



LOCATIFY

Aarde jaht
Veebi juhend

**Turf x
Hunt**

2012



Sissejuhatus

Locafity programm on loodud reisijuhtide ja aarde jahtimismängude disainimiseks ning avaldamiseks nutitelefonidele, kasutades asukoha määramiseks GPS, G3 võrku ja kaarti. Mängud on konkurentsil põhinevad meeskondlikult mängitavad aarde jahid reaalsajas. Mängud sisaldavad probleemi lahendamisi, avastamist ja tõendite kogumist, aarete otsimist mängides mini-mänge ning kasutades virtuaalmängude elemente mängu üles ehituses.

Süsteemi disaini vahendid on mõeldud amatööridele ja professionaalsetele disaineritele oma mängude loomiseks ja avaldamiseks nutitelefonidele ja tahvelarvutitele. Süsteem on kättesaadav kõigile mängu- ja reisijuhtide disaineritele, kus nad saavad luua, redigeerida ja avalikustada reisijuhte ja aarde otsijate mängu.

Online rakendusele on juurdepääs veebisirviija kaudu (käesoleval hetkel ei toeta Internet Explorer'it) ja sealt võib leida kõik töövahendid, mis on vajalikud sinu soovitud mängude ja ringkäikude valmistamiseks. Süsteemis saad näha ja muuta juba sinu loodud mängu, avaldada veel avaldamata mängu ja näha statistikat allalaetud avaldatud mängude kohta ja seal saab jälgida käimasoleva mängu kulgu.

Selles dokumendis vaatame üle algtõed mängu loomiseks, avaldamiseks ja allalaadimiseks sinu telefoni. Loomaks nutikat reisijuhti (SmartGuide) järgi sama protseduuri, jättes vahele mängijatele mõeldud väljakutsed. Veebilehele pääsemiseks mine järgmisele aadressile sinu veebisirviijas:

<http://cms.locatify.net/CreatorCMS>

Kuidas saada juurdepääs

Selleks, et alustada, peab sul olema oma konto Aarde Jahi (CreatorCMS) veebilehel (järgi ülal olevat viidet). Kui sul seda veel pole, siis kliki veebilehel paremal ülal servas sinisele nupule „Liitu nüüd“ (Sign up). Vaata allolevat pilti.





Olles sisestanud vajaliku info kliki kinnitamiseks nuppu „Liitu nüüd“ (Sign up now). Kinnitusteade saadetakse sinu postkasti e-kirjana. Mine oma e-postkasti ja vajuta sulle saadetud lingile. Link viib sind tagasi Aarde Jahi avalehele ja aktiveerib sinu konto. Nüüd oled sa valmis süsteemi sisse logima, kasutades oma meiliaadressi ja eeldatavat salasõna.

Sisukord

Sissejuhatus	1
Kuidas saada juurdepääs	1
1 Sisse logimine ja avaleht.....	3
2 Uue mängu või giidituuri loomine	4
3 Mängu loomine – Esimene samm	5
3.1 Mängu informatsioon.....	5
3.2 Keeled	6
4 Mängu loomine – Teine samm	7
4.1 Kaardi tegemine	7
4.2 Aarde info toimetamine ja Küsimuste Pank	9
5 Mängu või giidi avalikustamine	10
6 Allalaadimine ja mängimine	12
7 Vaatleja.....	15
8 Administreerimine.....	16



1 Sisse logimine ja avaleht

Nüüd, kus sul on oma konto, võid sisse logida Aarde Jahi Looja süsteemi. See on lihtne ja kerge, mine lihtsalt Aarde Jahi kodulehele ja kliki lehe paremal ülal „Logi sisse“ (Log in) nuppu. Sisesta oma kasutajanimi (e-posti aadress) ja salasõna ning vajuta sinist „Sisene“ (Login) nuppu või vajuta Enter-klahvi.

ANY SUPPORT CONTACT LOGIN

Login with your account

username

password

submit

Kui oled sisestanud õige info, pääsed Aarde Jahi Looja (Turf Hunt Creator) kodulehe avakuvale. Siin sa näed oma profiili, põhistatistikat ja liikuda kas mängu jälgimise (Observe a game), mida kirjeldame hiljem, või mängu loomise (Create a game) kaardile, millele nüüd keskendume. Seega vajuta rohelist nuppu „Loo mäng“ (create a game) ja sind viiakse mängulooja menüü kuvasse.

GAME

Logged in as Tõnu Erin

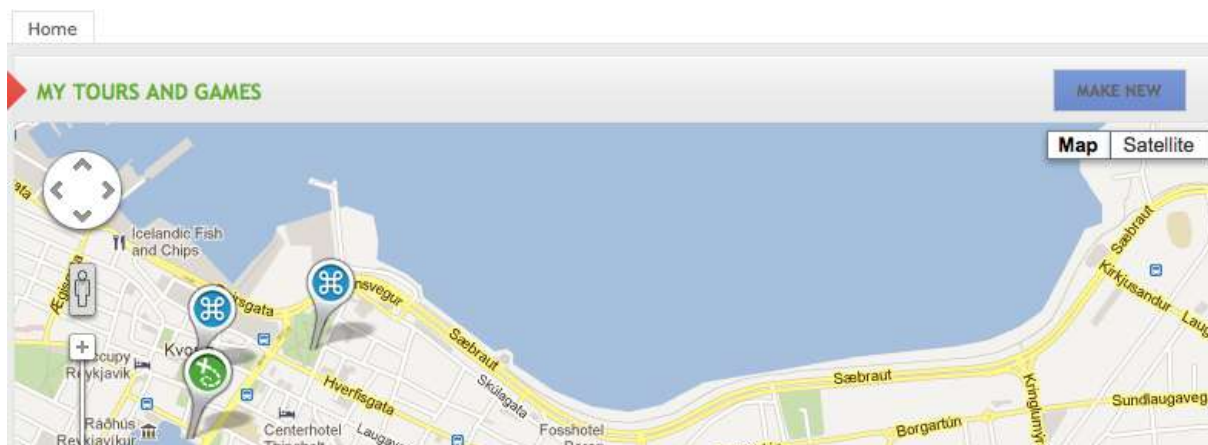
Member since 05.01.2011

Games & tours Observe game



2 Uue mängu või giidituuri loomine

Looja kuval näed sa oma loodud kõigi mängude ja tuuride ikoone. Kui see on sinu esimene kord või sa pole loonud ühtegi mängu ega tuuri, siis näed sa ekraanil ainult kaarti.



Uue mängu või tuuri loomiseks kliki sinist nuppu „Loo uus“ (Make new). Avaneb kast, kus tuleb valida kumba sa soovid looma hakata, mängu või tuuri ja anda sellele nimi. Meie tutvustuses valime „Aarde Jahi“ (TrufHunt) valiku. Seejärel avaneb järgmine aken, mis annab sulle võimaluse valida teekonnata või teekonnaga mängu loomise. Teekonnata mängus (Game with no routes) võib mängija otsida aardeid vabas järjekorras. Teekonnaga mängus (Game with routes) tuleb neil järgida etteantud teekonda aarete otsimiseks. Tee oma valik. Kui otsustad hiljem ümber, siis pole sellest midagi. Võid oma teekonna määrata hiljem.

My project name

SmartGuide - Make a tour guide with audio, images and maps

TurfHunt - Make a treasure hunt game with treasures, challenges, teams and score

Continue



My new great game

SmartGuide - Make a tour guide with audio, images and maps

TurfHunt - Make a treasure hunt game with treasures, challenges, teams and score

Game with no routes

Game with routes

Continue

Nüüd kliki „Jätka“ (Continue) ning sa oled alustamas esimest sammu mängu loomisel.

3 Mängu loomine – Esimene samm

Esimese sammuna sisesta mängu alginfo ja vali milliseid keeli mängides kasutatakse. Süsteem toetab mitme keele kasutamist igas mängus eraldi.

3.1 Mängu informatsioon


Alginfo valikus kinnitad sa valitud mängu nime. Sa näed avaldaja nime ja saad valida, mitu võistkonda võib maksimaalselt sinu mängus osaleda. Kui oled täitnud kõik valiku väljad, võid lisada mängule logo klakkides pildi ikoonil, mis seal juba on. Kliki nähtavale tuleval nupul „Vali fail“ (Select files).

GAME INFORMATION **INFO** **MAP**

Name:

Publisher:

Max number of teams:

Logo: 

Save



Kui klõpsate „Vali fail“ nuppu, siis avaneb aken, kus saate valida sobiva faili oma arvutist. Vali sobiv pildifail ja tee sellele topeltklõpp. Pilt laetakse automaatselt üles ja kuvatakse pildi kohatäites. Jätkamiseks klõpsake „Salvesta“ (Save) nuppu.

3.2 Keeled

Keelte valiku sektsioonis saate valida nende keelte vahel, mida soovite mängus kasutada. Pane tähele, et peate tõlkima mängu kõigisse nendesse keeltesse, mida valite. Mitmed keeled on kasutusel ja toetatavad.

Keelte lisamiseks lihtsalt lisa avanevast valikust (Add language) keeled, mida soovite kasutada. Täida vajalikud väljad; mängu nimi (Game Title), mängu kirjeldus (Game Description), mängu heli (Game Audio), esimese aarde nimi, kirjeldus ja heli (1st Treasure Title and 1st Treasure Description and Treasure Audio). Nime väli on kohustuslik täita, teised on soovituslikud.

Trüki mängu nimi ja kirjeldus ning lae üles helifail keeles, mille valisite. Helifaili üleslaadimine on sama lihtne nagu pildifailide lisamine. Klõpsates nuppu „Lae heli“ (Upload audio), vali loetelust sobiv helifail, vali „Lae fail üles“ (Upload files) ning seejärel sulge tööaken kui fail(id) on üles laetud. Võite korraga üleslaadida mitu faili, kui soovite. Oma valiku salvestamiseks klõpsake sinist „Salvesta“ (Save) nuppu. Valitud keel on nüüd sinu keelte valikusse salvestatud. Sa võite seda muuta klõpsates sinisel pliiatsi ikoonil paremal keeleloetelu real. Järgmine samm on „Kaart“ (Map) paremas nurgas.

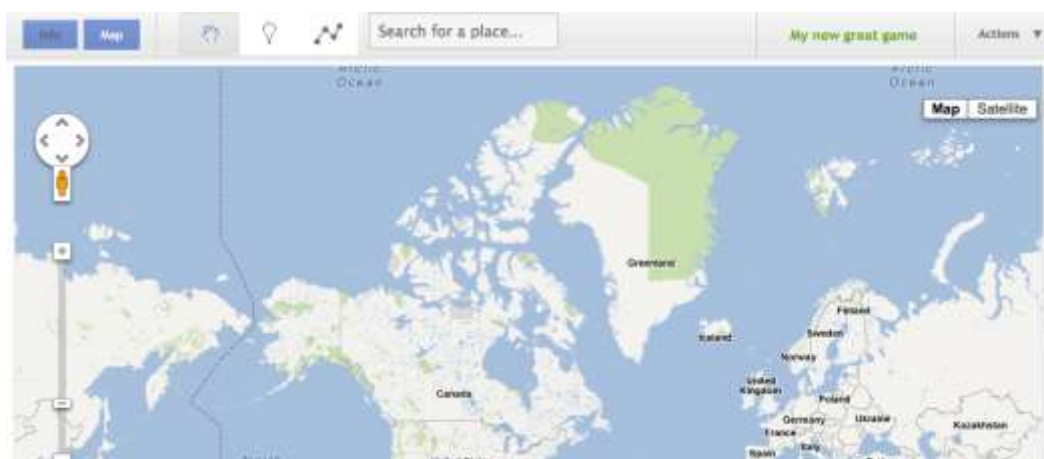
The screenshot shows a web interface titled "Languages". At the top, there are two language entries: "German" and "Islandic", each with a checkmark and a close button. Below this is a section for adding a new language, with a dropdown menu currently set to "Italian". The main form is divided into two sections: "Game Info" and "Directions To First Treasure". The "Game Info" section includes fields for "Game Title", "Game Description", and "Game Audio" (with a "Select audio file" button and an "Upload audio" button). The "Directions To First Treasure" section includes fields for "Treasure Title", "Treasure Description", and "Treasure Audio" (with a "Select audio file" button and an "Upload audio" button). At the bottom right, there are "Save" and "Cancel" buttons.

4 Mängu loomine – Teine samm

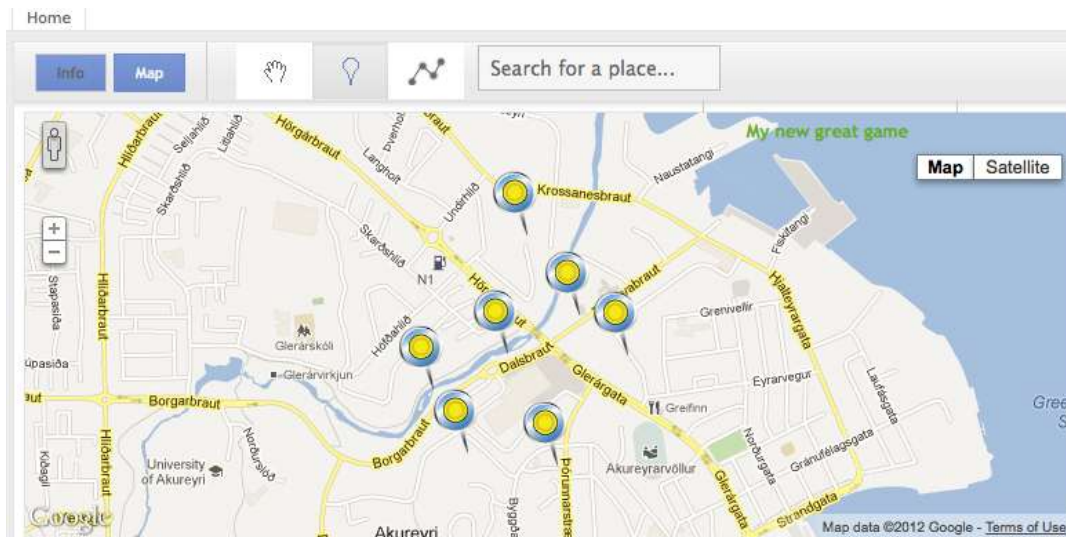
Teine samm on kaardi tegemine. Siin saad valida koha, kus aarded asuvad, määrata võistkondade stardipaigad ja kujundada oma mängu. Esimene asi, mida näed on suur maailma kaart ja mõned ikoonid sellel. Seal on ka kaardi loomise õpetus, mille saad sisse lülitada, aitamaks sind igal sammul. Olles kaardivaatel, vali „Actions“ ning siis „Tutorial“.

4.1 Kaardi tegemine

Alustuseks paneme kaardile mõned märkenõelad (Pins). Suurenda valitud asukohta ja kliki valgel märkenõela ikoonil vahetult käe ikooni kõrval.



Nüüd kliki kohas, kuhu tahad panna oma esimese aardepunkti. Sa võid lisada neid nii palju kui soovid.

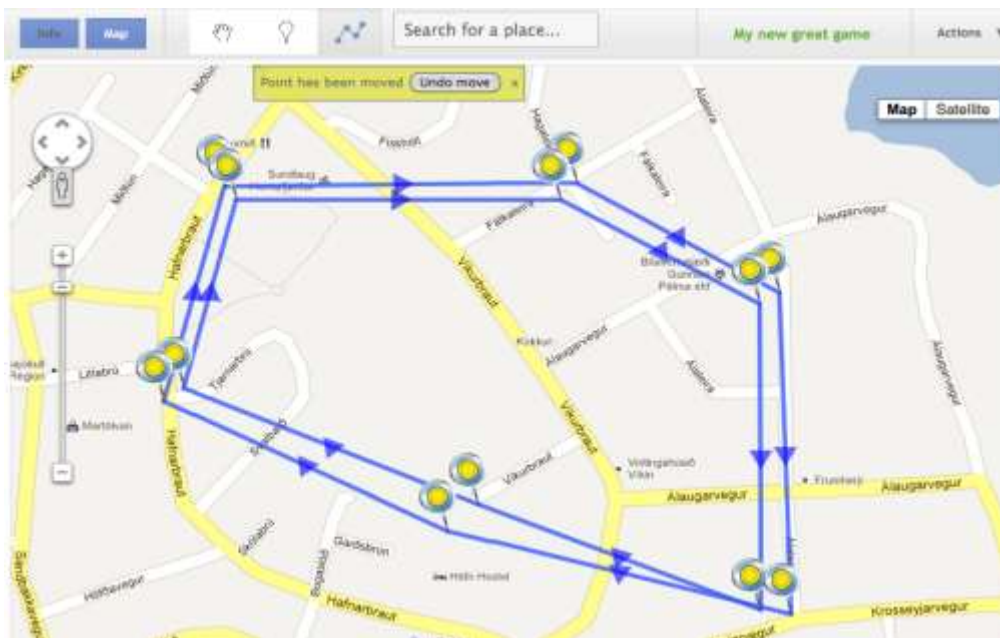


Ühenda aardepunktid

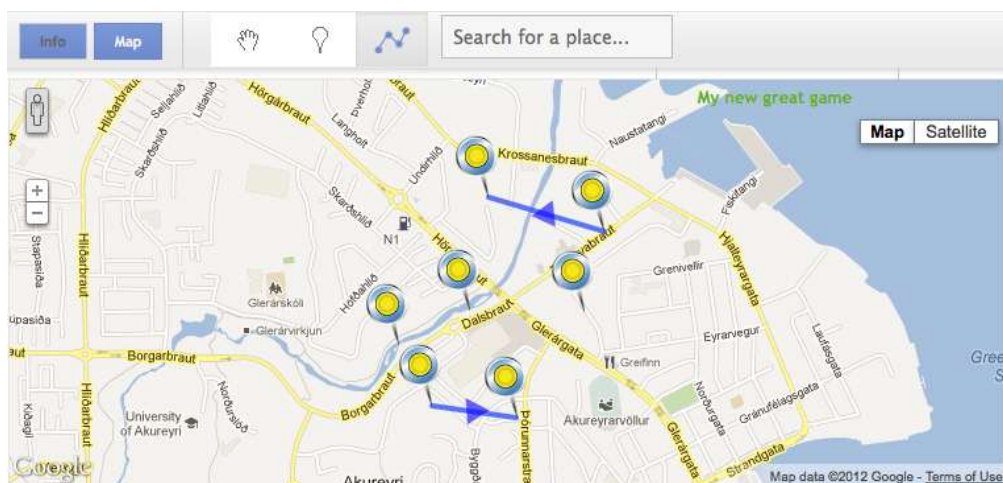
Kui oled kõik soovitud punktid kaardile kandnud, siis tuleb need ühendada, kui soovid. Ühenda punktid, kui tahad, et mängijad leiaksid aarded kindlas järjekorras. Ühendatud punktid ilmuvad nähtavale ainult kindlas järjekorras. Kui punktid on ühendamata, siis on need mängijatele kõik kaardil nähtavad ja mängijad võivad neid vabas järjekorras otsida.



Teekonna märkimiseks paed valima teekonna ikooni märkenõela ikooni kõrvalt. Vali üks märkenõel kaardilt, mis on sinu esimene punkt, mille tahad ühendada järgmisega. Kahte aarde punkti ühendab nüüd sirgjoon. See tähendab, et punkt, mille sa eelnevaga ühendasid, on mängijatele järgmine aarde otsimise koht, peale seda, kui nad on eelmise vallutanud.



Kui sa soovid et enamus punkte on kaardil mängijale nähtavad peale mõne üksiku, mille mängija võib leida peale seda, kui ta on lahendanud ülesande sellele eelnevas punktis, siis võid teha üksiku joone sellest punktis varjatud punkti. Vaata allolevat pilti.



Joonte redigeerimiseks või kustutamiseks tee hiire parema klahviga klikk joone keskel oleval kolmnurgal.

Kui sa oled kaardile paigaldanud kõik punktid ja ühendanud need kokku nagu oled soovinud, siis on aeg redigeerida aardepunkte ja lisada väljakutsed.

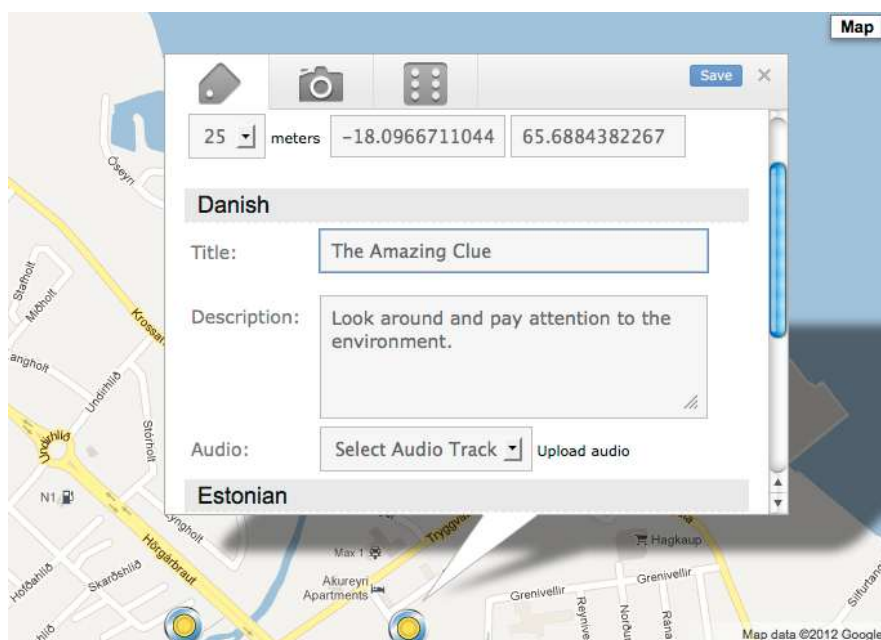


Aardepunktide liigutamine kaardil

Sa võid aardepunkti kaardil liigutada, vajutades hiire vasakut klahvi ja seda all hoides viia punkti sobivasse kohta. Kui klikkida käekujutist, siis võid oma kaarti liigutada, kaotamata oma paigaldatud aardepunkte.

4.2 Aarde info toimetamine ja Küsimuste Pank

Vali kaardil aardepunkt, mille infot tahad redigeerida. Nähtavale ilmub selle punkti infokast, kuhu saad sisestada soovitud info. See kast sisaldab kolme vahekaarti; Põhiinfo (Basic info), Pilt (Image) ja väljakutsed (Challenges).



Põhiinfo vahekaart on esimene samm. Saad kirjutada valitud aarde nime ja kirjelduse ning lisada audiofaili (kui on kohane, pole kohustuslik). Pane tähele paremal olevat kerimisriba, kui sa oled tegemas mängu mitmes keeles, siis pead sisestama sama info ka teistes keeltes. Sa pead seda tegema kõigis keeltes, mille valisid esimesel sammul.

Sa näed selle aardepunkti koordinaate (pikkus- ja laiuskraadid) ning aktiivset raadiust (kui kaugelt aardepunkt muutub avastatuks); sa saad määrata aktiivseks raadiuseks 25 m, kui mängijad liiguvad jala. Kui mängijad liiguvad auto või mootorrattaga, siis peaks raadius olema suurem (sõltub liikumiskiirusest). Koordinaate saab ka käsitsi muuta. Ära unusta salvestada. Vajuta „Salvesta“ (Save).

Pildi vahekaardile saad üles laadida aaret või aarde asukohta iseloomustava pildi. See võib olla pilt hoonest või kohast, kus aare asub või vihjega pilt aardest.

Väljakutse vahekaardil saad valida, mis tüüpi aarde sa soovid valitud punkti panna ja kui palju punkte selle leidmise eest saadakse. Siin saab lisaks aarde leidmisele lisada ka väljakutse lahendamise ülesanne, mille eest saab lisapunkte. Kliki nupul „Lisa väljakutse“ („Add challenge“). Klikkides sellel, avaneb kast, kus saad määrata, palju saab punkte ülesande lahendamise eest, milline võib olla



preemia (näiteks nähtamatuks tegev eliksiir, mis muudab võistkonna kaardil konkurentidele lühikeseks ajaks nähtamatuks) ja aarde liigi. Valida saab kas mälumängu või mängujuhi loodud küsimuse vahel.

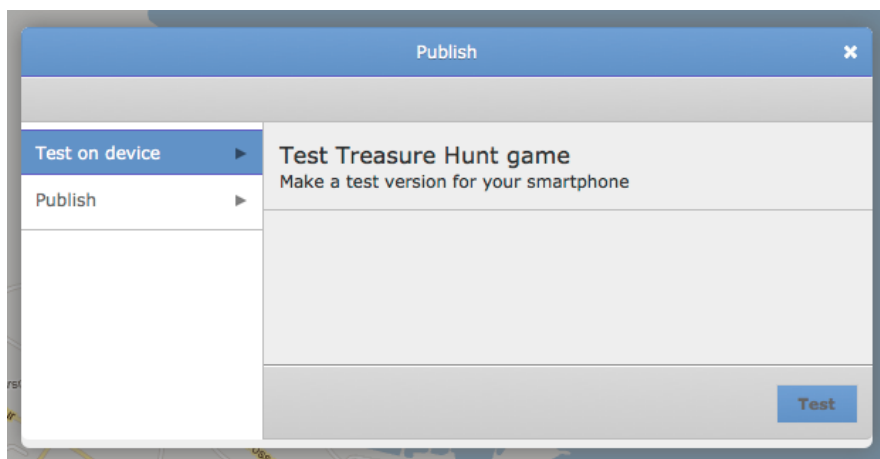
Kui valisid küsimuse, siis saad valida sobiva küsimuse Küsimuste Pangast (Question Bank) või koostada ise oma küsimuse, vajutades valikule „Kirjuta või vali küsimus“ (Write or select a question). Esile tuleb Küsimuste Panga kast. Sinu kirjutatud küsimused salvestuvad Küsimuste Panka, millele pääsed ka hiljem ligi. Sa võid vaadata ka teisi küsimusi, mida sa ise oled või sinu grupi kaaslased on teinud. Kasutades „Otsi küsimusi“ (Search for questions) käsurida, võid kasutada võtmesõna või lihtsalt vajutada tühjal käsureal Enter-klahvi, mille tulemusena näed paremal väljal võtmesõna sisaldavaid või kõiki Küsimuste Panga olevaid küsimusi. Võid vaadata küsimusi ka siltide järgi, mida oled oma küsimustele lisanud Küsimuste Panka. Kui kasutad mitut keelt, siis pead ka küsimused esitama kõigis valitud keeltes. Sa võid ühele aardepunktile lisada rohkem väljakutseid kui soovid. Ära unusta oma töö salvestada.

The screenshot shows a web interface titled "Question Bank". On the left, there is a sidebar with a "Make a new question" button, a "Show popular tags" button, a search bar labeled "Search for questions:", and two folder icons labeled "Global bank" and "Personal questions". The main area is titled "New Question" and contains a form. The "Question:" field has the text "What is the latin name for mallard?". To the right of this field are two language tabs: "English" (selected) and "Icelandic". Below the question field is the "Answers:" section, which has three radio buttons and text boxes containing the following text: "Anas platyrhynchos", "Ornithorhynchus anatinus", and "Cygnus cygnus". Below the answers is a link that says "More / Less choices". At the bottom of the form, there is a "Category:" dropdown menu set to "Biology", a "latin" tag, and a "ducks" tag. At the very bottom of the form are three buttons: "Add to point", "Delete question", and "Edit".

Olles täitnud kõik vajaliku selles aardepunktis, saad asuda järgmise aardepunkti kallale korra eelnevaid samme.

5 Mängu või giidi avalikustamine

Kui kõik eelnev on tehtud, siis võid alustada oma mängu avalikustamisega. Klikki „Toimingud“ (Actions) nuppu üleval paremas nurgas jätkates mängu avalikustamist „Publish“. Kui sa seda tegid, siis süsteem kontrollib kaardil vigu, andes nende esinedes sulle teada. Kui sa saad veateate, siis käi kogu mäng üle ja kontrolli, et kõik oleks korras.



Sul on kaks valikut lehe avalikustamiseks; avaldada mäng testimiseks oma seadmes või avaldada see TurfHunt rakendusena (app'ina). Kui oled tegemas Nutigiidi, siis toimi sama moodi. Alati on hea tava enne proovida oma nutitefonis või tahvelarvutis, kui jagada seda kõigile. Kui oled valinud „Test“ nupu, siis saad teate, et avalikustamine on lõpetatud ning kutsekoodi. Selle koodi sa sisestad oma nutitelefoni app'i avalehele, et testida oma mängu. Sa saad seda kuue tunni jooksul testida.

Kui sa avalikustad oma mängu TurfHunt app'ina kõigile kasutamiseks, siis sa saad määrata aja kui kaua see on teistele kätte saadav, kuuest tunnist kuue kuuni. Vali loendist aeg ja siis vajuta „Avalikusta“ (Publish). NutiGiide saab avalikustada SmartGuide North Atlantic, SmartGuide Germany või mõnes muus serveris, selleks palun võta meiega ühendust.

Süsteem hakkab nüüd sinu tuuri või mängu pakkima app'iks. See võib kesta mõnda aega, sõltub sinu mängu või tuuri suurusest, seega ära katkeda avalikustamise käiku, kui see on juba alanud. Kui süsteem on lõpetanud avalikustamise, siis kuvatakse teade, et mäng on nüüd avalikustatud. Nüüd sa võid oma Android telefoni või Apple seadmesse alla laadida TurfHunt mängu või SmartGuide giidi rakenduse.



6 Allalaadimine ja mängimine

Mängu allalaadimiseks vali oma Android telefonis, iPhone's või iPad'is „Aarde jaht“ (TurfHunt) rakendus.



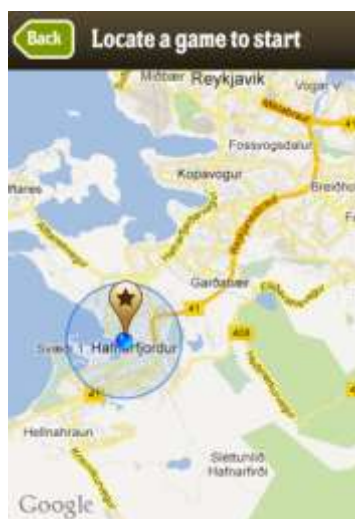
Nüüd võib mäng alata. Mängu eesmärgid on:

1. Õppida ümbruskonda tundma ja samal ajal tunda mõnu ajaviitest.
2. Näpunäidete järgi leida aardeid; koguda virtuaalseid münte ja asju.
3. Lõpetada mäng enne teisi võistkondi ja koguda teistest rohkem varandust.



Esilehel võid sa oma testmängu alustamiseks sisestada koodi valgesse kasti, mille said mängu avalikustamise käigus. Kui said mängu kutse teistelt, siis toimi sama moodi. Kõik mängu kutsutud sisestavad sama koodi.

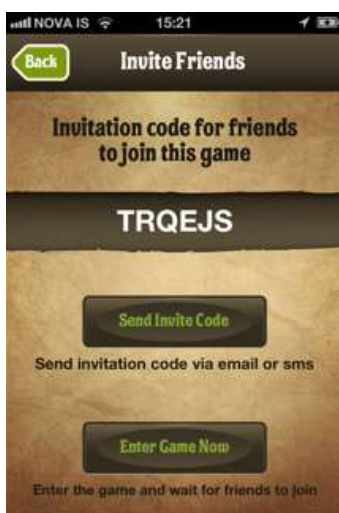
Üks, kes on stardiprotseduuri juht, vajutab „Alusta uut aarde jahti“ (Start New Treasure Hunt) nuppu; ainult üks telefon saab alustada mängu. Vali „Alusta uut mängu“ (Start a new game) nuppu ja sa näed nüüd kaarti, kaardil võid suurendada kohta, kuhu sa mängu lõid. Veendu, et oled ühendatud internetti. Kohas, kuhu sa mängu lõid, näed sa märkenõela, klikkides sellel, vali „Näita detaile“ (See Details).





Nüüd näed edasist infot mängu kohta; mängu nime, kirjeldust ja logo. Allpool on kirjas mitu aardepunkti ja kui palju on väljakutseid selles mängus. Valgesse kasti võid kirjutada teate oma sõpradele, kutsudes neid mängu ja siis klikkida nupul „Kutsu sõpru või mängi üksi“ (Invite friends or play solo). Sõprade kutsumiseks võid kutse koodi saata e-kirjaga või tekstisõnumiga. Järgmisena saad valida oma meeskonna, kirjutades võistkonna nime valgesse kasti.

Seejärel kliki „Lae mäng alla“ (Download Game) nuppu. Peale allalaadimist vajuta „Sisene nüüd mängu“ (Enter Game Now) ja järgmisel vaatel, mis ilmub, „Sisene mängu“ (Enter Game).



Järgmisel vaatel näed sa osalevaid võistkondi, kes registreerusid, ning kõik kes on valmis mängima, saavad kaardi. Kaardil näevad nad, kus asub järgmine aare. Kui mäng on disainitud nii, et teekonda pole määratud, siis avanevad kõigi aarete asukohad korraga. Kui aga teekond on määratud, siis on nähtav vaid esimese aarde asukoht. Olles jõudnud aarde asukohta, saad sa autasuks münte (punkte), selle eest et oled kohale jõudnud. Nüüd vajuta „Pane mind proovile“ (Challenge me to continue).



Väljakutsed

Mängu disainer võib aardepunktidesse üles seada erinevaid väljakutseid. Aardepunktis võib olla üks või rohkem väljakutseid ning mängija võib saada preemiaks virtuaalmünte ja – asju. Kui mängija on avastanud aarde, siis esitatakse talle väljakutse. Praeguses süsteemis on võimalik pakkuda väljakutsena küsimust või mini-mängu.

Õnnestumise korral saab mängija lisapunkte ja energiat, mis mõjutab nende mängu käiku.

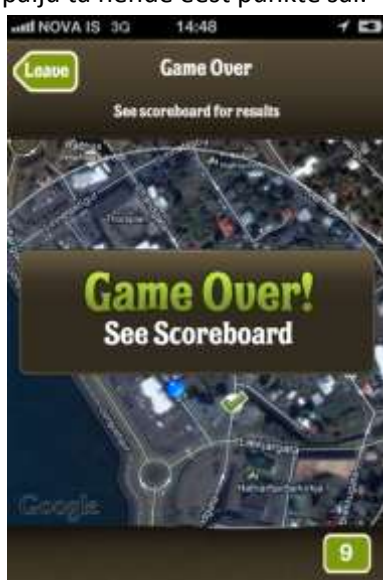




Mängija saab preemiaks kuldmünte ja asju, kui lahendab väljakutse korrektseks. Mängu disainer otsustab, milliseid autasusid jagatakse mängijatele väljakutse lahendamise eest. Mini-mängus on kasutusel kolm mälumängu taset; kerge, keskmine ja raske. Mänguväljad on erinevad ja mängijale antakse piiratud aeg ülesande lahendamiseks, aeg hakkab jooksuma, kui mängija kaarte keerama hakkab.



Kui mäng on läbi, siis näeb mängija oma skoori kohe allpool paremas nurgas. Ta võib siseneda punktitaldise ja näha oma ja mängukaaslaste tulemusi, palju meeskond lahendas ülesandeid ja palju ta nende eest punkte sai.



7 Vaatleja

Mängu jälgimiseks veebis tuleb valida menüüribalt „Vaatleja“ (Observer) ning sul on võimalus jälgida mängukulgu reaajas. Mängu jälgimiseks tuleb avanevas aknas sisestada tekstikasti mängu



kutsekood. Mängu saavad jälgida vahendaja või huvilised, kes tahavad näha kus mängijad kaardil asuvad ja kui palju nad punkte on kogunud. Tulevikus muutub ka vestlussüsteem kättesaadavaks.

8 Administreerimine

See menüü on kättesaadav ainult administraatori õigustes kasutajale. Siin saavad nad lisada uusi kasutajaid gruppidesse ja näha kõiki avaldatud mängu.

Ainult administraator saab importida eksporditud mängu süsteemi. Näiteks kopeerida mängu, mida saab kasutada teisel territooriumil. Mängud on eksporditud „Action“ menüüs ja imporditud „Manager Actions“ menüüs käsu alt „Admin tours & games“. Imporditud mängu saab peale seda tegevust modifitseerida enne kui neid avalikustada. Näiteks muuta aardepunktide asukohta ja teha sama mäng (aarded ja küsimused) üks kõik kuhu mujale piirkonda.

Me loodame, et nautisite „Aarde Jahi“ mängu loomist ja mängimist. Kui te soovite täiendavat infot või teil tekkis probleeme, siis palun võtke ühendust info@locatify.com

Have fun!

Steinunn Anna Gunnlaugsdóttir

www.locatify.com

Tõlkinud Tõnu Erin

toni@leisi.oesel.ee