ustawienia widoczności gracza

Ustaw swoją widoczność na mapie. Pamiętaj będąc niewidocznym nie będziesz też widział innych graczy! Możesz zmienić swój wybór później, w opcjach mapy.

widoczność gracza:

wyłączona



... ustaw swoją widoczność...

styl siedziby



swój status

gotowe

PIERWSZE LOGOWANIE

wybór avatara

Wybierz swoją reprezentację graficzną na mapie:



...
określ
swój
avatar...

wybór stylu siedziby

Wybierz styl reprezentacji graficznej swojej siedziby:



...
określ
swoją
siedzibę...

ustawianie statusu

Ustaw swój początkowy status. Status może być zmieniony w trakcie rozgrywki, wedle potrzeby gracza.

pomoc społe



... a także
swój
początko
wy
status.

Temat:



oferuje



szukam

Działy:

Algebra



EKRAN GŁÓWNY - MAPA

Znadziejki (Twoje lub innych). Aby wejść w interakcję ze znadziejkami musisz być w zasięgu 50 metrów.

Znacznik (strzałka) wskazuje, w którym kierunku jesteś aktualnie zwrócony. Kolor określa Twój status: zielony – pomoc; niebieski – społeczność.

Kolor zielony określa Twoje pola. Możesz atakować pola przyległe do Twoich. Twoja lokalizacja (miejsce, w którym aktualnie jesteś).

Kolor czerwony oznacza, że toczy się pojedynek, który Ciebie dotyczy (Ty atakujesz bądź jesteś atakowany). Po kliknięciu na pole pojawią się szczegóły.

Kolorowe pola oznaczają, że pola są już zajęte przez innych Graczy. Przezroczyste są wolne.

Siedziba innego Gracza.

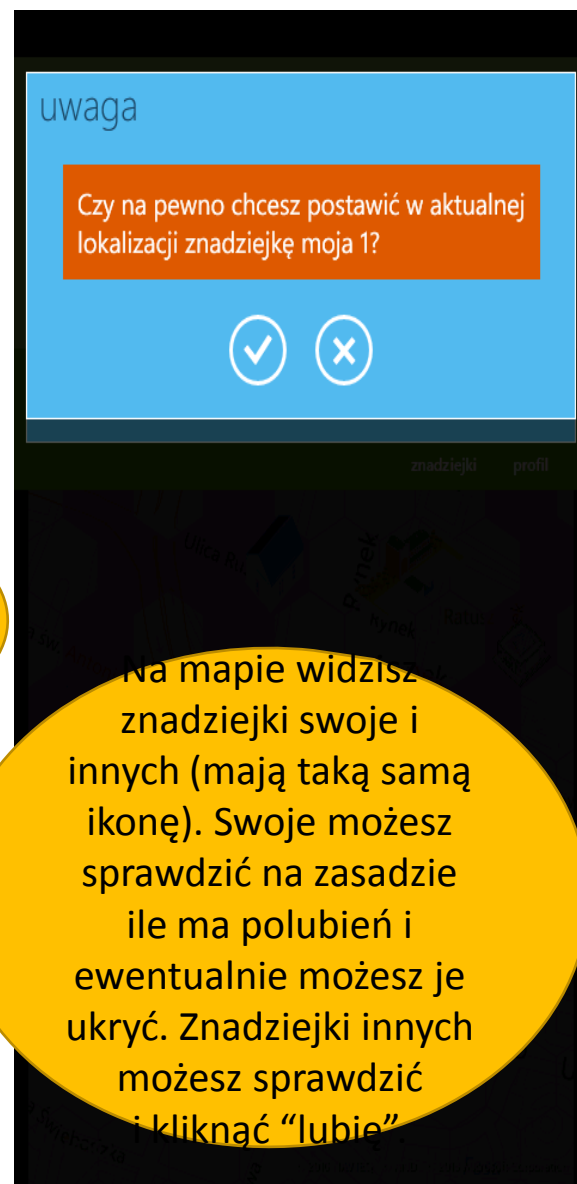
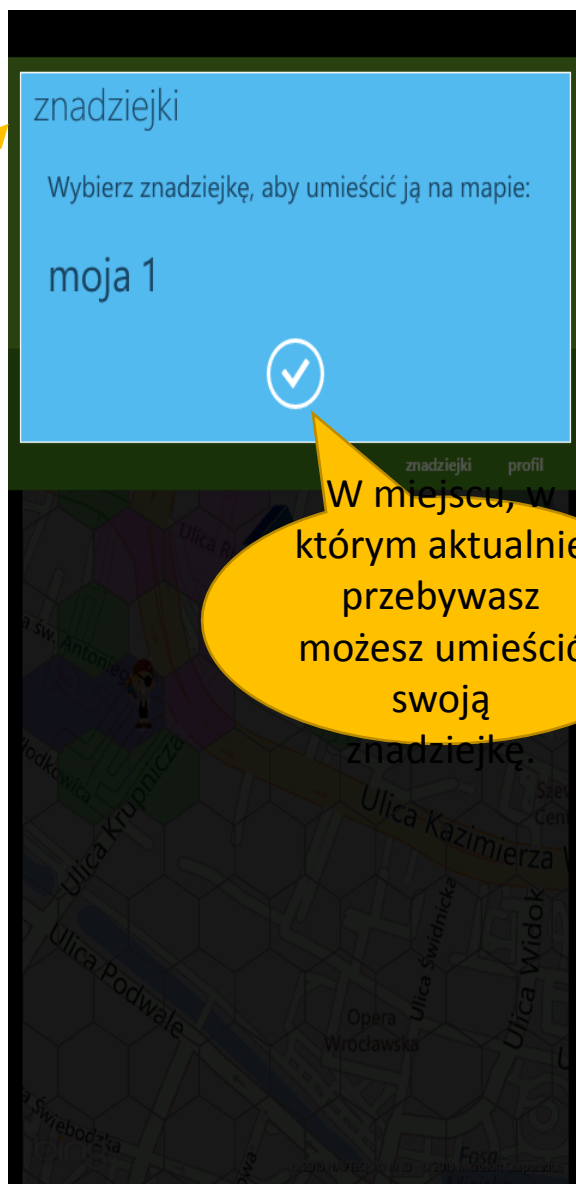
Aktualna lokalizacja Gracza (Twoja).

Opcje mapy.

Panel Gracza.

Społeczność (wiadomości i grupy).

EKRAN GŁÓWNY – IKONA SWOJEGO GRACZA



EKRAN GŁÓWNY – IKONA SWOJEGO GRACZA

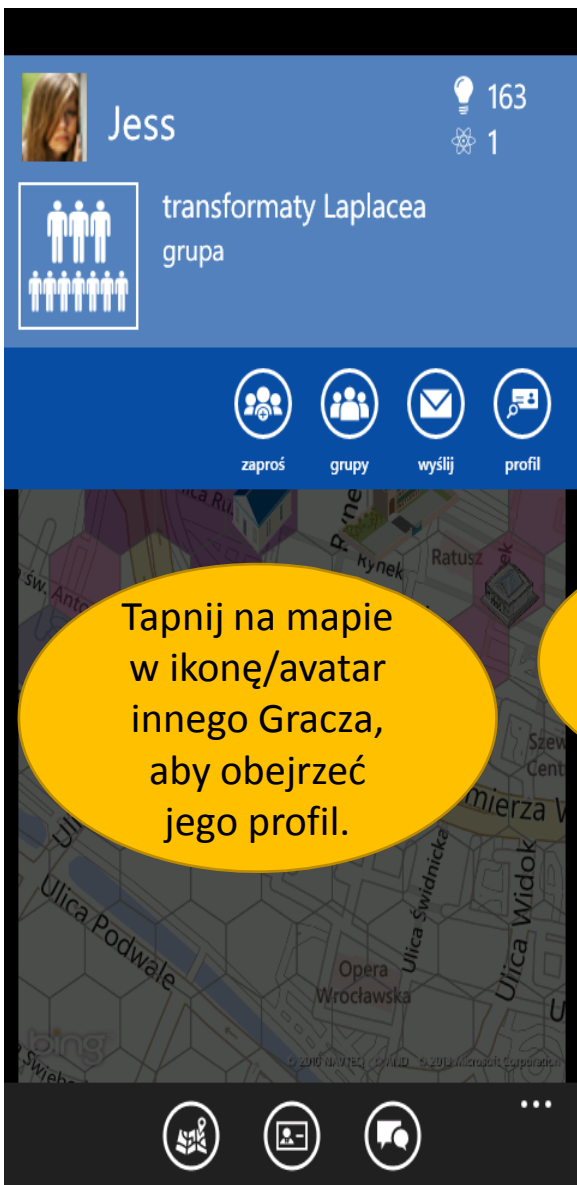


Przesuń, aby przejść do osiągnięć.

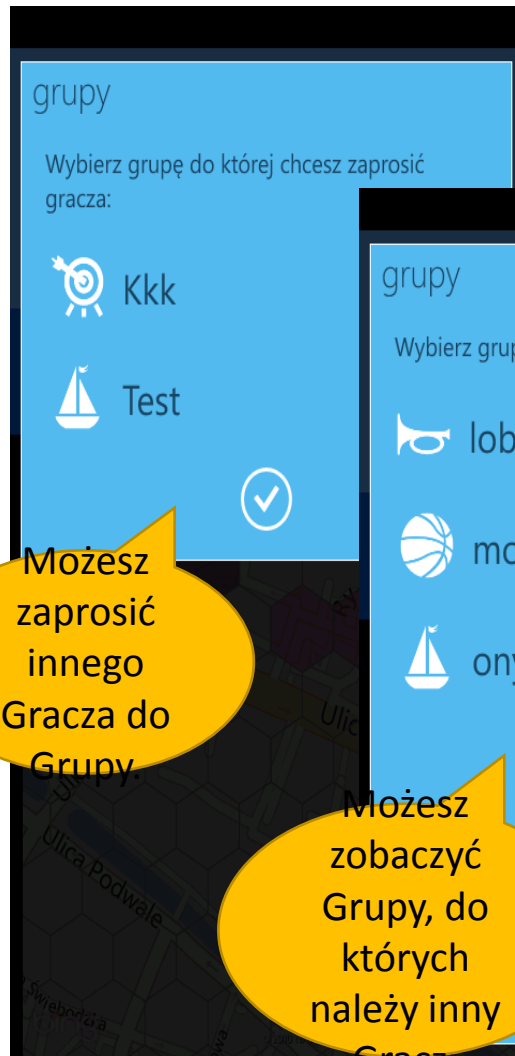
W profilu możesz zweryfikować swoje “sprawności” i “osiągnięcia”



EKRAN GŁÓWNY – IKONA INNEGO GRACZA



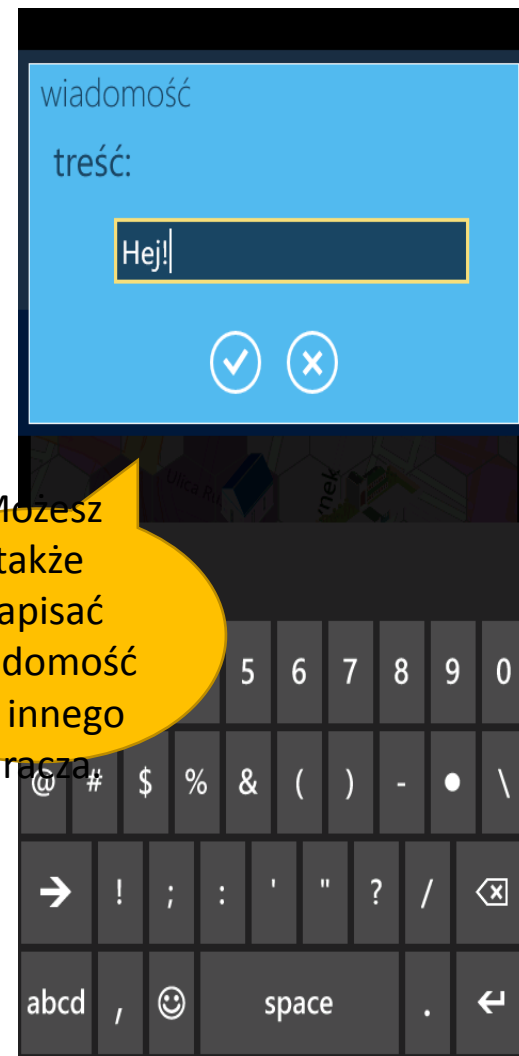
Tapnij na mapie w ikonę/avatar innego Gracza, aby obejrzeć jego profil.



Możesz zaprosić innego Gracza do Grupy.

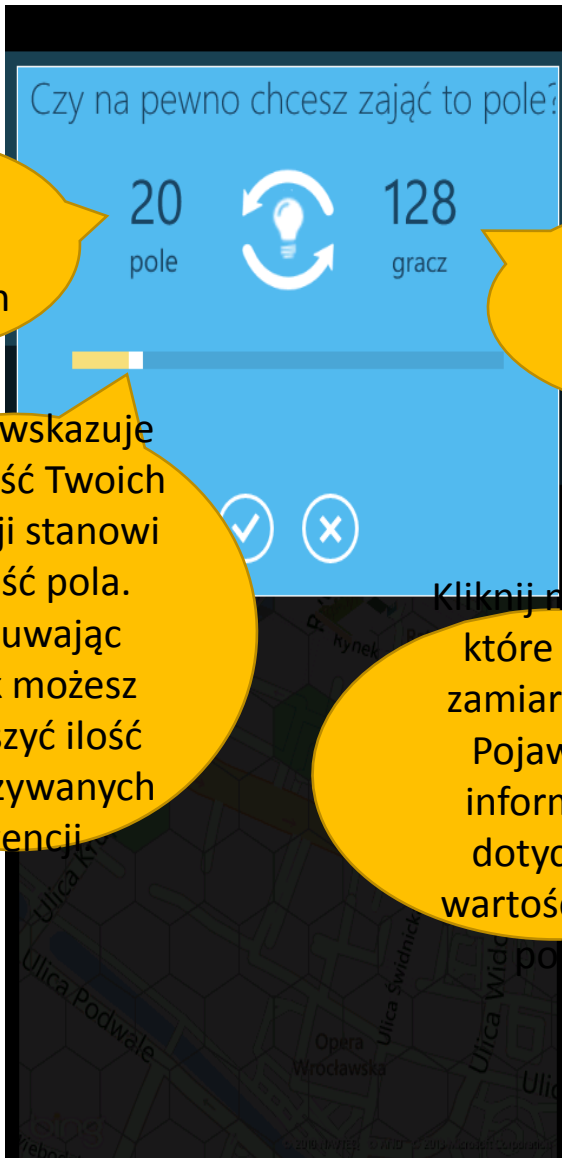


Możesz zobaczyć Grupy, do których należy inny Gracz.



Możesz także napisać wiadomość do innego Gracza.

EKRAN GŁÓWNY – WOLNE TERYTORIUM

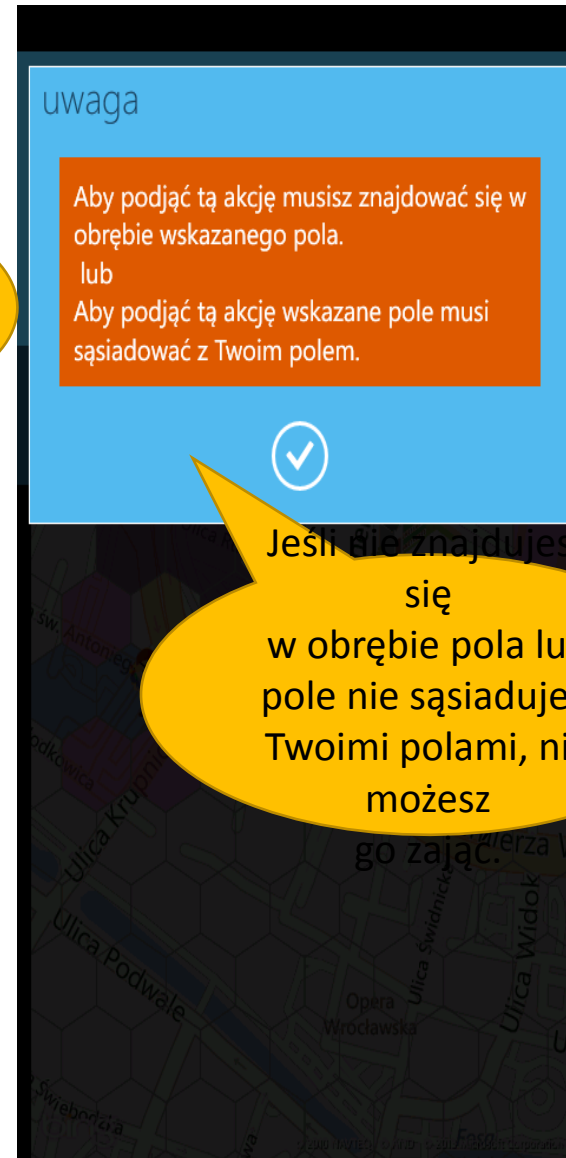


Wartość pola w Inwencjach

Suwak wskazuje jaką część Twoich Inwencji stanowi wartość pola. Przesuwając suwak możesz zwiększyć ilość przekazywanych Inwencji.

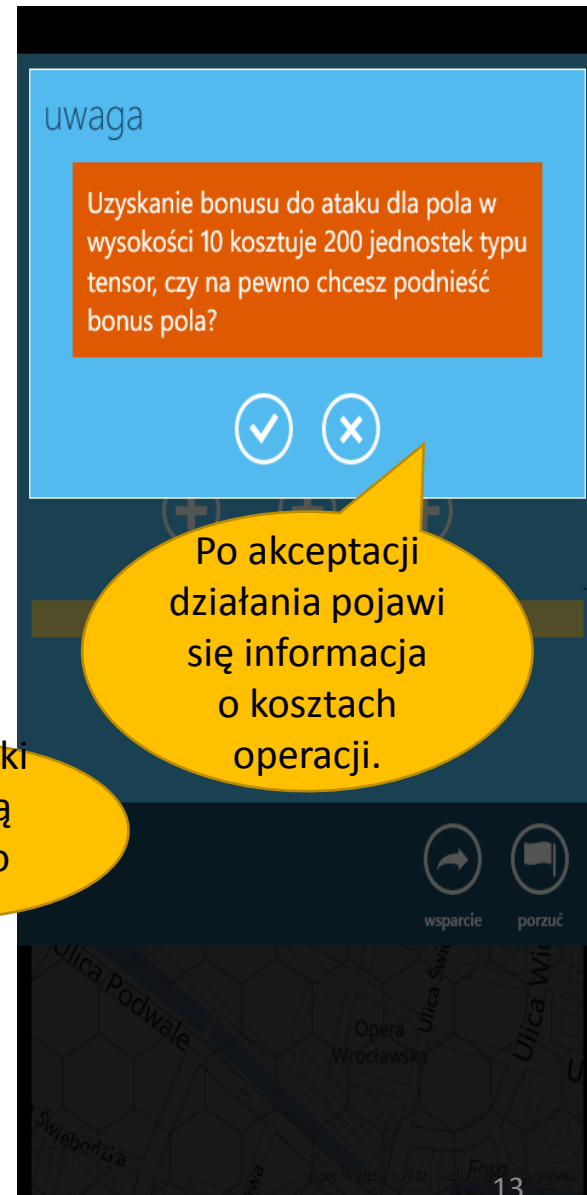
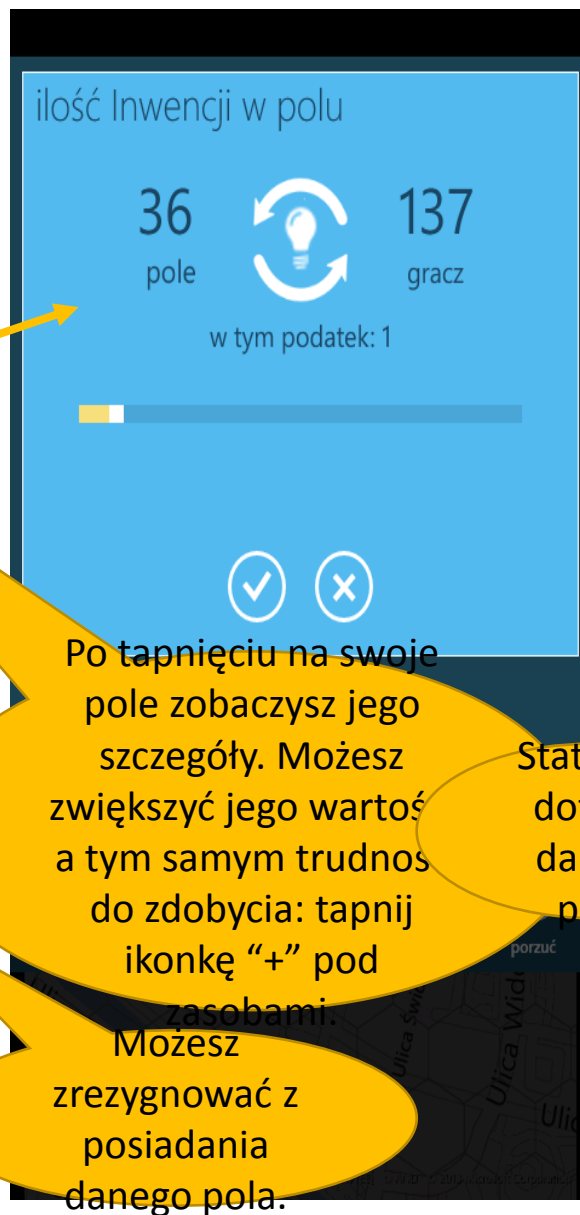
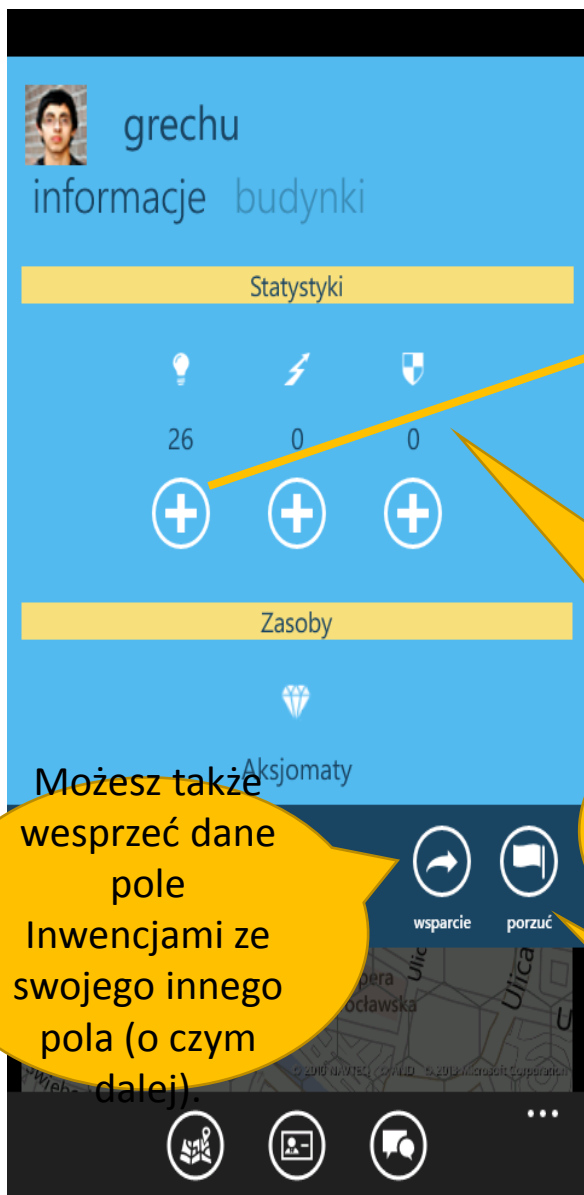
Kliknij na pole, które masz zamiar zająć. Pojawi się informacja dotycząca wartości tego pola.

Ilość posiadanych przez Ciebie Inwencji (waluty).

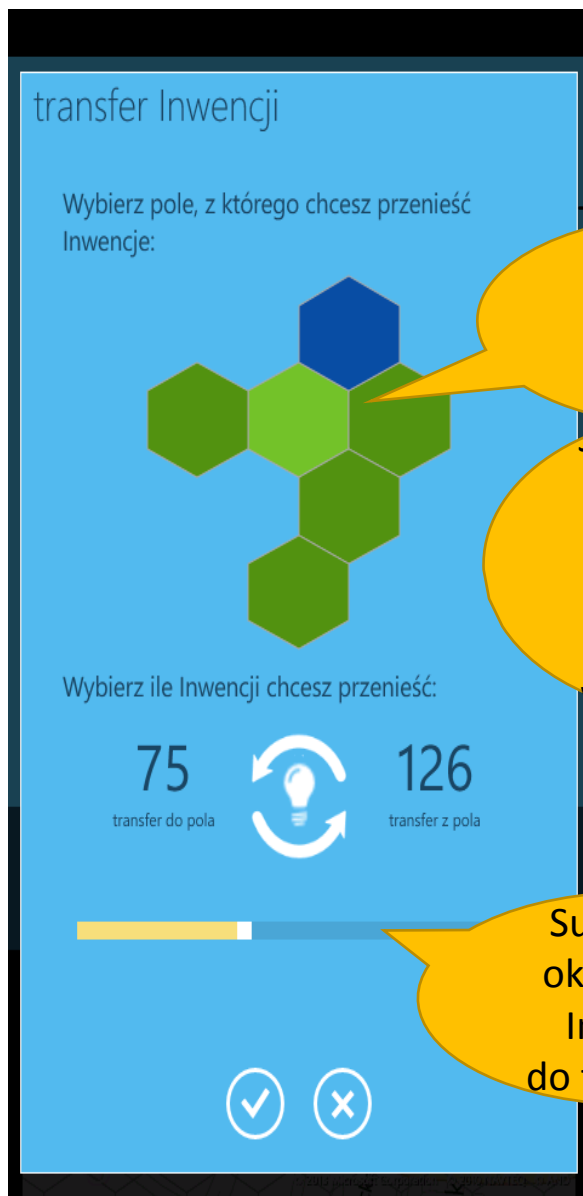


Jeśli nie znajdujesz się w obrębie pola lub pole nie sąsiaduje z Twoimi polami, nie możesz go zająć.

EKRAN GŁÓWNY – MOJE TERYTORIUM – INFORMACJE



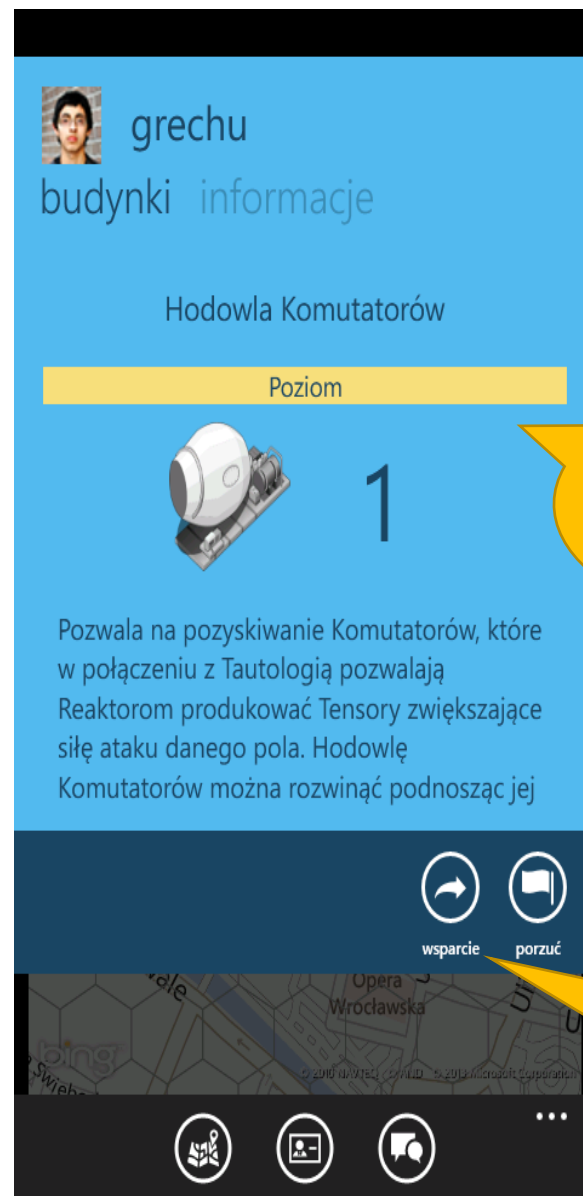
EKRAN GŁÓWNY – MOJE TERYTORIUM – WSPARCIE / BUDYNKI



Tapnij w pole, z którego chcesz przenieść

Jasnozielone = pole, na którym się znajdujesz.
Granatowe = wybrane pole.

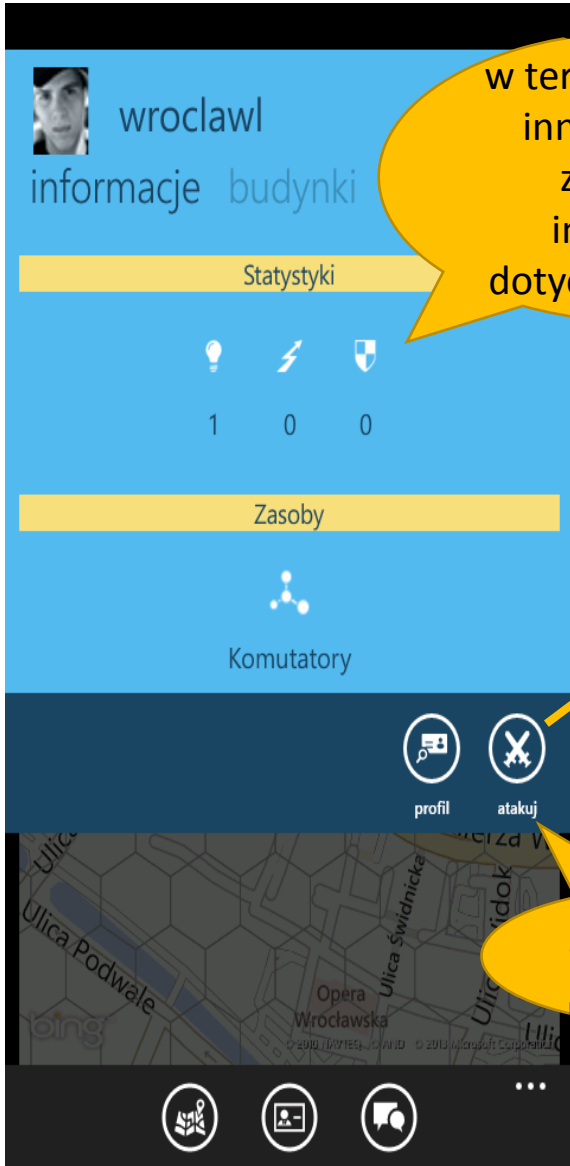
Suwakiem określ ilość Inwencji do transferu.



Informacje dotyczące budynku zlokalizowanego na danym polu.

Budynek także możesz wesprzeć lub porzucić.

EKRAN GŁÓWNY – TERYTORIUM INNEGO GRACZA



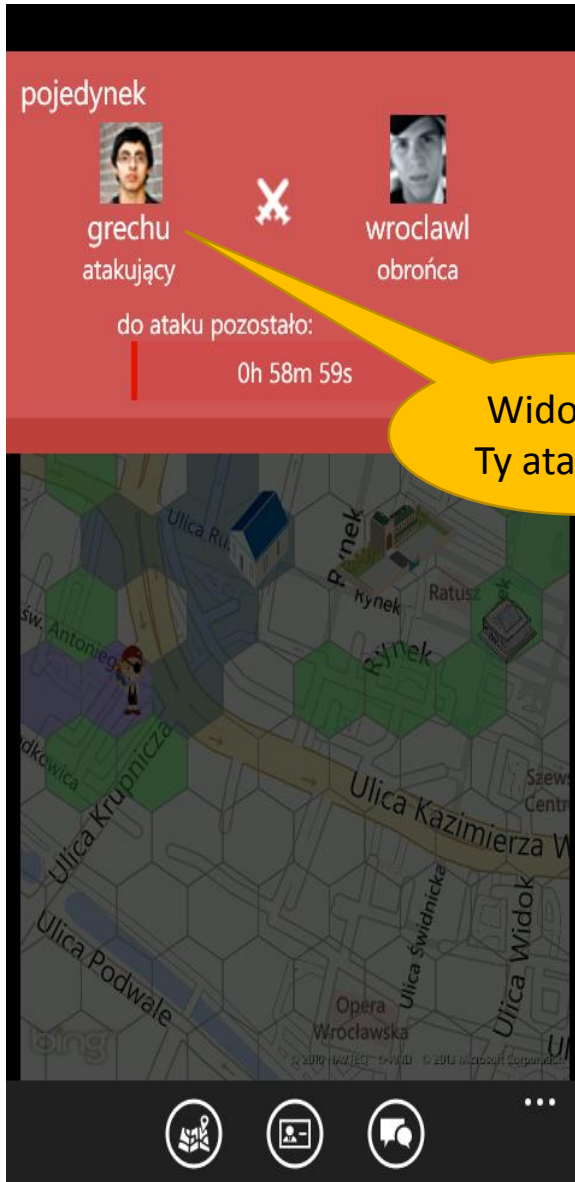
po tapnięciu w terytorium/pole innego Gracza zobaczysz informacje dotyczące danego pola.

Tapnij "atakuj", aby przejąć pole.

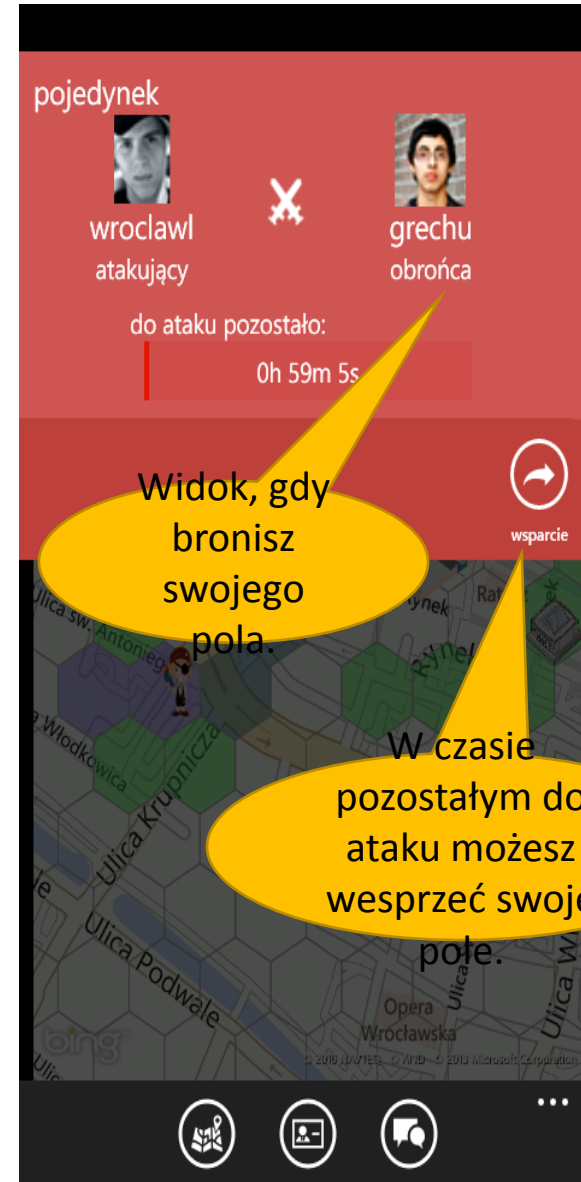


Jasnozielony = pole, na którym się znajdujesz.
Czerwony = pole innego Gracza, które możesz zaatakować.
Zielony = Twoje pole, z którego także możesz zaatakować.

EKRAN GŁÓWNY – POJEDYNEK



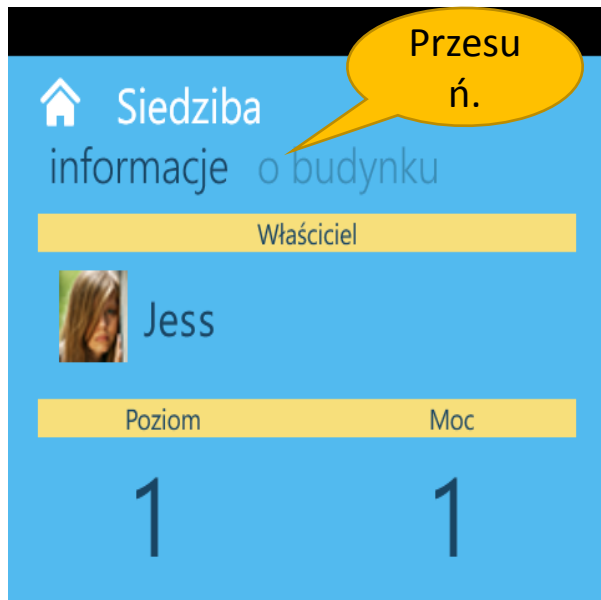
Widok, gdy
Ty atakujesz.



Widok, gdy
bronisz
swojego
pola.

W czasie
pozostałym do
ataku możesz
wsprzeć swoje
pole.

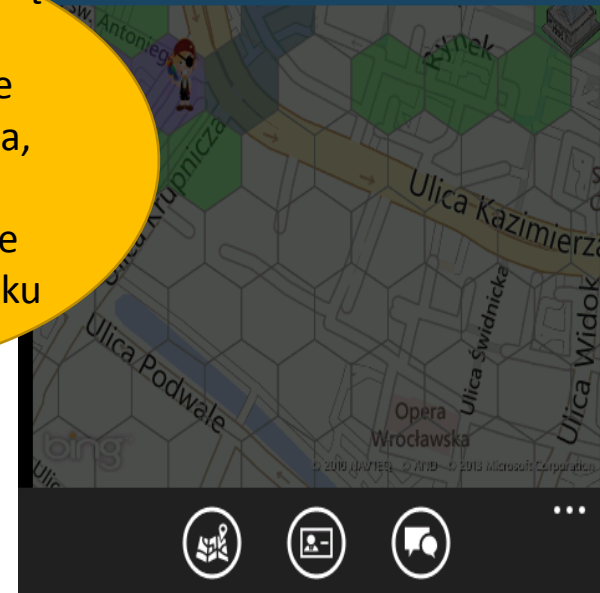
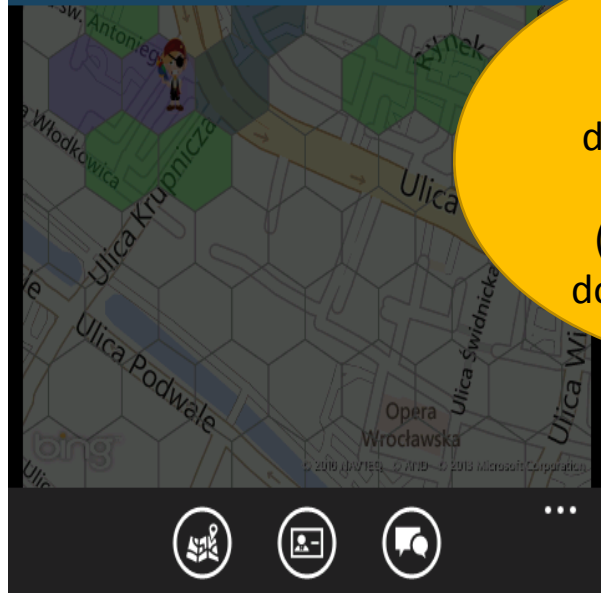
EKRAN GŁÓWNY – SIEDZIBA INNEGO GRACZA



Przesuń.



Po tapnięciu w siedzibę innego Gracza, uzyskasz informacje dotyczące właściciela, poziomu, mocy (informacje), a także dokładny opis budynku (o budynku).



EKRAN GŁÓWNY – SZKOŁA

 Szkoła

informacje o budynku

szkoła

adres: adres szkoły

e-mail: szkolatestowawroclaw@web.pl

strona www: <http://wp.pl>

ilość graczy: 5

budżet: 501

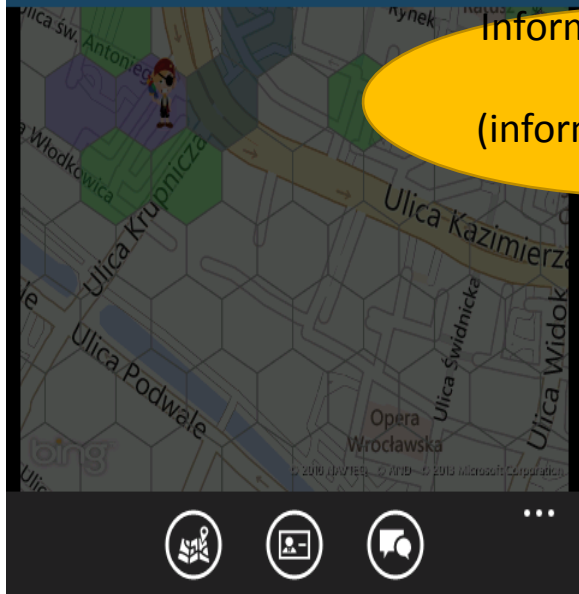
 Szkoła

o budynku informacje

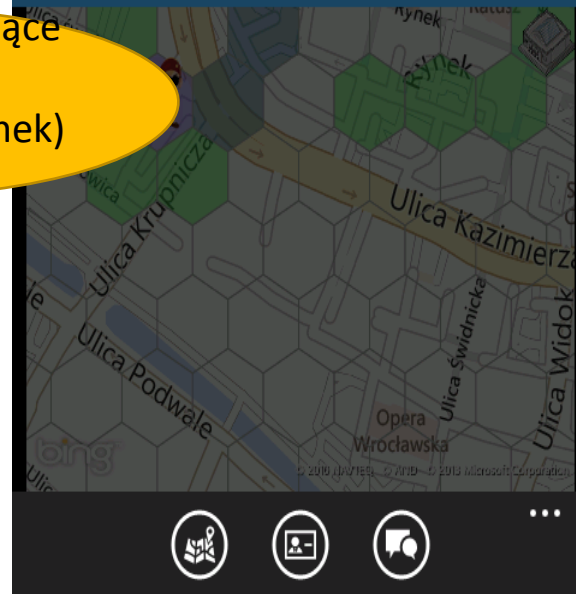
Informacje

 Szkoła jest lokalnym rynkiem wymiany zasobów. To na rzecz szkoły uczestnicy wymiany płacą podatki. Szkoła posiada swoją reprezentację graficzną na mapie. Odzwierciedla ona ilość zapłaconych podatków przez

Informacje dotyczące szkoły (informacje/budynek)



Mapa z widokiem na okolice szkoły, w tym Ulica Krupnicza, Ulica Kazimierza, Ulica Świdnicka, Ulica Widok, Ulica Podwale, Opera Wroclawska.

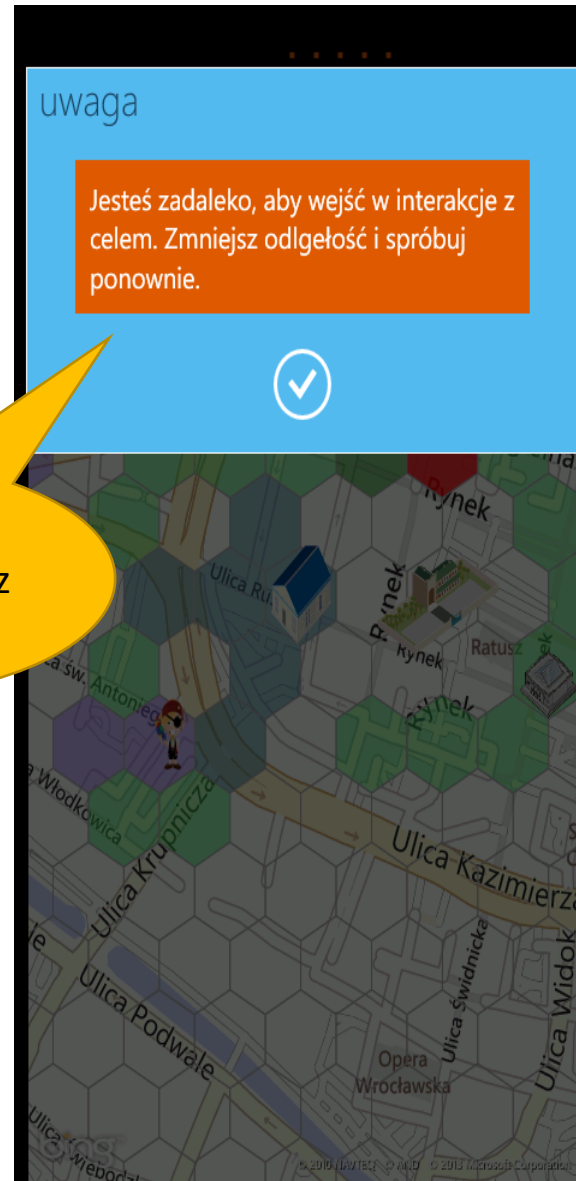


Mapa z widokiem na okolice szkoły, w tym Ulica Krupnicza, Ulica Kazimierza, Ulica Świdnicka, Ulica Widok, Ulica Podwale, Opera Wroclawska.

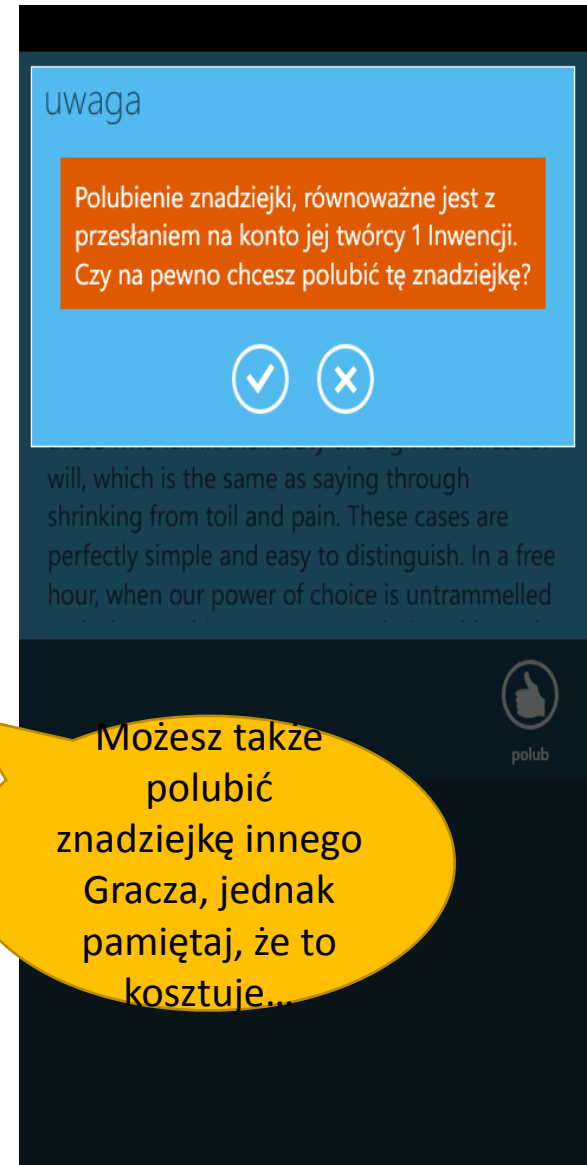
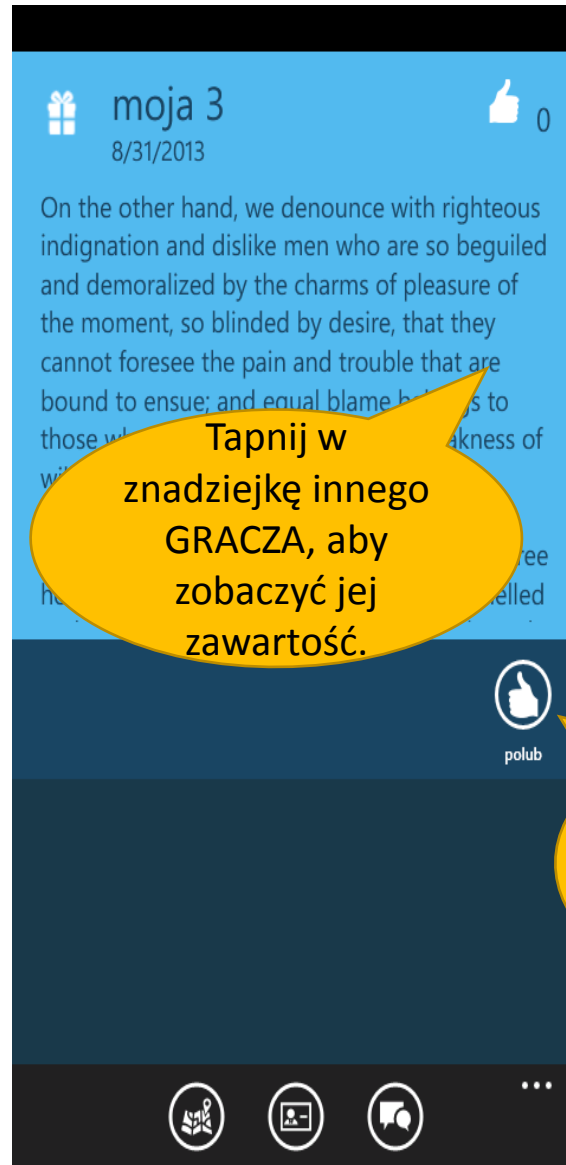
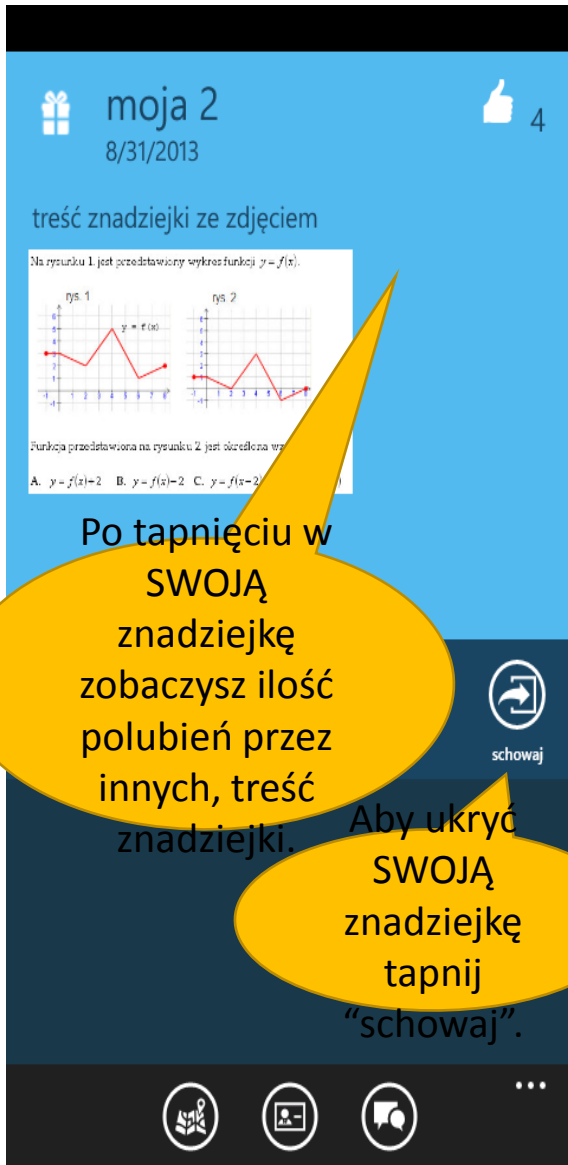
EKRAN GŁÓWNY – ZNADZIEJKI/MISJE

Pamiętaj, że aby wejść w interakcję z celem (znadziejki, misje) musisz się znajdować najwyżej 50 metrów od niego.

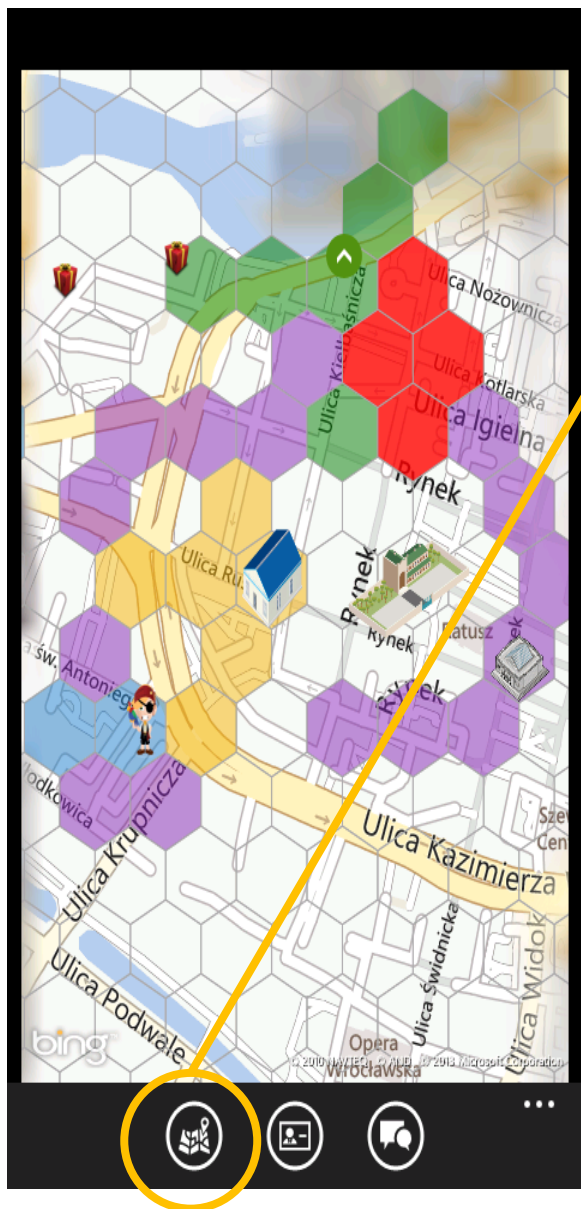
Jeśli będziesz za daleko otrzymasz komunikat.



EKRAN GŁÓWNY – ZNADZIEJKI



EKRAN GŁÓWNY – OPCJE MAPY



OPCJE MAPY

warstwy

warstwa terytoriów
wyłączona

moje wolne zajęte

warstwa graczy
włączona

warstwa znadziejek
wyłączona

warstwa misji
wyłączona

warstwa budynków
włączona

Ustaw widoczne warstwy wg własnych potrzeb.

misje - samouczek

TRYB MISJI W GRZE

NA MAPIE ZOBACZYSZ DWA RODZAJE PUNKTÓW:

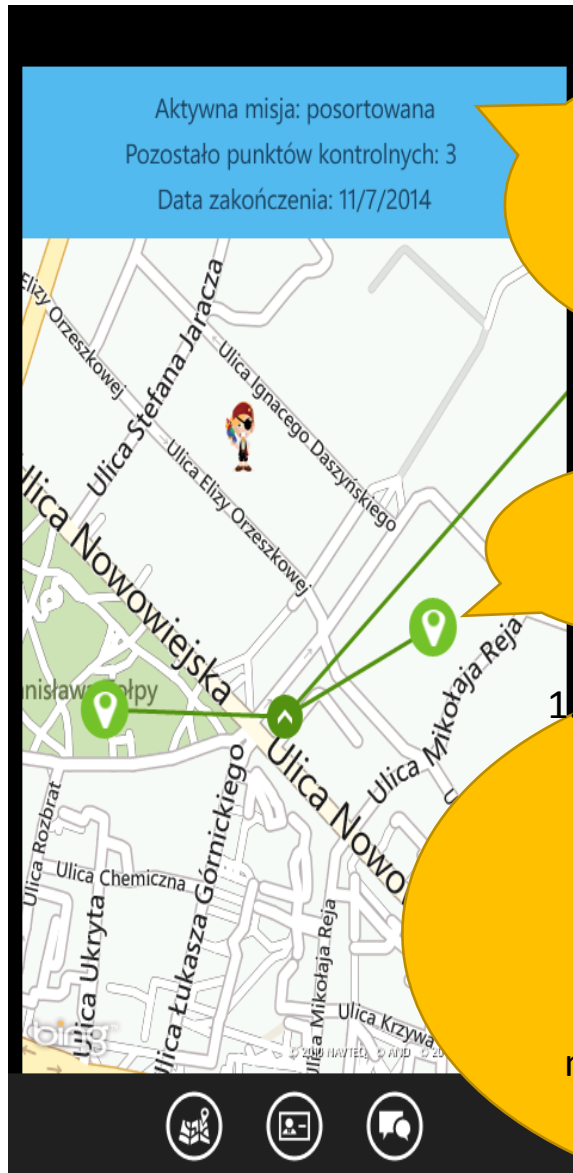
- - OKREŚLA NOWĄ MISJĘ, MOŻESZ SIĘ ZAREJESTROWAĆ WPŁACAJĄC WYMAGANE WPISOWE
- - OKREŚLA NAJLEPIEJ WYKONANY I NIEKONTROLNY W AKTYWNYM TRYBIE

MOŻESZ SIĘ ZAREJESTROWAĆ NA DOWOLNĄ ILOŚĆ MISJI, JEDNAK W DANEJ CHWILI, MOŻESZ MIEĆ TYLKO JEDNĄ AKTYWNA.

nie pokazuj więcej samouczka

Zapoznaj się z samouczkiem misji (po włączeniu warstwy misji)

EKRAN GŁÓWNY – MISJE

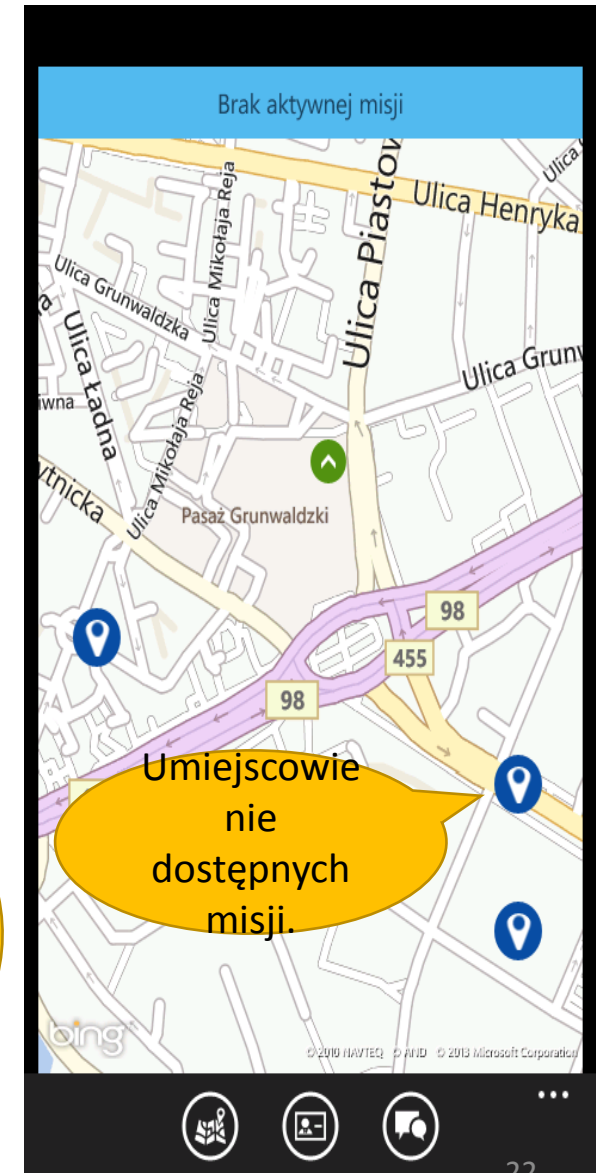


Informacje dotyczące aktywnej misji (nazwa, pozostałe punkty kontrolne, data zakończenia).

Umiejscowie nie punktów kontrolnych.

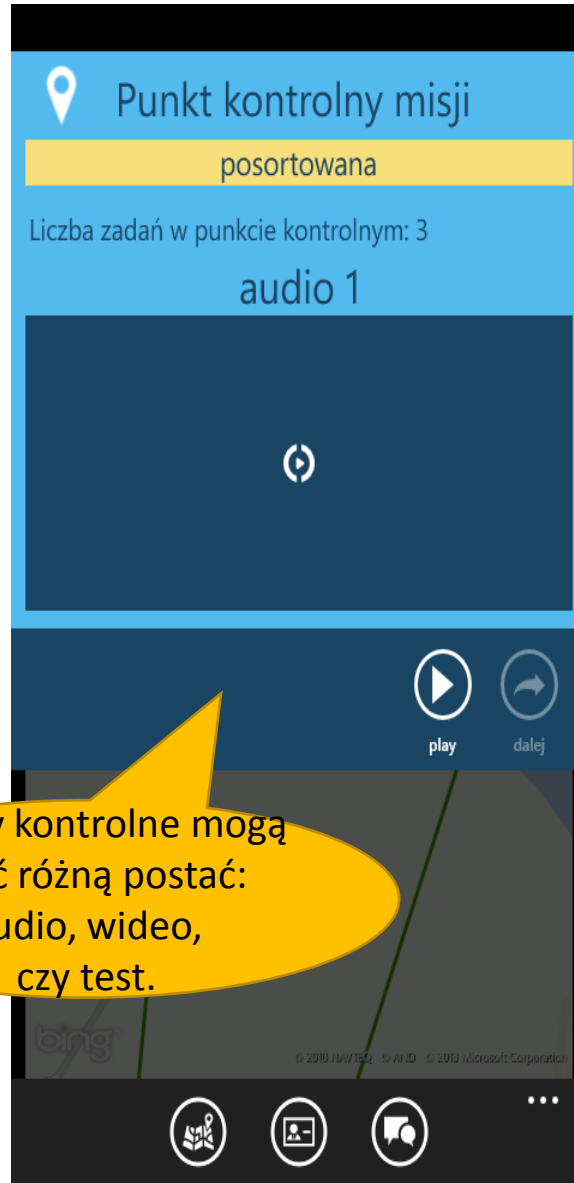
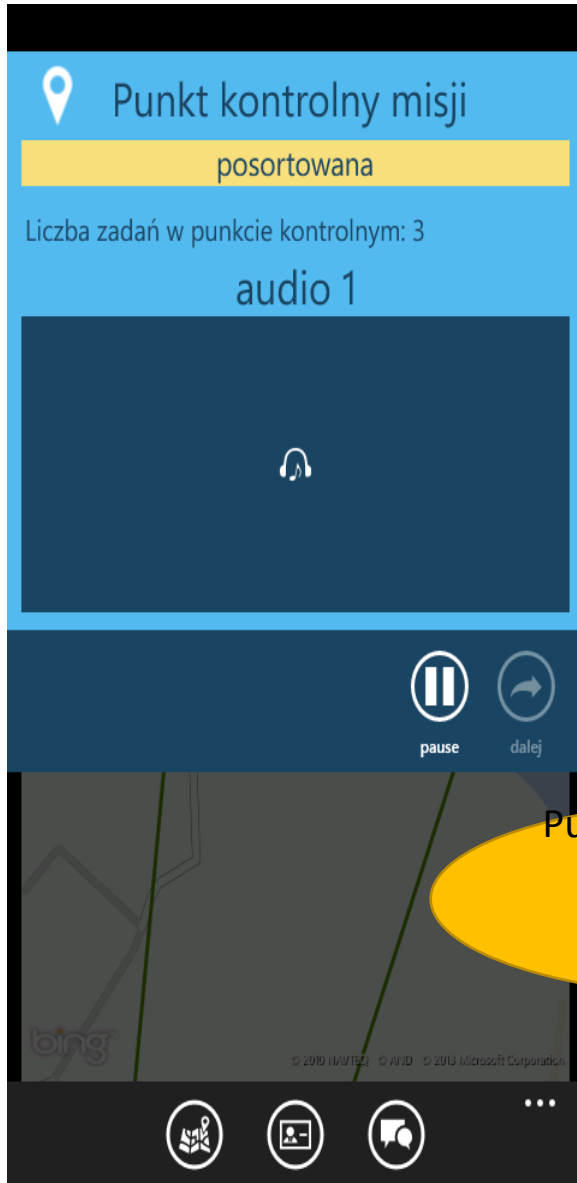
Istnieją dwa rodzaje misji.

1. Punkty kontrolne widoczne są od razu (od momentu rozpoczęcia misji).
2. Punkty kontrolne będą się wczytywać etapami. W tego rodzaju misji każdy punkt kontrolny może mieć następnika, do którego dostęp odblokujemy dopiero po ukończeniu wcześniejszego punktu.

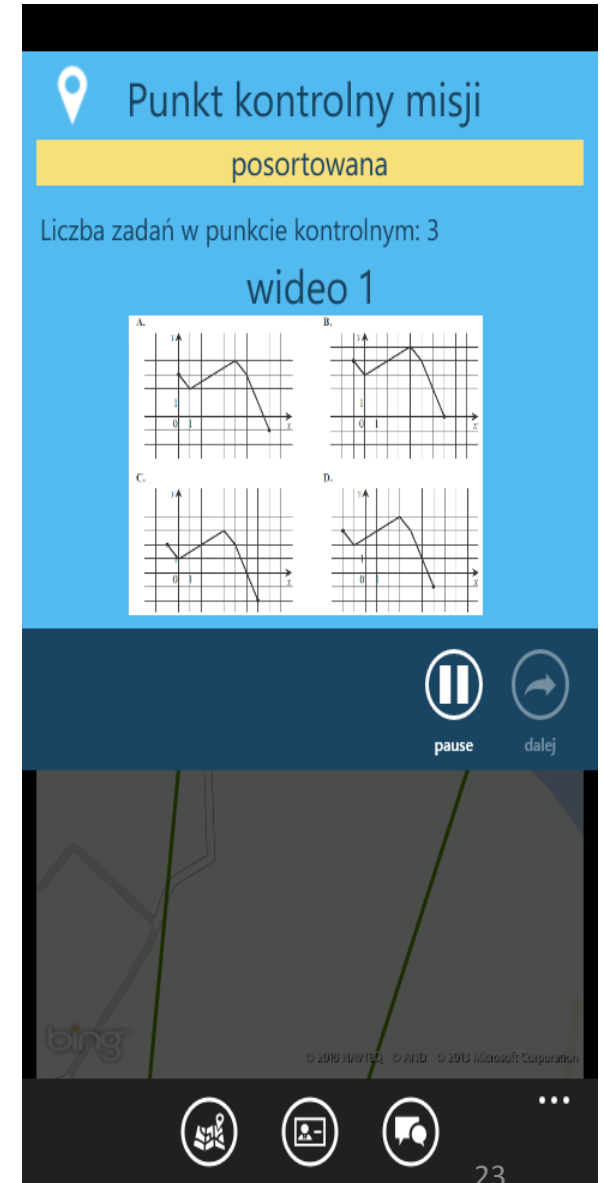


Umiejscowie nie dostępnych misji.

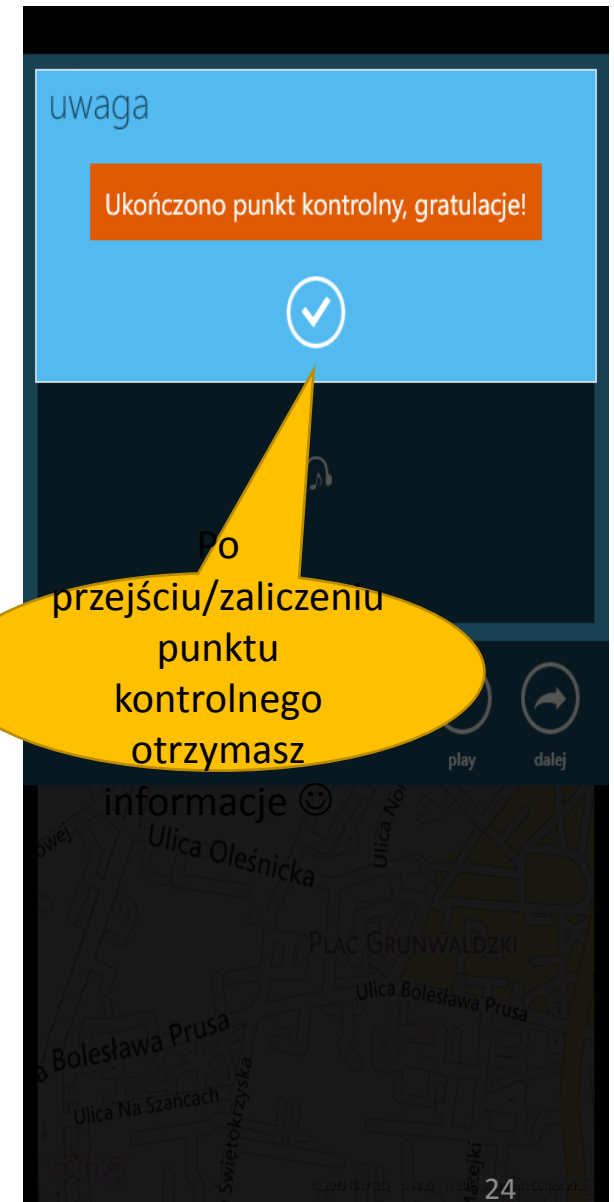
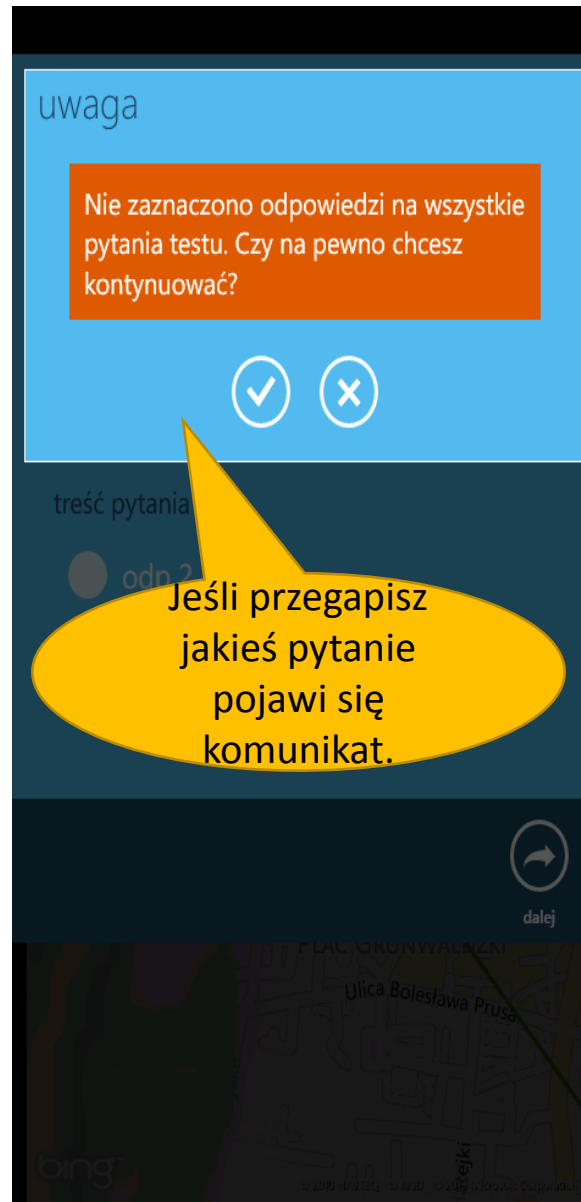
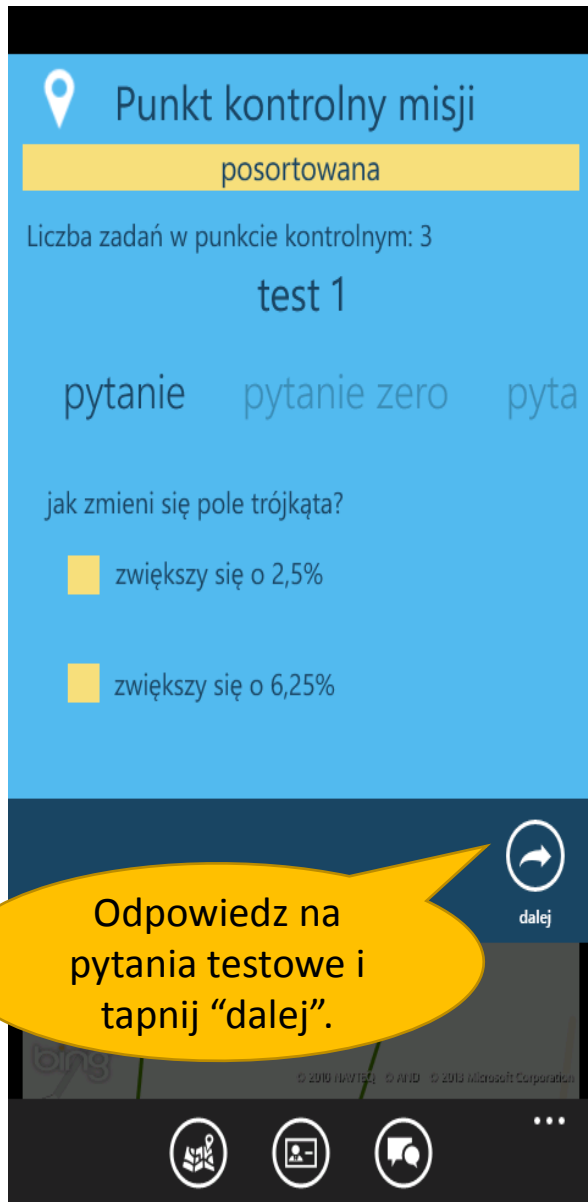
EKRAN GŁÓWNY – MISJE



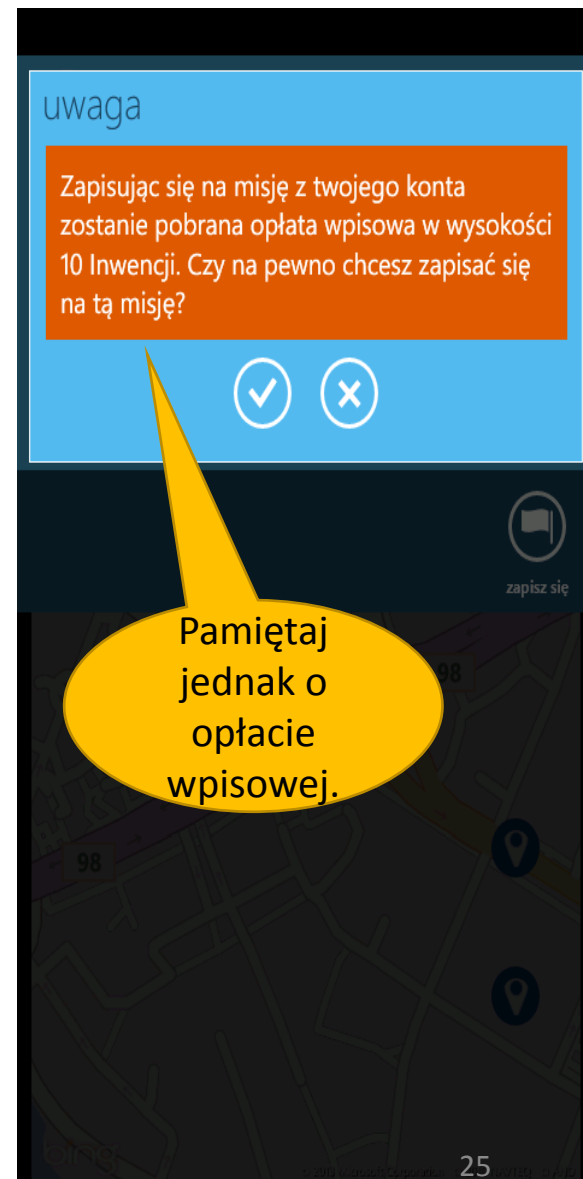
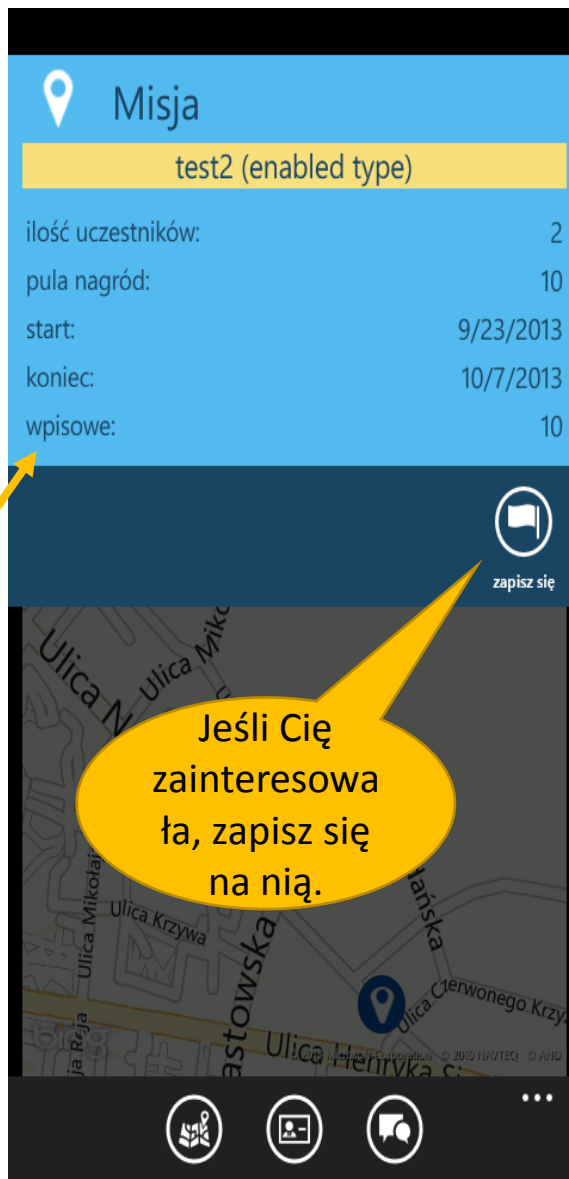
Punkty kontrolne mogą mieć różną postać: audio, wideo, czy test.



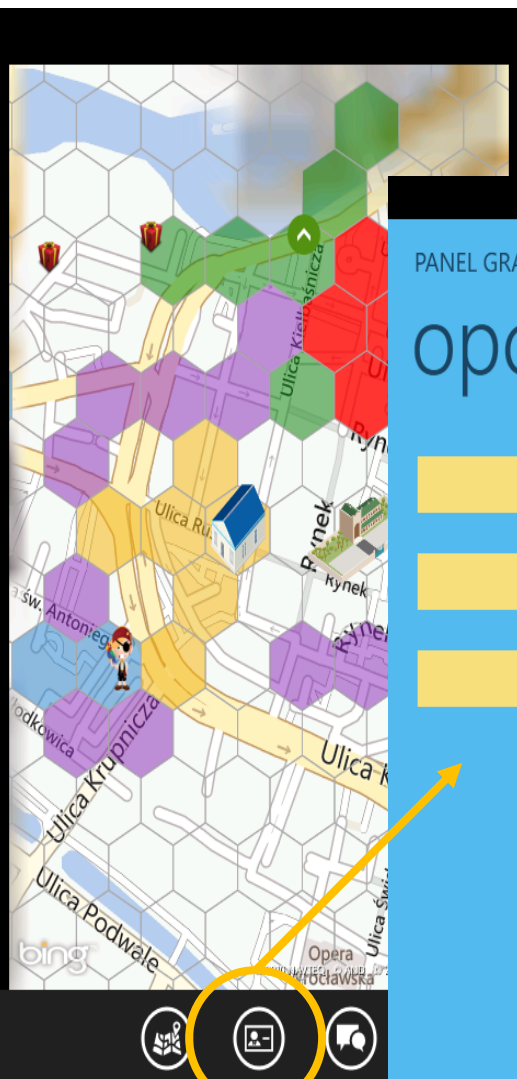
EKRAN GŁÓWNY – MISJE



EKRAN GŁÓWNY – MISJE



EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA - STATUS



PANEL GRACZA

opcje

status

sprawności

misje

edycja statusu

spolecznosc




Temat: grupa spotkanie

Działy: Algebra

Edycja statusu:
społeczność vs.
pomoc.

edycja statusu

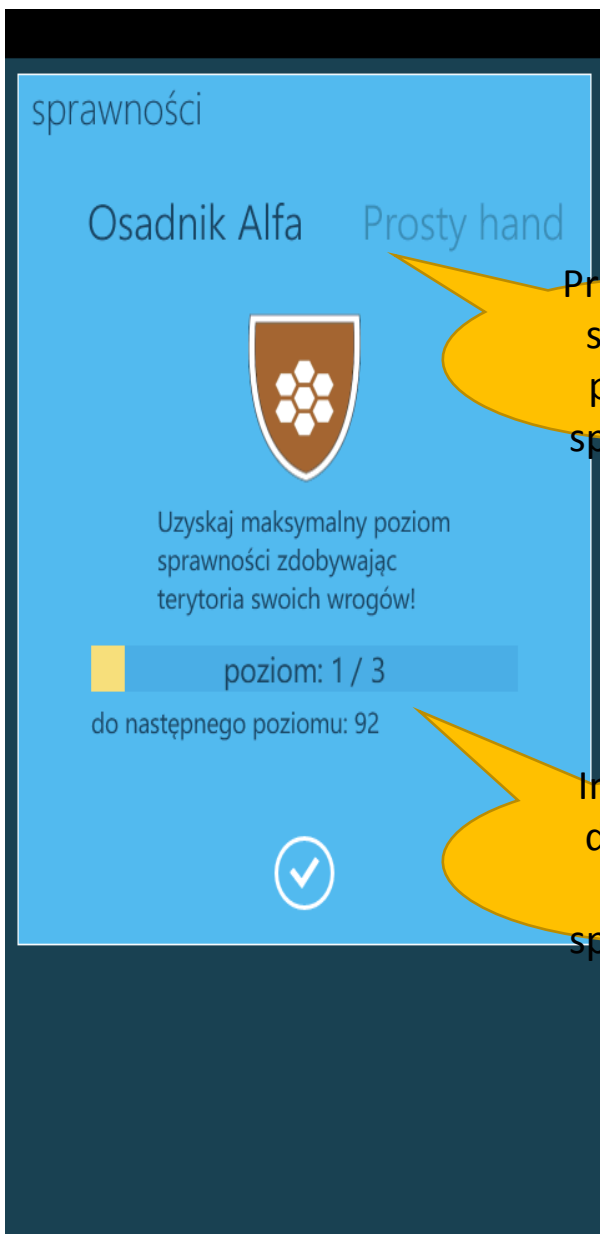
pomoc społe



Temat: oferuje szukam

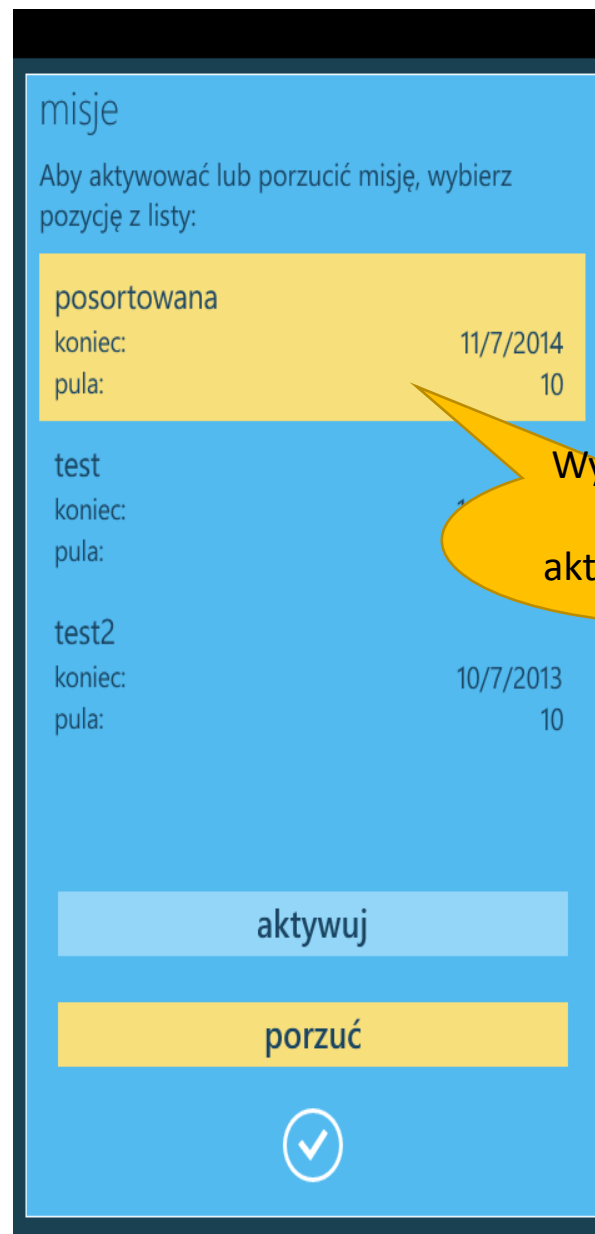
Działy: Algebra

EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPRAWNOŚCI / MISJE



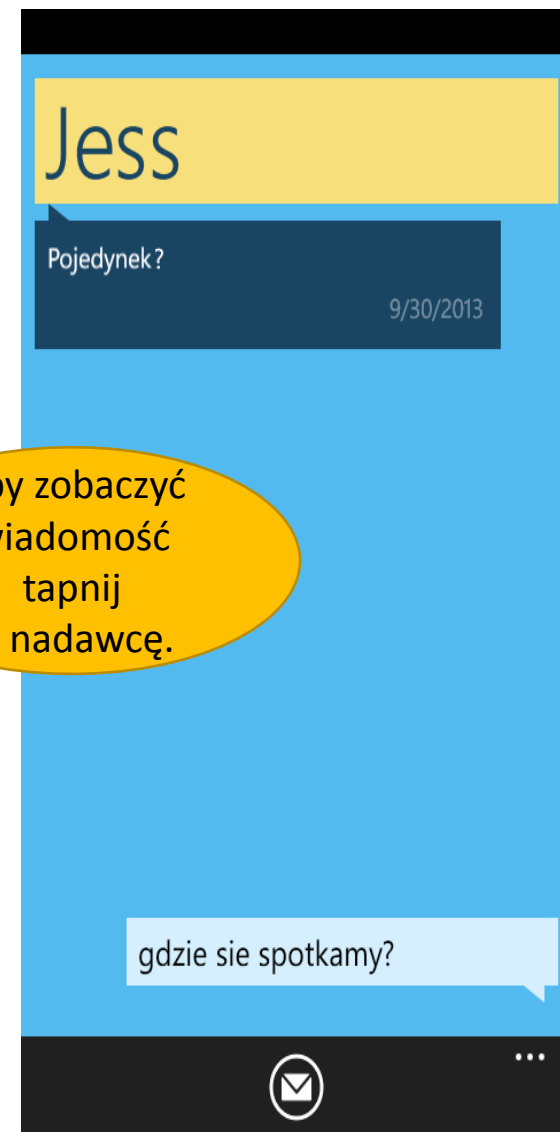
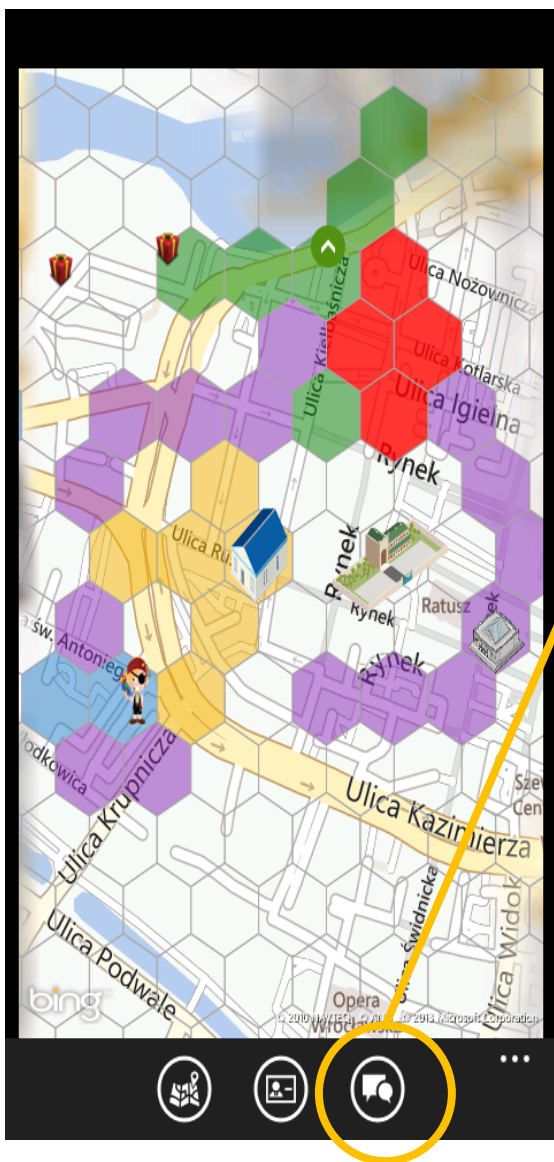
Przesuń, aby sprawdzić pozostałe sprawności.

Informacje dotyczące statusu sprawności.



Wybierz misję z listy, aby aktywować bądź porzucić.

EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ



EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ

System

Pojedynek z użytkownikiem wroclawl został rozstrzygnięty. 9/30/2013
[wyświetl raport z pojedynku](#)

Zostałeś(aś) zaproszona do grupy: moja. 9/30/2013

Zostałeś(aś) zaproszona do grupy: onyksowi. 9/30/2013

raport z pojedynku

wroclawl atakujący grechu obrońca

ZWYCIĘSTWO

Atak zakończył się porażką! Zdobyłeś pole przeciwnika.

Rozpocząłeś atak na terytorium gracza wroclawl.

raport z pojedynku

wroclawl atakujący grechu obrońca

PORAŻKA

Atak zakończył się sukcesem! Na Twoim polu zostało 1 Inwencji.

Jedno z Twoich terytoriów zostało zaatakowane przez gracza wroclawl. 9/30/2013

Jedno z Twoich terytoriów zostało zaatakowane przez gracza wroclawl.

zagadka matematyczna

Jedną z przyprostokątnych trójkąta prostokątnego skrócono o 25%, a drugą wydłużono o 25%

jedną z przyprostokątnych trójkąta prostokątnego skrócono o 25%, a drugą wydłużono o 25%. jak zmieni się pole trójkąta?

dostępne odpowiedzi:

- nie zmieni się
- zwiększy się o 2,5%
- zwiększy się o 6,25%
- zmniejszy się o 6,25%

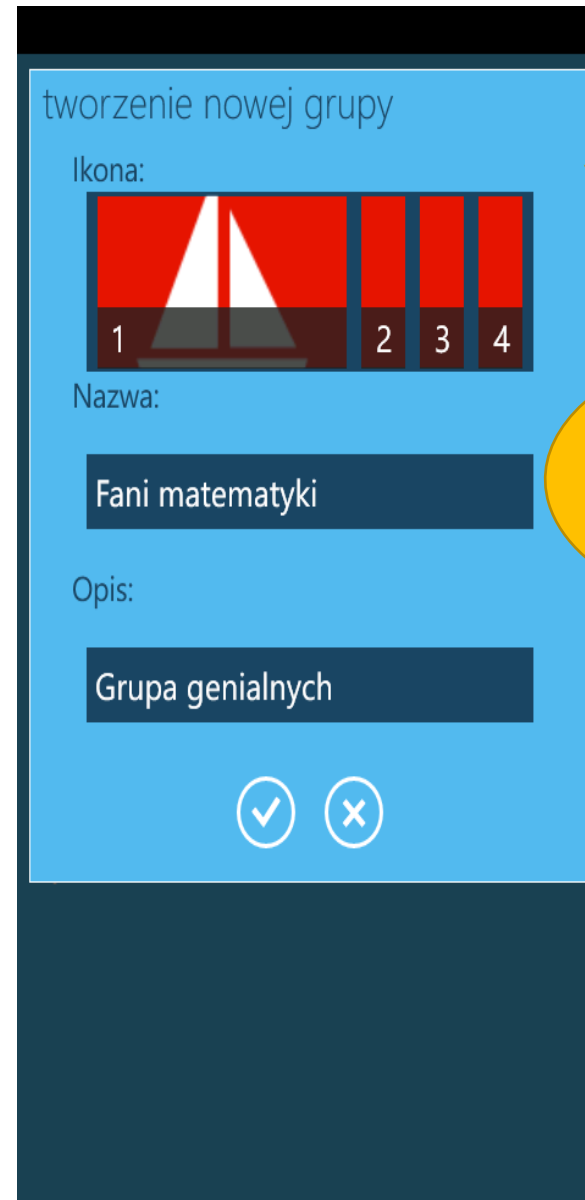
Możliwe wiadomości systemowe.

EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ / GRUPY



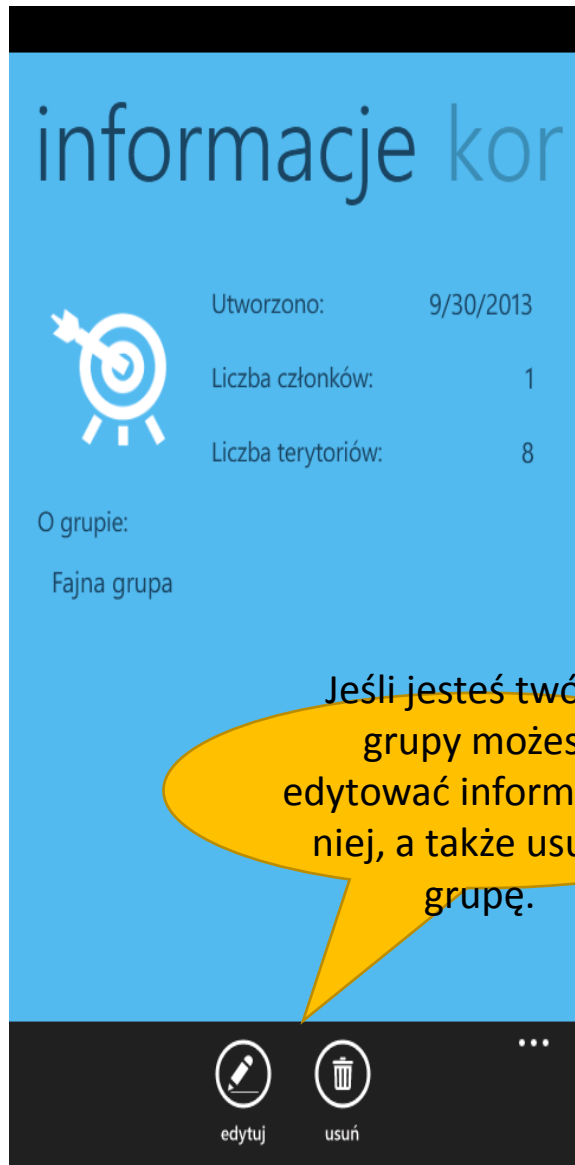
Lista grup, do których należysz.

Aby dodać nową grupę, tapnij "+".



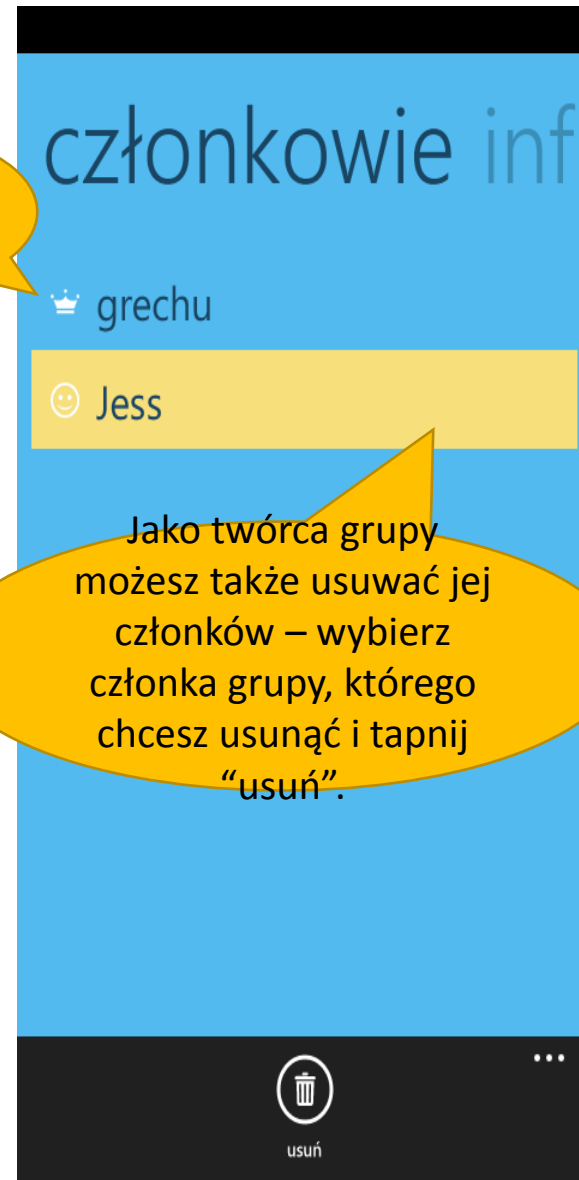
Podczas tworzenia nowej grupy, wybierz ikonę, określ nazwę i dodaj opis.

EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ / GRUPY



Jeśli jesteś twórcą grupy możesz edytować informacje o niej, a także usunąć grupę.

Ikona twórcy grupy.



Jako twórca grupy możesz także usuwać jej członków – wybierz członka grupy, którego chcesz usunąć i tapnij "usuń".

EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ / GRUPY

informacje kor

Utworzono: 9/17/2013

 Liczba członków: 5

Liczba terytoriów: 25


O grupie:
grupa wewnętrzna szkoły


W każdej chwili możesz opuścić grupę.


opuść grupę


Widok informacji i listy członków dla członka grupy.

członkowie inf

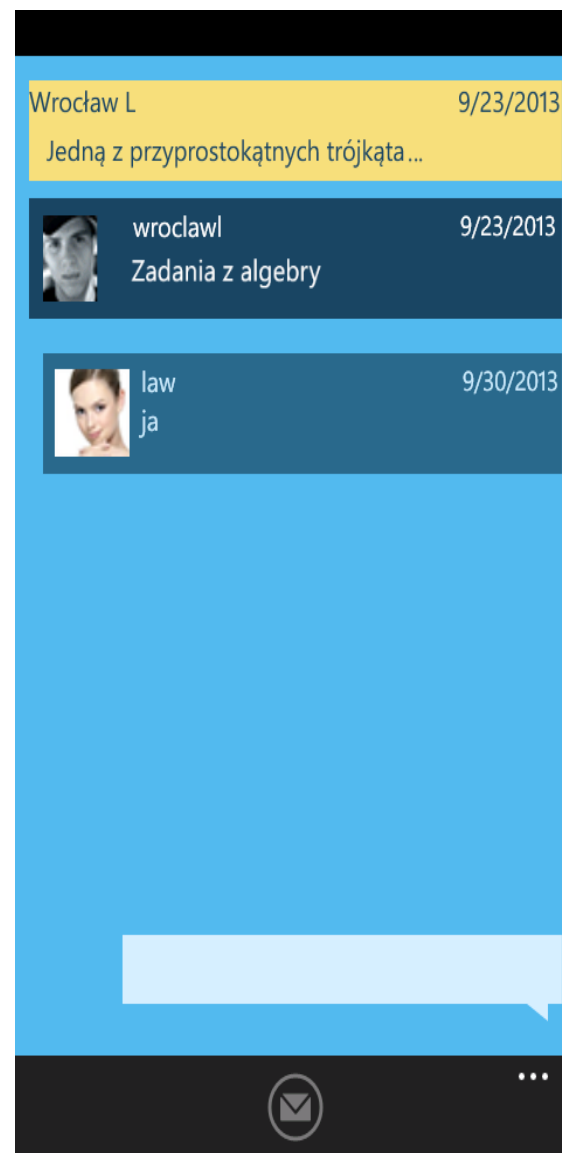
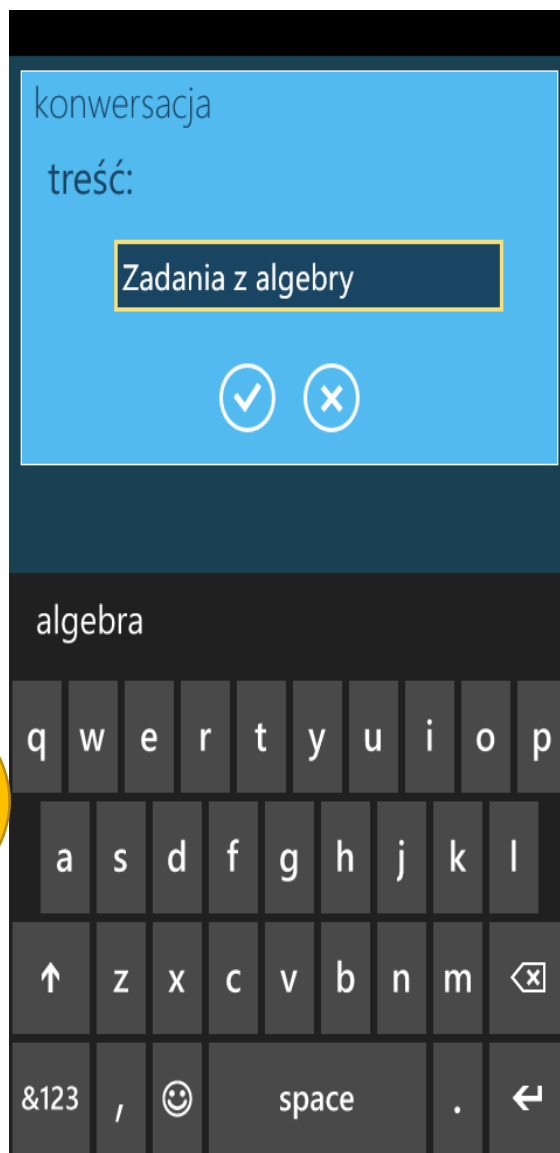
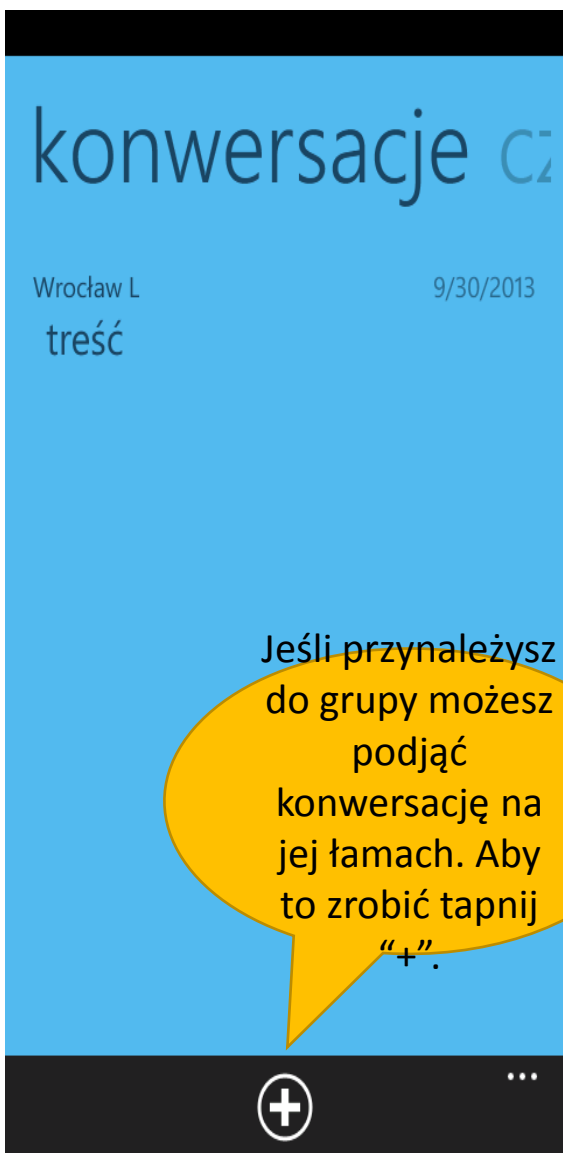
 szkola

 grechu

 wroclawl

 Jess

EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ / GRUPY



EKRAN GŁÓWNY – PANEL GRACZA – SPOŁECZNOŚĆ / GRUPY

informacje kor



Utworzono: 8/28/2013

Liczba członków: 2

Liczba terytoriów: 45

O grupie:

test

W każdej chwili możesz dołączyć do grupy.

dołącz do grupy

konwersacje cz

Konwersacje są widoczne jedynie dla członków grupy.

Widok informacji, konwersacji i listy członków dla osoby spoza grupy.

członkowie inf

😊 grechu

👑 Jess



POWODZENIA!!!