

# Edukacyjna gra komputerowa MISJA LUNA MARIS

## Instrukcja

Witaj w grze komputerowej **MISJA LUNA MARIS**, dzięki której lepiej poznasz niesamowite miejsce jakim jest Księżyc! Poniżej znajdziesz instrukcje dotyczące rozgrywki oraz panelu sterowania.

Gra **MISJA LUNA MARIS** ma charakter edukacyjny. Czas rozgrywki został zaplanowany na około 35 minut, zatem w grę można zagrać w czasie jednej jednostki lekcyjnej. Istotnym elementem gry jest dołączona karta pracy, którą uczestnik gry uzupełnia w czasie prowadzenia rozgrywki.

Celem gry jest zrealizowanie misji polegającej na odnalezieniu czarnej skrzynki oraz zabraniu pozostałości z poprzednich misji. W czasie misji należy również na podstawie odwiedzanych miejsc uzupełnić kartę pracy.

### 1. Instalacja i uruchomienie gry.

Gra nie wymaga instalacji. Po rozpakowaniu archiwum należy w folderze LunaMaris kliknąć plik Luna Maris.exe. Gra została stworzona przy użyciu darmowych narzędzi, dlatego też może zostać potraktowana jako zagrożenie przez zainstalowany na komputerze program antywirusowy. W tym przypadku na czas rozgrywki należy wyłączyć ochronę. Po zakończonej rozgrywce ochronę należy włączyć. Po uruchomieniu gry należy obejrzeć prolog. Niektóre zadania na karcie pracy mogą dotyczyć informacji zawartych w prologu.

### 2. Sterowanie łazikiem

W, A, D, S – klawisze służące do poruszania się do przodu, w lewo, prawo, i do tyłu.

Mysz – rozglądanie się.

M – mapa,

F – usuwanie awarii łazika pojawiających się w trakcie gry.

Esc – przejście do MENU.

### 3. Interfejs

Na ekranie znajduje się zegar misji, wskaźnik energii, prędkościomierz, luk bagażowy (tu będą pojawiać się znaleziska zabrane w czasie misji) oraz monitor awarii. W prawym rogu ekranu pojawiać się będą komunikaty dotyczące odwiedzanych miejsc.

#### 4. Zakończenie misji

Prawidłowo rozegrana misja kończy po dotarciu do wszystkich istotnych punktów na mapie, zabraniu szczątków oraz czarnej skrzynki i dotarciu do lądownika. Po zakończeniu misji naliczane są punkty, których liczba zależy od czasu rozgrywki, liczby zabranych znalezisk oraz wskaźnika energii.

Dodatkowe punkty naliczane są za wypełnienie dołączonej karty pracy. Punkty za kartę pracy przyznaje opiekun rozgrywki, np. nauczyciel.

Wygrywa uczestnik z największą liczbą punktów.

#### 5. Niepowodzenie rozgrywki

Misja może zakończyć się przed czasem z następujących przyczyn:

- wjazd łazikiem do krateru
- wjazd w strefę hipergrawitacji (na granicy mapy)
- przewrócenie łazika (szybka jazda po stromych zboczach)
- wyczerpanie energii

W przypadku zakończenia misji przed czasem punkty naliczane są tylko za uzupełnioną kartę pracy.

#### 6. Zapisywanie stanu gry

W grze nie ma możliwości zapisania stanu gry i rozpoczęcia misji od wybranego miejsca. W tej grze, tak jak w rzeczywistości, jest tylko jedno życie.

#### 7. Wymagania sprzętowe

Optymalnie: Windows 10, 11. Pamięć 8GB, 80GB miejsca na dysku, grafika 1920X1080.

8. Autorzy wyrażają zgodę na bezpłatne udostępnianie gry i zachęcają do wykorzystania jej do celów edukacyjnych.

Miłej zabawy i nauki!