

MEDVE MATEK GO

Internetes játékelület használati útmutatója

<https://go.medvematek.hu/>

TECHNIKAI KÖVETELMÉNYEK

Tetszőleges típusú, működőképes okostelefon mobilinternet-eléréssel

Jól feltöltött akkumulátor

Webböngésző megléte (ajánlott: Google Chrome, Safari vagy Samsung Browser)

Android vagy iOS operációs rendszer

Helymeghatározás engedélyezése a választott böngésző számára, ahol fut a Medve Matek GO

Ajánlott csapatonként legalább egy tartaléktelefon

A JÁTÉK INDÍTÁSA

A játék csak akkor indulhat, ha a go.medvematek.hu számára engedélyezve van a telefon **pozíciójának megismerése**. Így, ha bármikor - akár a játék közben ismételten - megjelenik egy olyan képernyő, ahol engedélyezni kell a pozíció megismerését, ott meg kell adni ezt az engedélyt!

1. Kezdőlap

A játék kezdete előtt **látogassatok el a kiválasztott játékhelyszínre**. Beszéljétek meg csapaton belül, hogy kinek a telefonjáról fogjátok irányítani a játékot.

A kiválasztott telefonon nyiss egy böngészőt, **töltsd be a go.medvematek.hu oldalt** és koppints a Bejelentkezés gombra.



6. Ellenőrzés

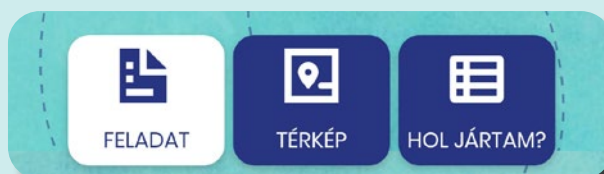
Az indulás után **ellenőrizzétek, hogy a játék valóban elkezdődött-e:**

- » Látnotok kell a „Megy a játék!” feliratot
 - » A visszaszámlálónak (fent) el kellett indulnia
 - » Látnotok kell egy megoldandó feladatot a telefonon
- Ha ezek nem teljesültek, akkor még nem kezdődött el a játék.



JÁTÉK KÖZBENI KÉPERNYŐK

Játék közben végig **3 képernyő között lehet váltogatni** a képernyőn látható 3 gomb segítségével



FELADAT: az aktuálisan **megoldandó feladatot tartalmazza**, és azt, hogy melyik állomásnál kell beírni a megoldást

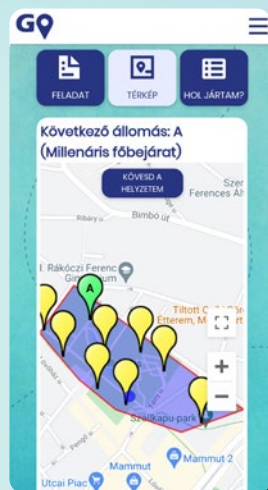


● **TÉRKÉP:** a játék térképét (azon belül az összes állomást, kiemelve az aktuálisan felkeresendő állomást) és a telefon pozícióját mutatja. Egy állomás **gombostűjére nyomva megjelenik az állomás leírása** a könynyebb tájékozódás érdekében (pl. „Asztal padokkal a focipálya mellett”). Az állomás pontos helye mindig a **„GOMBOSTŰ” ALSÓ CSÚCSA**.

A térképen látható feliratok:

- » „Kövessd a helyzetem”: erre koppintva a saját pozíció kerül a térkép közepére és folyamatosan mozog a térkép, hogy közepén is maradjon
- » „Ne kövess”: erre koppintva a térkép a pályához ugrik, és azon belül navigáláskor vagy nagyításkor nem lesz automatikus, hogy a saját helyzetünk középre kerül, így bárhová nagyíthatunk, tetszőlegesen navigálhatunk.

Alapértelmezésben a Térkép a „Ne kövess” üzemmódban van, így bárhová nagyíthatunk, navigálhatunk. Ha nem látjuk a saját „kék pöttyünket”, de meg akarjuk találni, akkor koppintsunk a „Kövessd a helyzetem” gombra.



● **HOL JÁRTAM?:** azt mutatja, hogy eddig **mikor, milyen állomáson járt a csapat**, illetve eddig milyen rangot sikerült elérnie (nincs rang / bronz / ezüst / arany)



A JÁTÉK MENETE



1. Az aktuális feladat megjelenése és megoldása vándorlással egybekötve

A Feladat nézetben mindig az aktuálisan megoldandó feladat látszik. Ezt a csapat a játék terepén belül **tetszőleges helyen**, akár séta közben, vagy valahová letelepedve is **megpróbálhatja megoldani**. Jegyzetfüzet használata ajánlott a közös gondolkodáshoz.

Az aktuális feladattal egyidejűleg azt is látjátok, hogy **melyik állomáson kell majd a megoldást rögzítenetek**. Ezért érdemes gondolkodás közben a megjelölt állomás felé haladnotok (a Térkép nézetben zöld színnel van jelezve).

Figyelem! Fontos, hogy a feladaton való gondolkodás közben **NE hagyjátok el a játék területét!** A területet elhagyni a játék befejezése előtt nem szabad. Ha véletlenül elhagytátok a területet, forduljatok vissza, és folytathatjátok a játékot

2. A megoldás beküldése

Az aktuális feladat megoldását **KIZÁRÓLAG a megadott állomás közvetlen közelében lehet rögzíteni**.

Ezért a megoldás beküldéséhez menjetek a kijelölt állomáshoz! Az állomás leírása, a térképen lévő helye, és a Térkép nézetben a saját pozíciótok (kék pötty) figyelése segít titeket abban, hogy könnyen odataláljatok az állomáshoz.

Figyelem! Az állomásokon fizikailag semmi olyat nem fogtok találni, ami a játékra utalna (nincs felirat, nincsenek szervezők). Azt, hogy jó helyen jártok-e, kizárólag a telefon segítségével tudjátok ellenőrizni.

Ha az állomáshoz értetek, akkor **a Feladat nézetben megjelenik a képernyő alján a Megoldás beküldése gomb**. Innen már biztosan tudhatjátok, hogy jó helyen jártok. (Amíg ezt a gombot nem látjátok, addig nem vagytok jó helyen. Előfordulhat, hogy beletelik néhány másodpercbe, míg a telefonnak sikerül a helymeghatározás. Ezt érdemes figyelembe venni, mikor eldöntitek, hogy jó helyen jártok-e.)



Koppints a Megoldás beküldése gombra, majd a felbukkanó ablakban rögzítsd a megoldást (egy szám vagy szó a feladat típusától függően). **A megoldás véglegesítése előtt ne mozduljtok el az állomásról!**

Figyelem! Nagyon fontos, hogy pontosan rögzítsd a megoldást (ne legyen elgépelés vagy elírás), ugyanis a megoldás rögzítése nem vonható vissza!

Figyelem! A rendszer nem ad közvetlenül visszajelzést, hogy az általatok beírt megoldás helyes volt-e vagy sem. Egyből a következő feladat jelenik meg minden esetben.

Figyelem! Kérjük, hogy a megoldás rögzítése után mielőbb hagyjátok el az állomás közvetlen környezetét, ugyanis oda más csapatok is folyamatosan érkehetnek megoldást rögzíteni. Kérjük, hogy gondolkodáshoz NE egy állomás közvetlen közelében telepedjete le, hanem menjetek valamivel távolabb, így az állomásokon nem fog "dugó" kialakulni.

Ha esetleg hosszabb gondolkodás után sem vagytok biztosak egy feladat megoldásában, akkor is érdemes megoldást rögzíteni, hiszen így biztosan egy újabb feladattal próbálkozhattok, ami talán szimpatikusabb lesz.

3. Új feladat és új célállomás megjelenése

A megoldás beküldése után **egyből megjelenik az új feladat és a következő állomás**. Így most már egy másik feladaton tudtok gondolkodni. A játék így zajlik egészen az idő lejártáig vagy a játék korábbi befejezéséig.

Figyelem! A Térkép nézetben az állomások 3-féle színűek:

- **kék** (és látszik a betű): eddig felkeresett állomások
- **sárga** (és nem látszik a betű): azok az állomások, ahol eddig nem járt a csapat
- **zöld** (és látszik a betű): az aktuálisan felkeresendő állomás

Figyelem! A játéknak NEM az a célja, hogy a csapat az összes állomáson járjon!

- Előfordulhat az is, hogy egy állomásra többször is el kell menni, és ott akár az előzőtől különböző feladatot is kaphat a csapat.
- Az is előfordulhat, hogy lesz olyan állomás, amit a csapat egyáltalán nem keresett fel, de ettől még nagyon jól (vagy akár hibátlanul) szerepelt.

4. Eddigi utatok ellenőrzése a "Hol jártam?" nézetben

A Hol jártam? gombra kattintva a játék során bármikor ellenőrizhetitek, hogy mikor, melyik állomáson adtatok már le megoldást. **A rendszer nem írja ki, hogy helyes vagy hibás választ adtatok-e le.**



5. A játék követése több telefonon

Akár az összes csapattagnál jelen lehet egy-egy telefon és **mindenki követheti a csapat útját és aktuális feladatát. Azonban csak az egyik telefon lehet a játék irányítója/vezérlője.** Az összes telefonon ugyanazokkal a belépési adatokkal be tudtok jelentkezni a go.medvematek.hu honlapon. Viszont az irányító telefonon kívüli telefonok nem tudják elérni a Megoldás beküldése funkciót. De ennek a funkciónak a fő előnye az, hogy **az összes telefonról böngészhetitek a térképet és olvashatjátok az aktuális feladatot,** így nem kell minden pillanatban egyetlen telefon fölé hajolni a teljes csapatnak.

A JÁTÉK VÉGE

1. A játék befejezése és a végső rang

A játék háromféleképpen érhet véget:

- » Lejár a játékidő
- » Helyesen megoldjátok a feladatsor legutolsó feladatát
- » Az idő lejárta előtt befejezitek a játékot a Játék befejezése gombbal

Minden esetben **“A játék véget ért” képernyőre juttok** – innen a Játéknaplóra koppintva ellenőrizhetitek a bejárt állomásokat és a végső Medve-rangotokat.

Figyelem! A végső képernyő után a játék felülete a böngészőben szabadon elhagyható. Az adatok tárolásra kerültek, a játék befejezése sikeres volt.

Figyelem! Ha szabálytalanul fejezitek be a játékot (pl. kattintás nélkül elhagyjátok a helyszínt), a rendszer akkor is végigszámlálja a hátralévő időt, majd automatikusan leállítja számotokra a játékot. Ez esetben a végső rangotok és pontszámotok az alapján áll össze, ahol a játékot abbahagyátok, az eltelt idő viszont a játék maximuma lesz.



→ LEHETSÉGES PROBLÉMÁK ←

Lemerül a telefon

Ha hirtelen lemerül vagy kikapcsol az a telefon, amely irányítja a csapat játékát, akkor sem kell aggódni. Egy tartaléktelefonról ugyanazokkal a belépési adatokkal lépjétek be a go.medvematek.hu oldalon. Ezután vegye át a vezérlést az új telefon a Vezérlés átvétele gombra kattintva. Ezután folytassátok a játékot ott, ahol abbahagytátok. (A vissza-számláló addig is ment, amíg az új telefonon beléptetek, a játékidő tehát folyamatosan halad.)

Alacsony töltöttségű a telefon, ezért váltani kell másik telefonra

Ha észlelitek, hogy az elsődleges telefon akumulátorának töltöttsége 15% alá került, akkor érdemes új telefonra váltani (vagy powerbank-ról tölteni az eredetit). Az új telefonra váltás menete az, hogy az az új telefonon be kell jelentkezni változatlan adatokkal a go.medvematek.hu honlapon, majd a megfelelő oldalon a Vezérlés átvétele gombra kell nyomni. Innentől kezdve már az új telefonról tudjátok irányítani a játékot.

Elhagyjátok a játék területét

A térképen körülhatárolt terület elhagyása játék közben tilos. Ha véletlenül elhagyjátok a területet, akkor erre hibaüzenet figyelmeztet titeket. Ez esetben forduljatok vissza és a játék területén belül mozogjatok tovább.

Átveszi (vagy át szeretné venni) a vezérlést egy másik telefon

Ha egy másik telefon (amely ugyanazokkal az adatokkal be van jelentkezve) át szeretné venni a vezérlést, ezt a Vezérlés átvétele gombbal bármikor megteheti. Ekkor az eredeti irányító telefon hibaüzenetet kap, amiben az áll, hogy a vezérlést egy másik telefon vette át. Egymástól átvenni a vezérlést játék közben nem tilos, de ezt csak szükséges esetben javasoljuk (pl. akkumulátor lemerülése).

Nem vagytok elég közel az aktuális állomáshoz

A megoldásokat rögzíteni az állomás pontos helyének közvetlen környezetében lehet. Ezért ha úgy érzitek, megérkeztetek, de mégsem látjátok a Megoldás beküldése feliratot, akkor a Térkép nézetben próbáljátok még pontosabban meghatározni, hogy hol vagytok. A kék pöttynek (a telefon helyzete) közelítőleg meg kell egyeznie az állomás "gombostűjének" csúcsával (az állomás pontos helyével).

Túl sokan vannak az állomáson, nem fértek oda

Ha egy állomásnál esetleg tumultus alakulna ki, akkor várjatok türelmesen, álljatok sorban, betartva a távolságtartási szabályokat. Ha a közelben jártok nézzétek az oldalt, hogy megjelent-e a megoldás beküldése gomb, mert akkor már be lehet küldeni a megoldást. Kérjük,

hogy az állomások közvetlen közelében csak addig tartózkodjatok, amíg rögzítitek a megoldást. Így Ti is hozzájárultok a “dugók” elkerüléséhez. Köszönjük!

Szerverhiba

Ha a képernyő tetején Szerverhiba feliratot látsz, akkor az azt jelenti, hogy nem sikerült a kapcsolódás a szerverhez. A hiba valószínűleg a mobilnet vagy térerő ideiglenes hiányából fakad. Javasoljuk, hogy próbáld meg újratölteni / frissíteni az oldalt.

Bejelentkezési hiba

Ha hibás azonosítót vagy jelszót adtál meg, akkor nem tudsz belépni. Ha a kapott bejelentkezési adatokat pontosan, hibátlanul megadva, legalább háromszor próbálkozva sem tudtál belépni a rendszerbe, akkor valószínűleg szerverhiba történt (ennek nagyon-nagyon alacsony a kockázata), próbáld meg frissíteni / újratölteni az oldalt. Figyeljete arra, hogy a jelszavak kis- és nagybetű-érzékenyek!

Nincs engedélyezve a GPS

Ha nincs engedélyezve a telefon helyzetének megismerése, akkor a játék nem kezdhető el. A menüben a Technikai teszt gombra kattintva ellenőrizhető, hogy működik-e a helymeghatározás. Ha nem lenne bekapcsolva, itt tudjátok engedélyezni a felugró ablakon.

Kiléptetek vagy a rendszer “kiléptetett” titeket menet közben

Előfordulhat, hogy bizonyos esetekben véletlenül kiléptek a játékból. (“Direkt” úgy lehet kilépni, ha a menüben a Kijelentkezés gombra koppintotok.) Akár direkt, akár véletlenül léptek ki, a go.medvematek.hu kezdőoldalán ugyanazokkal a bejelentkezési adatokkal ismét be tudtok lépni a játék ideje alatt. Nem kell félni, a játékot ugyanonnan folytathatjátok, ahol abbahagytátok. Az azonban előfordulhat, hogy a Vezérlés átvétele gomb megjelenik még akkor is, ha korábban ugyanaz a telefon volt a játék irányítója, ami kilépett. Ekkor vegyétek át a vezérlést és mehet tovább a játék!

Mobilnet vagy térerő hiánya

Ha játék közben „elmegy a net”, akkor ellenőriztétek, hogy van-e térerő a telefonon. Az oldal újratöltése, esetleg a telefon újraindítása segíthet. Ha ezek sem működnek, akkor tartaléktelefonon folytassátok a játékot, amin a go.medvematek.hu honlapon a csapat eredeti bejelentkezési adataival be tudtok jelentkezni. Nem kell aggódni, az addigi utatok és megoldásaitok nem vesznek el, így a játékzést ugyanonnan folytathatjátok, ahol abbahagytátok.

A megfelelő állomáson vagyunk, de nem látszik a Megoldás beküldése gomb

Először is ellenőrizd a Térkép nézetben, hogy a saját helyzeteteket jelölő kék pötty a megfelelő (zöld színű) állomás „csúcsához” illeszkedik-e (néhány méter eltérés megengedett, de néha előfordul, hogy a GPS „keresgél”, ezért a kék pötty még mozog, mikor ti már egy helyben álltok. Várjatok 10–20 másodpercet és a kék pötty meg fog állni. Ha ekkor nem illeszkedik a kék pötty az állomás helyéhez, akkor nem jó helyen vagytok. Ha a kék pötty illeszkedik az állomásra, mégsem látod a Megoldás beküldése feliratot, akkor ellenőrizd a képernyő tetején fent, hogy valóban te irányítod-e a játékot. Ezt a „Jelenleg te vagy a csapat irányítója” felirat mutatja. Ha ezt nem látod, akkor vedd át a vezérlést a képernyő tetején a megfelelő gombra való koppintással, így már meg kell jelennie a Megoldás beküldése gombnak.

Kérdés/probléma esetén írjatok e-mailt az info@medvematek.hu címre!

Jó játékot és tartalmas időtöltést kívánunk!

A Medve Matek
és a Pénziránytű Alapítvány
csapata

