

Tokaj-Hegyalja Egyetem

Oktatás és gamifikáció, videojáték-tanulmányok (THE_00746_N_5_G)

Math Adventure - Knight Edition

Játékleírás és Használati Útmutató



Math Adventure - Knight Edition Játékleírás és Használati Útmutató Játékleírás

A Math Adventure - Knight Edition egy izgalmas matematikai kalandjáték, ahol a játékosnak lovagként kell felvennie a harcot a sárkányok ellen! A cél, hogy helyesen válaszolj a matematikai kérdésekre, haladi előre a pályán, és győzd le a sárkányokat. Minden helyes válasz után közelebb kerülsz a célhoz, míg a hibás válaszok visszavetnek. A játék végén a pontszámod felkerül a ranglistára, ha sikerül teljesíteni az összes pályát!

Játékmenet

Kezdőképernyő:

A játék indításakor egy kezdőképernyő fogad, ahol elolvashatod a játék célját és az irányítási útmutatót.

Matematikai kérdések: A képernyőn megjelenik egy véletlenszerűen generált kérdés (összeadás, kivonás vagy szorzás).

Sárkányok kiválasztása: Egérrel kiválasztasz egy sárkányt, majd beírod a választ a kérdésre.

Helyes válasz: +10 pont A lovag 100 képpontot előre lép A kiválasztott sárkány felrobban

Hibás válasz: -5 pont A lovag 100 képpontot hátralép Új sárkány jelenik meg

Pályaváltás: Ha eléred a pálya végét, egy új háttérrel és új sárkányokkal folytatódik a játék.

Győzelem: Az összes pálya teljesítése után megadhatod a neved, és felkerülsz a ranglistára!

Hangbeállítások

A jobb felső sarokban található hangszóró gombbal némíthatod vagy bekapcsolhatod a háttérzenét és a játék hangjait.

Hibaelhárítás

Ha nem választasz ki sárkányt, a játék figyelmeztet: "First select a dragon!" Hibás számformátum esetén (pl. betű beírása) a rendszer figyelmen kívül hagyja a bemenetet.

Cél

Teljesítsd mind a 3 pályát, és szerezd meg a lehető legtöbb pontot! Kerülj fel a ranglistára, és bizonyítsd, hogy te vagy a legjobb matematikus lovag! Készülj fel a kihívásra, és kezd el a matematikai kalandot!