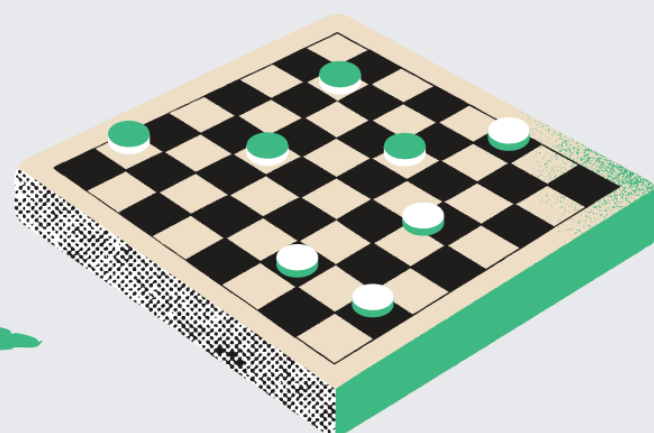
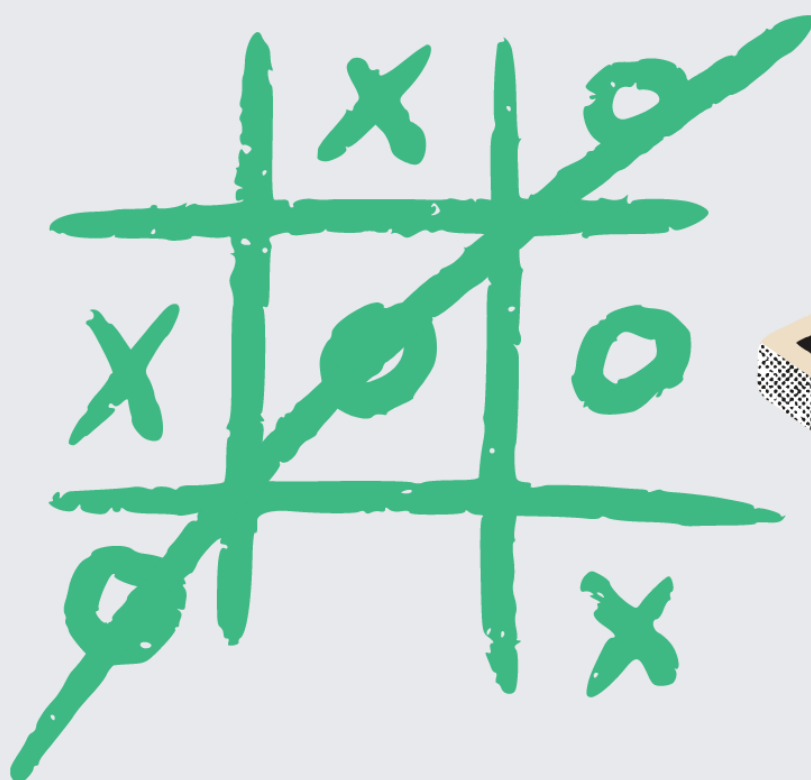


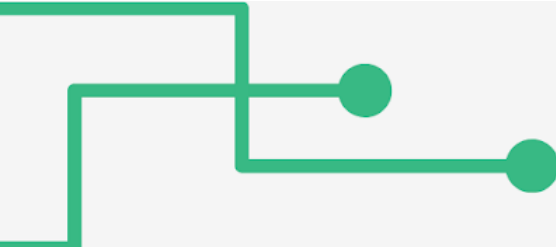


CodER fizički scenariji - Priručnik

Upute za igrače

Naslov: 3D križić-kružić





3D križić kružić Upute za igrače

1. Opis igre.

Vjeruje se da je Carol Shaw bila prva profesionalna dizajnerica videoigara. Prvi put se susrela s računalom u srednjoj školi, gdje je briljirala u matematici i uživala igrajući tekstualne igre.

Nakon mature, počela je raditi u industriji video igara te je uskoro postala jednom od prvih programerki. Carol je obožavala svoj posao i neprestano je radila na razvoju novih igara. Nakon nebrojenih sati utrošenih na osmišljavanje i testiranje, godine 1978. razvila je video igre Dama i 3D križić kružić. Ovo su jedne od prvih komercijalno objavljenih igara koje je osmislila žena. Kada je izvršni direktor saznao novosti, odmah je objavio igre, ne odajući Carol nikakvu zaslugu!

Zato joj vi, kao jedan od njezinih najdražih kolega, morate pomoći dokazati da su igre njezin autorski rad! Prikupite dokaze prije nego li novinari dođu!

2. Kako pobijediti u igri/pomoći Carol?

Sa sobom ste povelili svoje prijatelje, stručnjake za kodiranje kako biste zajedno pomogli Carol Shaw. Naime, dok je Carol radila u tvrtki imala je šifrirani pristup njihovom sustavu, gdje je bio pohranjen sav njezin rad. Nažalost, nakon što joj je ideja za igru ukradena, tvrtka joj je onemogućila pristup datotekama. Slijedite tragove u uredu izvršnog direktora kako biste otključali šifre i prikupili dokaze o Carolinu radu na video igrama.

3. Kako pronaći pomoć u igri?

Igra sadrži 4 izazova, a Soba za bijeg slijedi otvoreni model igranja, što znači da su sve prikupljene informacije važne za pobjedu bez obzira na redoslijed kojim su otkrivene. Ne zaboravite, nemojte previše vremena potrošiti samo na jednu zagonetku, u ovoj igri morate biti brzi i povezati sva dobivena rješenja. Rješavanjem svake od zagonetki, dobit ćete pristup skrivenim predmetima u sobi koji će vam poslužiti za razbijanje šifre i prikupljanje dokaza za Carol. Morate koristiti sve alate (mikrokontrolere, računalo, USB stickove, bilješke, *post-it* poruke i još mnogo toga). Također, morate pronaći svih 5 USB stickova u sobi za otkrivanje glavne šifre.





4. Savjeti i trikovi

Pažljivo pratite priču, ne žurite pri rješavanju zagonetki i zadržite sve što pronađete jer će vam koristiti u završnoj fazi igre. Ako naiđete na poteškoće, zamolite voditelja igre za pomoć. Usredotočite se na svaku scenu kako biste bili sigurni da ćete pronaći potreban trag.



CodER projekt je sufinanciran sredstvima programa Europske unije Erasmus+ te će se provoditi od prosinca 2021. do studenog 2023. godine. Ova publikacija i sav njen sadržaj izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.
(Broj projekta: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Sufinancira
Europska unija





**Sufinancira
Europska unija**

CodER projekt je sufinanciran sredstvima programa Europske unije Erasmus+ te će se provoditi od prosinca 2021. do studenog 2023. godine. Ova publikacija i sav njen sadržaj izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.

Broj projekta: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

