

How to create digital
educational escape rooms



РЪКОВОДСТВО ЗА СЪЗДАВАНЕ НА ДИГИТАЛНИ СТАИ НА ТАЙНИТЕ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Тази публикация е финансирана от Програма Еразъм+ на Европейския съюз, проект "ELMET - Experiential Learning Methodologies addressing vulnerable employed and unemployed people", project no. 2020-1-ES01-KA202-082685. Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява възгледите само на авторите, и Комисията не може да носи отговорност за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в нея.

Съдържание

Съдържание	2
1) Виртуалните стаи на тайните	4
a) Физическите стаи на тайните	4
b) От физическа към виртуална среда	4
Комуникация	5
Времево ограничение	5
История и сюжет	6
Улики и диверсии	6
Загадки и пъзели	7
Линейност и многолинейност	8
c) Обобщение	8
2) Ръководство за работа с платформата на ELMET	10
a) Достъп	10
b) Регистрация	10
d) Вход	11
Вход в потребителския акаунт	12
Гост режим	13
Смяна на парола	13
e) Начален екран	13
Смяна на езика	14
Изход	15
f) Табло за управление на акаунта	15
g) Външни инструменти	16
h) Редактор	18
Икона, заглавие и описание	18
Нива	19
Таймери	20
Инструменти	20
Канава	21
a) Списък на стаите на тайните	25
a) Изиграване на стаята на тайните	26
Самостоятелен режим	26

Екипен режим	28
i) Заключение	29

1) Виртуалните стаи на тайните

а) Физическите стаи на тайните

Стаите на тайните са игри създадени да бъдат играни от екип от играчи, които е необходимо да решат редица пъзели и загадки и да достигнат до финалната цел на играта, която обикновено е свързана с намиране на изход от заключената стая или от игровото пространство – оттам идва и името на тези стаи (стаи на бягство). Стаите обикновено са базирани на специфична тема или сценарий и трябва да се премине през тях за ограничено време. Стаите на тайните са изградени по начин, който помага на участниците да се потопят в историята чрез различни физически фактори като осветление, декорация, предмети и звуци, които да помогнат на играчите в решаването на загадките или да послужат като диверсия, така че играта да бъде по-предизвикателна. Създателите на физическите стаи на тайните използват физическия елемент на играта, за да създадат истинско потапяне, което прави играта интересна за играчите. Физическият елемент на играта предоставя възможност за създаване на разнообразни пъзели и диверсии, както и да се бори с атмосферата в самата стая. Например създателите биха могли:

- Да замъглят или засилят осветлението в стаята, така че да повлияят на атмосферата и на емоциите на играчите.
- Да разпръснат предмети в игровото пространство, да ги скрият на тайни места, което да накара играчите физически да претърсят стаята, за да могат да решат загадката.
- Да използват светлинни или звукови сигнали, които съпътстват загадките, както и устройства съдържащи файлове или медия, като смартфони или лаптопи.
- Да използват реални актьори, които да следят за протичането на играта, да предоставят подсказки или да действат като диверсия когато е необходимо.
- Да предоставят на играчите свободата на общуване чрез говорене или да им я отнемат като им забранят да говорят, в зависимост от това какви са правилата на играта или пък да им позволят да говорят само по определени канали на комуникация.
- Да използват физически атрибути като поведението на течности, електричество или магнетизъм.
- Да декорират стаята по начин, който пасва на темата и сюжета на историята, е в унисон с уликите и подвеждащите елементи и кара играчите да се чувстват част от самата история.

б) От физическа към виртуална среда

Очевидно е, че стаите на тайните печелят много от възможността да се използват физически елементи. Въпреки това, когато става дума за виртуалните стаи на тайните

има редица физически елементи, които можем да пренесем във виртуалното пространство чрез леки промени, както и други, които не могат да бъдат прехвърлени във виртуалния свят.

Във виртуалния свят сме ограничени от елементите на физическото пространство;. Това означава, че действия свързани с осветлението, атрибутите на физиката и реалните актьори не са налични за създателите на виртуалните стаи. Все пак има редица аспекти, в които можем да създадем виртуален еквивалент във виртуалната стая.

Комуникация

Първата и основна част от създаването на стая на тайните като цяло е комуникацията. В екипните игри от играчите се очаква да общуват ефективно, да обменят идеи и информация за уликите, да си разпределят задачите и да си сътрудничат, за да достигнат до финалната цел на стаята.

Във физическите стаи на тайните аспектът свързан с комуникацията е опростен тъй като играчите се намират в една и съща стая и могат да разговарят без проблем, освен ако правилата на играта не им налагат ограничение за това.

Въпреки това във виртуалното пространство има различни начини да се предостави канал на комуникация. Виртуалната стая на тайните може да предоставя възможност за текстови чат, гласов чат, видео конферентна връзка, или друг специфичен начин позволяващ на играчите да общуват, да си сътрудничат и да обменят улики и идеи.

Времево ограничение

Стаите на тайните обикновено са обвързани с определено време. Играчите не разполагат с неограничено време за справяне със стаята, от тях се очаква да достигнат до края в рамките на време, установено от създателите на стаята.

Във физическите стаи на тайните, това не представлява предизвикателство. Веднъж щом играчите влязат в стаята се пуска таймер за засичане на времето, а щом таймерът изтече модераторът на играта трябва да прецени дали екипът е успял да реши загадките в стаята навреме или не.

Във виртуалната стая трябва да се добави сходна механика – таймер, който започва от момента, в който играчите влязат във виртуалното пространство където се провежда стаята на тайните. Има едно предизвикателство в дигиталните пространства, а именно че играчите могат да напуснат платформата или да имат проблеми с мрежата във всеки един момент. Няма предварително установен начин за справяне с тези проблеми и

играчите могат да се възползват от тези обстоятелства, за да спечелят повече време за решаване на загадките. Но играчите, които биха искали да преминат през играта честно, трябва да предизвикат себе си да решат пъзелите навреме, като избягват подобно поведение и отново предизвикат цялата стая, в случай че не успеят да намерят решението навреме.

История и сюжет

При създаването на стая на тайните е задължително да се измисли история, която е вълнуваща и потапяща. Заглавието и описанието на стаята е първото нещо, което трябва да привлече играчите да решат да се опитат да преминат през стаята на тайните и това важи както за виртуалното, така и за физическото пространство. Разписването на историята, развитието ѝ и сюжета са важни при изграждането на стаята на тайните, уликите, диверсиите, загадките и пъзелите и дори подсказките, тъй като те трябва да са съобразени с историята, за да се постигне потапяне в играта, интерес от страна на играчите и провокиране на определени емоции. В стаите на ужасите първичната емоция е страх и спешност. В криминалните стаи първичната емоция е свързана с любопитство и мистериозност и т.н.

Във виртуалните стаи на тайните където физическите фактори като осветление и декорация не участват е особено важно да има добре развита история и да се използват елементи, които са в синхрон с нея, за да се поддържа интересът на играчите, любопитството им и да се провокират емоциите им. Това би довело до страхотно преживяване.

Улики и диверсии

Уликите и диверсиите формират най-значимата част от стаята на тайните заедно със загадките, от които са част. Във физическата стая на тайните те са под формата на предмети, информация която е поднесена чрез различни медии (например звук) или е подадена от създателя на стаята, както и файлове, които могат да бъдат намерени в електронни устройства. Създателите могат да се възползват от физическия аспект на пространството и да разпръснат елементите в игровото пространство, да ги скрият или поставят в пространства, които трябва да се отворят от играчите. Също така модераторът може да предоставя подсказки при поискване, за да се помогне на играчите да продължат напред в играта.

Във виртуалното пространство го няма физическия елемент, въпреки това създателите на стаята могат да извършат някои действия, които симулират описаните горе поведения. В платформата на ELMET например, уликите и елементите на стаята са под формата на бележки, които могат да бъдат текст, изображение, видео или линк към интернет ресурс. Тези бележки се появяват върху канава където могат да бъдат местени свободно от създателя и от играчите. Това предоставя възможност да се разпръснат уликите като се поставят на различни места от канавата и да се наслоят една върху друга

като се скриват зад други бележки, имитирайки по този начин скриването на улика в чекмедже или зад произволен предмет. Подсказките могат да се предоставят при поискване или автоматично. Вариантът „при поискване“ изисква да има някой, който следи развитието на играта, което обикновено трудно се постига във виртуална среда, докато автоматичният вариант, който използваме в платформата, използва фактори като оставащо време в това ниво, за да даде на играчите нова подсказка. Създателят на играта трябва да вземе предвид трудността на предизвикателството и да предостави на играчите подсказки съобразени с нивото, както и да ги информира за цялостното ниво на трудност на стаята.

И накрая, често срещан проблем, с който създателите на физическите стаи на тайните трябва да се справят, е потенциалната повреда на предмети и устройства в стаята. Играчите боравят с оборудването, за да решат загадките, а това понякога води до счупване на оборудването, проблем, който не съществува във виртуалния свят и предоставя повече свобода на създателите на виртуалната стая.

Загадки и пъзели

Загадките и пъзелите са предизвикателствата, с които играчите трябва да се справят, за да достигнат до финалната цел на играта. В този конкретен аспект, виртуалната и физическата стая на тайните имат различно поведение.

Физическите стаи на тайните обикновено са игри на обща тематика и ако има пъзели, които изискват по-специфични познания обикновено на играчите се предоставя пояснителна информация или ресурс.

Виртуалните стаи на тайните обаче пребивават в най-обширния източник на информация – интернет, с множество инструменти, които са налични във всеки един момент, с достъп до почти всяка база знания и полезни инструменти за търсене. Това позволява на създателите да конструират по-предизвикателни пъзели, с повече пластове, с очакване към играчите да използват тези инструменти, за да решат загадките от стаята.

Прост пример за това е Морзовата система – обичайна техника, която се използва, за да се завоалира информация в стаята на тайните. Във физическата стая, създателят на стаята ще трябва да предостави на играчите лист, в който се обяснява групиране на буквите и символите, така че играчите да могат да дешифрират информацията. Те ще трябва да минат буква по буква, за да дешифрират и достигнат до скритата информация. Във виртуалната стая решението се свежда до това да се копира написаният формат на морзовия код, да се постави в интернет инструмент за конвертиране на морзов код, като по този начин се спестява много повече време отколкото във физическия вариант на същата задача.

Огромното разнообразие от информация и инструменти, които съществуват в интернет пространството позволяват да се използват по-сложни предизвикателства, да се

пропускат необходимите ресурси, които потенциално биха издали решението, да се използват интересни предизвикателства с инструменти, които съществуват само във виртуалното пространство и по-лесно могат да се използват мултимедийни ресурси, които представляват предизвикателство във физическите стаи на загадките.

Линейност и многолинейност

Предизвикателствата представени в спектъра на стаята на тайните могат да бъдат линейни или многолинейни. В случая на линейна стая различните загадки следват стъпковиден напредък, при който играчите трябва да решат една загадка, за да могат да се придвижат към следващата достигайки до финалната, чрез която се завършва стаята. В многолинейните стаи, напредъкът не е стандартизиран, тъй като играчите се сблъскват с набор от улики от самото начало, които са свързани с различни пъзели и тези пъзели нямат определен ред на решаване, за да се достигне до крайната цел.

Виртуалните стаи на тайните могат да използват и двата стила на достигане до решението, макар че по-лесният и по-интуитивен е линейният стил. Играчите получават улики за следващото предизвикателство само ако предишното е било решено, обикновено с покачващо се ниво на трудност, което дава по-осезаемо усещане за целта, която играчите трябва да постигнат и прави работата на създателите на играта по-лесна отколкото при стаите с множество линии на развитие. В линейните стаи процедурата по даване и искане на подсказки също е по-лесна, тъй като играчите винаги имат специфична задача, с която да се справят във всяко „ниво“ от стаята, и е по-лесно да се автоматизира процесът на подаване на подсказки във виртуалното пространство, без да е необходимо да има модератор на играта.

с) Обобщение

Обобщавайки информацията, можем да дефинираме редица елементи, които създателите на виртуалната стая на тайните, както и разработчиците на платформата за виртуални стаи на тайните трябва да вземат предвид, за да създадат добре балансирана, интуитивна, забавна виртуална стая на загадките, с приспособено ниво на трудност.

- Уверете се, че играчите разполагат както с начин, така и с необходимост да общуват, за да решат загадките, използвайки сътрудничеството като приоритет.
- Създайте и изградете привлекателна история и оформете всяка част от стаята на тайните по начин, който е в синхрон с историята и подпомага потапянето и развитието на нейния сюжет.
- Добавете улики чрез мултимедийни ресурси и диверсии, тласкайки играчите да се организират, да комуникират и да следват подходящ път към постигане на финалната цел.
- Използвайте интернет инструменти, за да създадете загадки и използвайте потенциала им, за да помогнете на играчите да решат предизвикателствата. Ако даден инструмент, не е познат на играчите, съзателят на стаята трябва да

предостави подсказки за използването му (например използване на техника за криптиране).

- Обвържете стаята или конкретните нива с времевата рамка, за да създадете усещане за спешност у играчите, съобразено с трудността на стаята – играчите трябва да бъдат запознати с нивото на трудност на стаята от описанието на стаята или от заглавието.
- Създайте интуитивни линейни пъзели с достатъчно улики за решаване, но също така с автоматични подсказки, които се появяват след определен период от време в зависимост от трудността на предизвикателството.

2) Ръководство за работа с платформата на ELMET

а) Достъп

Платформата на ELMET в момента се намира в бета фаза на тестване. За да влязат в платформата, потребителите трябва да отидат на <https://elmet.e-ce.uth.gr>, използвайки любимия си уеб браузър.

б) Регистрация

За да имат достъп до платформата на ELMET и нейните функционалности, потребителите трябва да създадат собствен потребителски акаунт в платформата. Следвайте следните стъпки, за да го направите:

1. След като навигирате до платформата в уеб браузъра, щракнете върху **Регистриране** в горния десен ъгъл.



2. Въведете информация за потребителя в предоставените полета, щракнете върху отметката за запознаване с политиката на ELMET за поверителност и натиснете

бутона Изпрати (Submit).

Register

Username

Password Verify password

First Name Last Name

To continue using ELMET, you must consent our Privacy policy
☒ I have read and accept the ELMET [Privacy policy](#)



3. Ще се появи код, който се нарича OTP (еднократна парола). Този код се използва за възстановяване на потребителския акаунт ако потребителят забрави паролата си. Кодът може да се използва само еднократно и след успешната промяна на потребителската парола, OTP се замества с нова парола от гледна точка на сигурност.

Кодът трябва да се запише и съхранява на сигурно място при необходимост от повторно рестартиране на паролата. Начинът за рестартиране на паролата ще бъде обяснен в следващия раздел.

Натиснете върху **Записах си моята OTP!**, за да финализирате създаването на потребителски акаунт и влизане в платформата.

An One-Time Password has been generated that can be used to reset your account in case you forget your password. Your OTP is:
kR+8ZYX2^u
Please write down the OTP somewhere safe so that it is not lost.

Register

Username

Password Verify password

First Name Last Name

I noted my OTP!

d) Вход

За да стигнем до диалоговия екран за влизане, навигираме до платформата и щракваме върху **Вход** в горния десен ъгъл.



ELMET Project

In today's labor markets, which are living exponential transformations that have a cross-cutting impact on practically all sectors and occupations, continuous training, c-VET, becomes a key tool. Training gaps have a quantifiable negative impact on the employment opportunities of workers, and especially in people with a lower educational level, who are exposed to almost twice as likely to be unemployed with the economic and social loss that this implies.



Вход в потребителския акаунт

Ако вече сме създали потребителски акаунт, използвайки метода, обяснен в раздела Регистрация, можем да влезем в нашия акаунт, използвайки потребителското име и паролата, които въведохме.

Въвеждаме потребителското име и паролата и натискаме бутона **Вход**. В този пример са използвани потребителското име и паролата от примерния акаунт създаден по време на регистрацията.

Login

Username

Password

☒ Remember me

Login

Login as guest

Можете да отбележите опцията **Запомни ме (Remember Me)** ако искате браузърът автоматично да попълни полето за име на потребител с настоящия избор, всеки път когато посещавате платформата.

Гост режим

До бутона **Вход**, който използвахме за влизане в платформата със създадения потребителски акаунт, има опция **Вход като гост**. С тази опция потребител може да влезе в платформата като гост, с ограничени функционалности.

Гост потребителите няма да могат да използват редактора за създаване на нови виртуални стаи на тайните и също така няма да могат да участват в режим Екипна игра на наличните виртуални стаи на загадките.

В платформата няма да се съхранят данни за действията на гостите, така че всяка една игра, която играчите изиграят ще трябва да се приключи без прекъсване/напускане на играта, в противен случай гостът ще трябва да започне играта от самото начало, тъй като прогресът му в играта няма да се съхрани.

Смяна на парола

Под бутоните за Вход има бутон **Забравена парола**. Потребителят може да натисне този бутон в случаите когато не може да влезе в платформата, тъй като е забравил паролата на потребителския си профил.

Платформата ще попита за име на потребителя и специалния OTP код споменат в раздел Регистрация. Попълването на тази информация и натискането на бутона Изпращане ще насочи потребителя към интерфейс за смяна на паролата, където може да се създаде нова парола и да се замени забравената.

Please Use the one time reset password you were given on register to be able to reset your password.

Username

One Time Reset Password

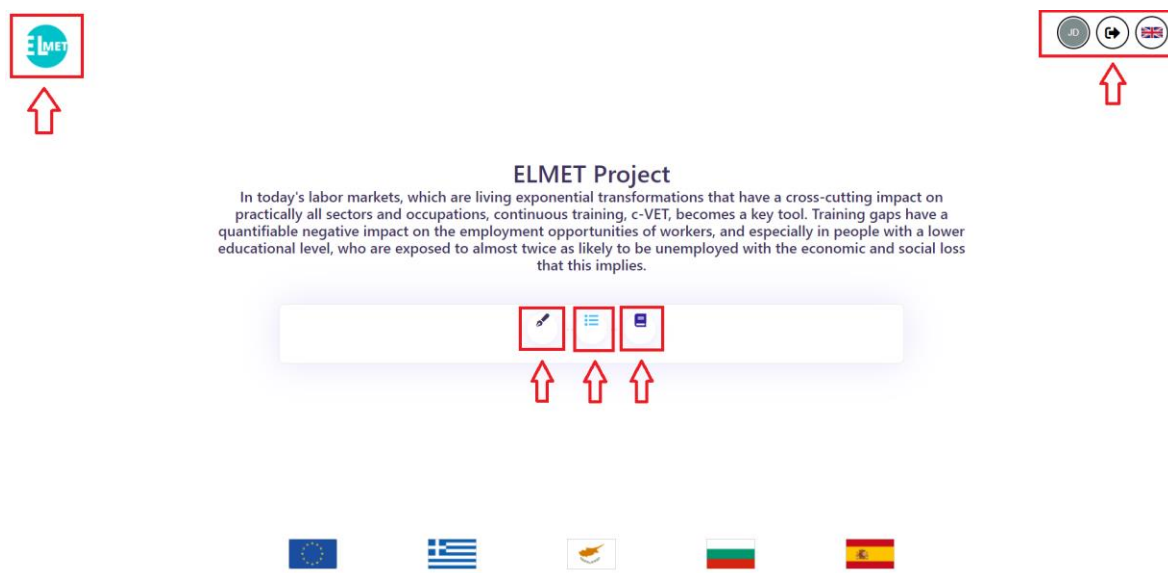
Submit

e) Начален екран

След като потребителят влезе в системата, той ще бъде насочен към началния екран. Началният екран е отправна точка за всяко действие, което потребителят желае да

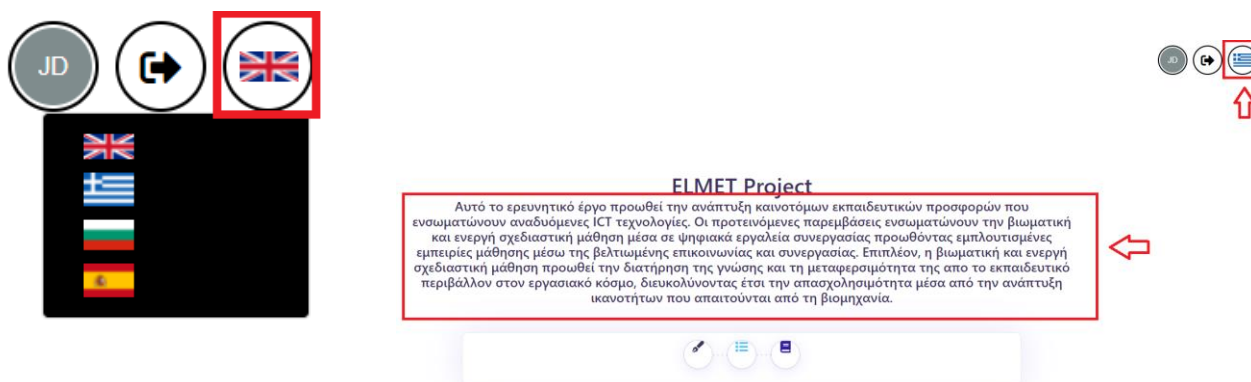
извърши, и се състои от четири основни раздела: навигационна лента в горния ред на екрана, съдържаща бутона за Смяна на езика, бутона за Изход и бутона за Аватар на потребителя, и трите основни раздела на платформата, обозначени с различни икони – редакторът на виртуалната стая на тайните (икона на писалка), списъкът на стаята на тайните (икона на списък) и списъкът на външни инструменти (икона на книга).

Можем да се придвижим до началния екран от всяко място в платформата, като щракнем върху логото ELMET в горния ляв ъгъл на екрана.



Смяна на езика

В горния десен ъгъл на страницата можем да видим флагче, което показва избрания език. Когато се щракне върху флагчето потребителят може да види падащо меню с другите налични езици и да избере езика, на който иска да се преведе съдържанието на страницата.



Изход

В ляво от бутона за Смяна на езика се намира бутонът за Изход. При натискане на бутона, потребителят напуска своя акаунт и излиза от платформата. За да се върне обратно трябва отново да се последва процедурата за влизане в системата.

f) Табло за управление на акаунта

Първата икона на навигационната лента е аватарът на потребителя, произволно оцветена кръгла икона, носеща инициалите на името и фамилията на потребителя. При щракване, потребителят се придвижва към таблото с информация за потребителя, където може да извърши следните действия, както е отбелязано на изображението:

1. Промяна на информация като Име, Фамилия и Име на потребител и натискане на бутон **Изпрати**, за да запазите промените. Полето *Роля* не може да бъде променено от потребителя.
2. Щракнете върху **Смяна на парола**, за да създадете нова парола за акаунта, използвайки старата парола като мярка за удостоверяване на сигурността.
3. Щракнете върху **Изтриване на акаунт**, за да изтриете напълно потребителския акаунт. **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** С изтриването на акаунта потребителят вече няма да може да влиза в платформата и всяка запазена информация, свързана с акаунта, ще бъде изтрита.

Username

First Name

Last Name

Role

Submit



Change Password



Delete Account

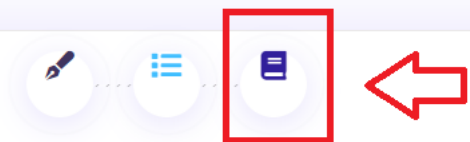


g) Външни инструменти

От началния екран можем да изберем третата от иконите (иконата на книгата) за достъп до Списъка с външни инструменти.

Този списък се състои от няколко инструмента, групирани по категории, които могат да помогнат за създаването на сценарии за виртуални стаи на тайните, както и за решаването на такива сценарии. Можем да щракнем върху стрелката сочеща надолу във всяка от категориите, за да се покажат различните инструменти в дадената категория. Потребителят може да щракне върху линковете, за да посети различните инструменти.

the employment opportunities of workers, and e
d to almost twice as likely to be unemployed wi
that this implies.



Encryption tools

⌵

⬅

QR Code Generator <https://www.the-qrcode-generator.com/>
Morse Encoder <https://www.dcode.fr/morse-code>
Braille Alphabet <https://www.dcode.fr/braille-alphabet>
Caesar Cipher Encoder <https://www.dcode.fr/caesar-cipher>
Binary Converters <https://www.dcode.fr/vigenere-cipher>
Binary Converters <https://www.dcode.fr/binary-code>
Base64 Converter <https://www.dcode.fr/base-64-encoding>
ASCII - Hex Converter <https://www.dcode.fr/ascii-code>

Puzzle creation tools

⌵

Crossword Creator <https://crosswordlabs.com/>
Puzzle Creator <https://im-a-puzzle.com/>

Fake item creation tools

⌵

Newspaper Creator 1 <https://borders.101planners.com/newspaper-generator/>
Newspaper Creator 2 <https://newspaper.jaguarpc.co.uk/>
Ticket Creator <http://omatic.musicaipart.com/>
Texting messages Creator <https://geekprank.com/chat-screenshot/>
Voice Generator <https://voicegenerator.io/>

Search tools

⌵

Maps/Street View <https://www.google.com/maps>

По-долу е представено кратко обобщение на текущите предлагани външни инструменти:

1. Инструменти за криптиране:

- a. Генератор на QR код: Този инструмент помага да се създаде QR код от файл или линк, който играчите могат да сканират с телефоните си, за да намерят улики или да използват същия инструмент като веб-базиран скенер за QR кодове.
- b. Морзов енкoder: инструмент, който може да кодира и декодира информация във формат на морзов код и обратно.
- c. Брайлова азбука: инструмент, който може да кодира и декодира информация във формат на брайлова азбука (система за писане и четене, базирана на докосване, използвана от слепи хора) и обратно.
- d. Шифър на Цезар: инструмент, който криптира и декриптира информация, използвайки най-лесната и добре позната криптографска система, Шифърът на Цезар, който е шифър със смяна.
- e. Шифър на Виженер: инструмент, който криптира и декриптира информация с помощта на шифъра Виженер.
- f. Двоичен конвертор: инструмент, който преобразува цели числа в двоичен формат и обратно.
- g. Base64 конвертор: инструмент, който преобразува информация във base64 формат и обратно.
- h. ASCII - шестнадесетичен конвертор: инструмент, който преобразува ASCII знаци (нормален текст) в шестнадесетична система и обратно.

2. Инструменти за създаване на пъзели:

- a. Генератор на кръстословици: инструмент, който позволява на потребителя да създава кръстословици, използвайки персонализирани въпроси и отговори. След това потребителят може да въведе изображението на кръстословицата от външния инструмент, за да го включи в сценарий на виртуална стая на тайните.
- b. Генератор на пъзели: инструмент, който позволява на потребителя да създава пъзели, използвайки персонализирани изображения. След това потребителят може да предостави линк към пъзела от външния инструмент, за да го включи във виртуалния сценарий на стаята на тайните.

3. Инструменти за създаване на фалшиви елементи:

- a. Newspaper Creator 1 & 2: два инструмента, които позволяват на потребителя да създава фалшиви вестници и да подчертава фалшивите новини в основната част на вестника като улика за играчите. След това потребителят може да въведе изображението в сценария, за да го използва.

- b. Fake Ticket Creator: инструмент за създаване на фалшиви самолетни билети. Потребителят може да получи линка към изображението, за да го включи в сценария.
- c. Texting Messages Creator: инструмент за създаване на фалшиви разговори чрез мобилни съобщения. Потребителят може да импортира изображението в сценария, за да го използва като улика.
- d. Voice Generator: инструмент, който се използва за създаване на гласови съобщения от текст.

4. Инструменти за търсене:

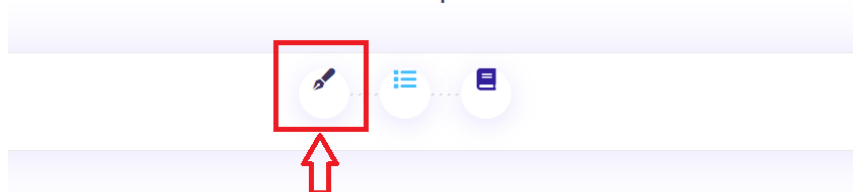
- a. Google Maps: глобални карти с информация за интересни места, изглед на улицата и други интересни функции, които могат да бъдат използвани за създаване на реалистични сценарии.

h) Редактор

За да създаде нова виртуална стая на загадките, потребителят трябва да навигира до интерфейса на редактора на виртуалната стая на загадките. За да направите това, щракнете върху бутона с иконата на писалка в началния екран.

ELMET Project

markets, which are living exponential transformations that have a cross-cutting
ors and occupations, continuous training, c-VET, becomes a key tool. Training
e impact on the employment opportunities of workers, and especially in peop
to are exposed to almost twice as likely to be unemployed with the economic
that this implies.



Икона, заглавие и описание

В горната част на интерфейса на редактора можем да видим миниатюрата на сценария на виртуалната стая на загадките. Миниизображението по подразбиране е логото на проекта ELMET.



<https://elmetproject.eu/as>

NEW SCENARIO

NEW DESCRIPTION



За да променим това, трябва да **щракнем двукратно** върху изображението, за да се появи въведен текст на връзката. След това можете да поставите линк към изображението, което искате да използвате като миниатюра за сценария, и да натиснете **Enter**, за да запазите.



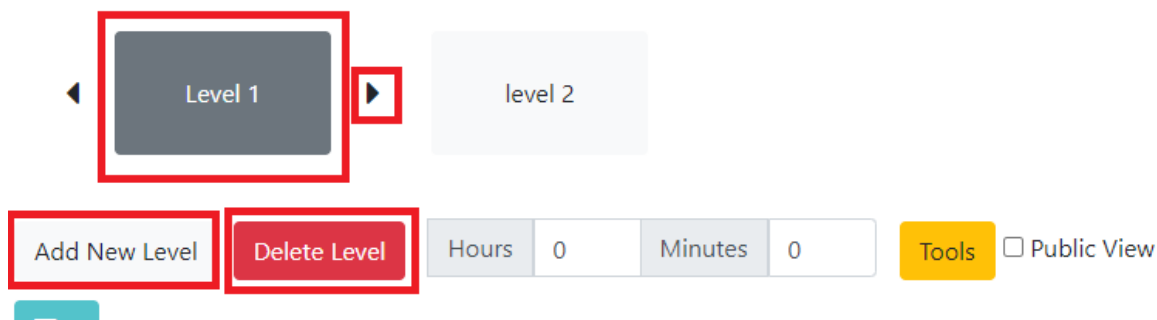
Editing the title!

NEW DESCRIPTION

Можем да променим заглавието и описанието на сценария по същия начин. **Щракаме два пъти** върху заглавието или описанието, въвеждаме предпочитания от нас текст и натискаме **Enter**, за да запазим.

Нива

По-долу можем да видим някои опции, отнасящи се до нивата на стаята на тайните. Нивата са във видими блокове и щракването върху тях ще покаже на потребителя различно платно всеки път.



Ниво, върху което работи потребителят в момента, е оцветено в сив цвят, за да се разграничи от другите нива. Нивата могат да бъдат пренаредени чрез стрелките вляво и вдясно от текущото ниво. Тъй като виртуалните стаи на тайните са линейни, подредбата на нивата играе важна роля за създаването на възможно най-доброто изживяване. Потребителят може да добави ново ниво в края като щракне върху **Добавяне на ново ниво**. Като щракнете върху **Изтриване на ниво**, потребителят може да изтрие текущото ниво.

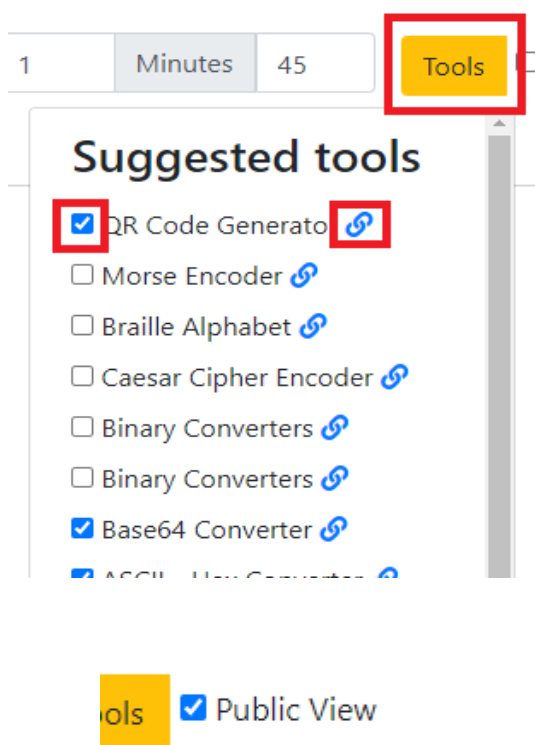
Таймери

Създателите на сценария могат да направят така че да се засича времето за преминаване през дадено ниво или не. Въпреки това, смяната на числото и полето за **час** и

Hours	1	Minutes	45
-------	---	---------	----

минути, създателят на стаята може да стартира брояч, който да отброява времето което играчът има, за да премине през това ниво.

Инструменти



Анализираните инструменти в раздела Външни инструменти, могат да бъдат достъпни и от този екран, с бърз изглед на инструментите и съответните линкове и места за отметки, в които създателят на стаята може да отбележи вече използваните инструменти.

За достъп до списъка за бърз преглед щракнете върху жълтия бутон **Инструменти**.

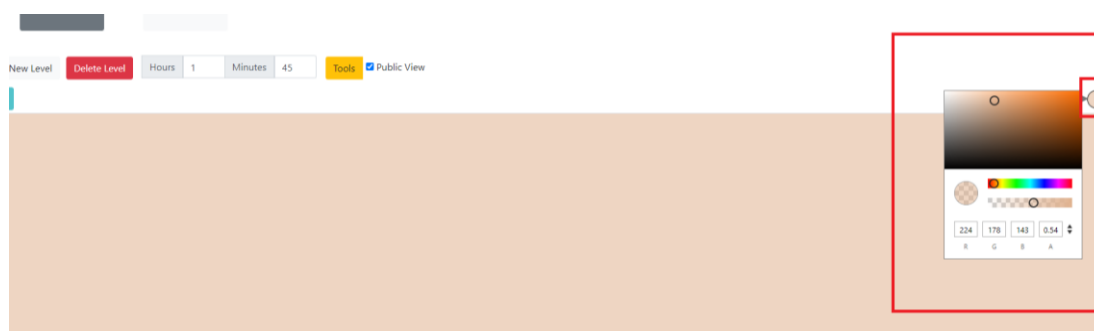
Отбелязвайте опцията Публично гледане, създаденият сценарий става публично достъпен

за другите потребители, които могат да се включват и да играят в единичен или екипен игрови режим.

Канава

Основната част от редактора на сценарии за виртуална стая на тайните е канавата. Канавата е работното пространство, където се създават мултимедийни бележки, за да се създадат улики, информация, разсейващи елементи или друга жизненоважна част от сценария на стаята на загадките.

Цветът на канавата на всяко ниво може да се променя свободно с помощта на инструмента за избор на цвят от дясната страна на платното.



Бутонът от лявата страна на платното (икона на бележка с плюс +) е този, който се използва за създаване на бележки. Бележките могат да бъдат следните:

1. Текстова бележка: бележка съдържаща текст, опцията по подразбиране.
 - a. Текстът на бележката може да бъде написан в текстовата зона.
 - b. Инструментът за избор на цвят може да се използва, за да се промени цветът на текста на бележката.
 - c. Можете да маркирате квадратчето за отметка за Подсказки, с което ще превърнете тази бележка в подсказка за играчите. Подсказките се появяват на играчите след определено време (минути), за да им помогнат ако срещнат трудности с предизвикателствата.
 - d. Може да се зададе фоново изображение за текстовата бележка или чрез предоставяне на линк към изображението и поставянето на линка в **URL** полети, или чрез качване на изображението като натиснете **Избери файл**.
 - e. Най-отдолу са налични следните бутони:
 - i. Бутон за създаване на бележка с изображение.
 - ii. Бутон за създаване на видео бележка.
 - iii. Бутон за създаване на бележка за напредъка.

- iv. Бутон за запазване на текущата бележка.
- v. Бутон за излизане от интерфейса за създаване на бележки.

The screenshot shows a note creation form with the following elements:

- 1a**: A text input field labeled "Text for the note".
- 1b**: A circular color selection button.
- 1c**: A hint input field with a checkbox and the text "Appears after (m) min".
- 1d**: A section titled "Background Image" containing a "Choose File" button (with "No file chosen" text) and a "URL" input field.
- 1e**: A row of five icons labeled i, ii, iii, iv, v, representing different media types: image, video, audio, document, and link.

2. Бележка с изображение: бележка, съдържаща изображение

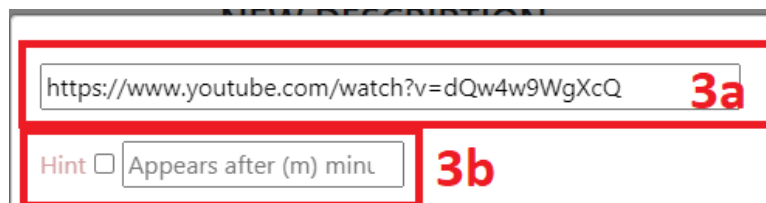
- a. Изображението може да има текстова легенда над него, за да обясни съдържанието му.
- b. Текстовата легенда може да има определен цвят на текста.
- c. Както преди изображението може да бъде качено от локалната система или да бъде с линк.
- d. Бележката с изображението може да се използва като подсказка, както е обяснено по-горе.

The screenshot shows an image note creation form with the following elements:

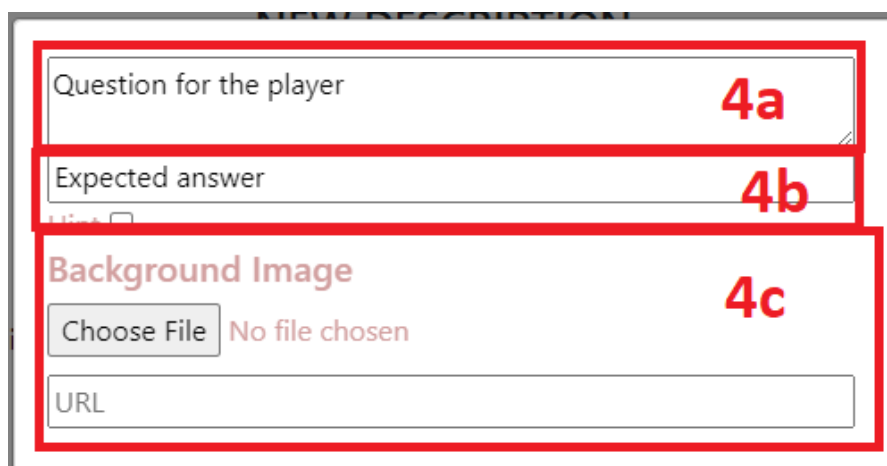
- 2a**: A text input field labeled "Legend of the image".
- 2b**: A circular color selection button.
- 2c**: A section containing a "Choose File" button (with "No file chosen" text) and a "URL" input field with the example text "https://media.freestocktextures.com/cache/0d/42/0d42eeb83a".
- 2d**: A hint input field with a checkbox and the text "Appears after (m) min".

3. Видео бележка: бележка съдържаща видео.

- a. Може да се постави видео, което да бъде достъпено с URL (например от YouTube).
- b. Видеото може да се използва като подсказка, както е обяснено по-горе.



4. Бележка за прогреса: бележка, която предоставя на играча въпрос, на който се очаква определен отговор, дефиниран от създателя на сценария. Ако играчът отговори коректно ще се отключи следващото ниво. По този начин се гарантира линеен напредък във виртуалната стая на тайните.
- Първото текстово поле се използва, за да се зададе на играча въпрос, чийто отговор или ще позволи на играча на продължи напред по сценария на играта или не.
 - Следващото текстово поле се използва, за да се предостави очакваният отговор. Отговорът е скрит за играчите, но ще се използва от платформата, за да се валидизира коректността на отговора.
 - Както беше споменато по-горе може да се постави фоново изображение на бележката показваща напредъка.



По-долу имате примери за текстова бележка, бележка с изображение, видео бележка и бележка отразяваща прогреса. Тези бележки могат да се местят свободно в рамките на платното, а самата канава може да се разширява вертикално ако се опитаме да преместим бележката под долната граница на канавата, предоставяйки по този начин повече пространство.



Задържането на курсора на мишката върху бележка ще ни предостави опции за избраната бележка. Опциите са:

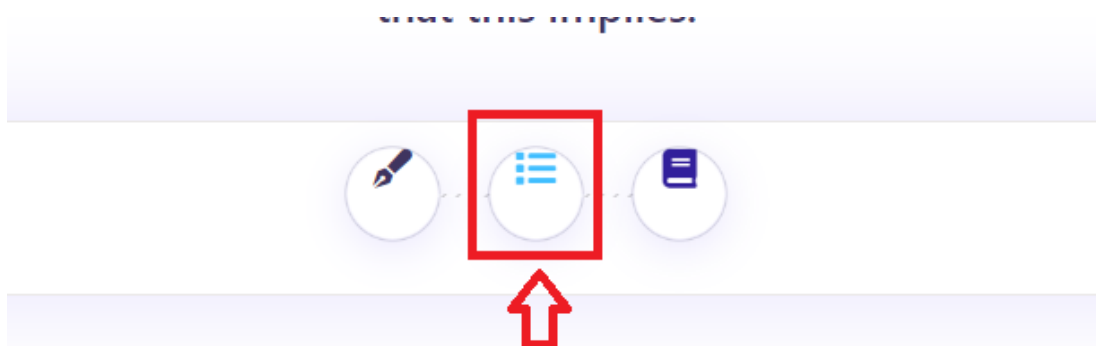
1. Редакция на бележката.
2. Изтриване на бележката.
3. Копиране, за да се създаде идентична бележка над нея.
4. Промяна на височината на бележката, за да се появява под или над други бележки, когато са разположени на същите координати. (Бележката с по-голяма височина се появява над бележката с по-малка височина).



Използването на тези функции и помощни програми и съчетаването им с добре обмислен сценарий и използването на външни инструменти, предложени от платформата, може да създаде много интересен сценарий за виртуална стая на загадките и да осигури страхотно обучение и забавно изживяване за играчите

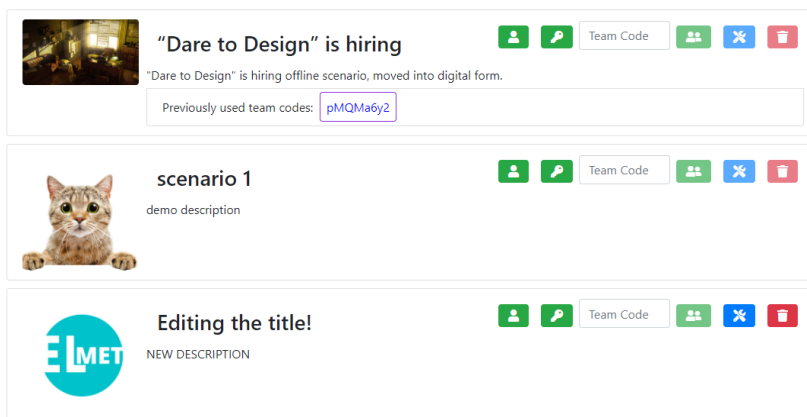
i) Списък на стаите на тайните

Редакторът автоматично запаметява всичките ни действия в нов сценарий на стая на тайните. Сценариите, които сме създали (частни или публични), заедно с други публични сценарии, които други създатели са създали, всичките са на разположение в интерфейса на списъка със стаи на тайните. За да стигнем до него е необходимо да се върнем на началната страница и да натиснем върху средния бутон с иконка на списък.



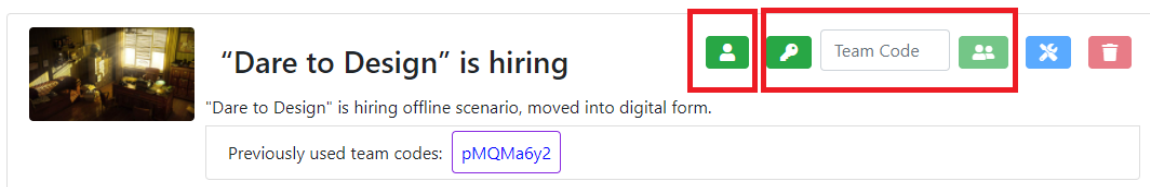
Интерфейсът на списъка със стаи на загадките е опростен и се състои от всеки частен сценарий, създаден от потребителя, както и всички публични сценарии. Всеки сценарий е представен със своя миниатюрен изглед, заглавие, описание, потенциалните екипни кодове, които потребителят е използвал, за да играе екипно в миналото (ще бъде обяснено в раздела Екипна игра) и набор от бутони за прости функции.

1. Зелените бутони и полето за въвеждане на екипен код се използват, за да се играят стаите на загадките, така че ще бъдат обяснени в следващия раздел.
2. Синият бутон може да се използва само за частните сценарии на потребителя, за да се прехвърлите към интерфейса на Редактора където може да се редактира сценария на виртуалната стая на тайните.
3. Червеният бутон може да се използва само за частните сценарии на потребителя, за да се изтрие сценария на виртуалната стая на тайните.



j) Изиграване на стаята на тайните

Както беше обяснено по-рано, зелените бутони се използват, за да се играе виртуалната стая на загадките в ролята на играч. Първият бутон се използва, за да играете в самостоятелен режим, а другите два зелени бутона заедно с полето за въвеждане на екипен код се използват, за да играете в екипен режим.



Самостоятелен режим

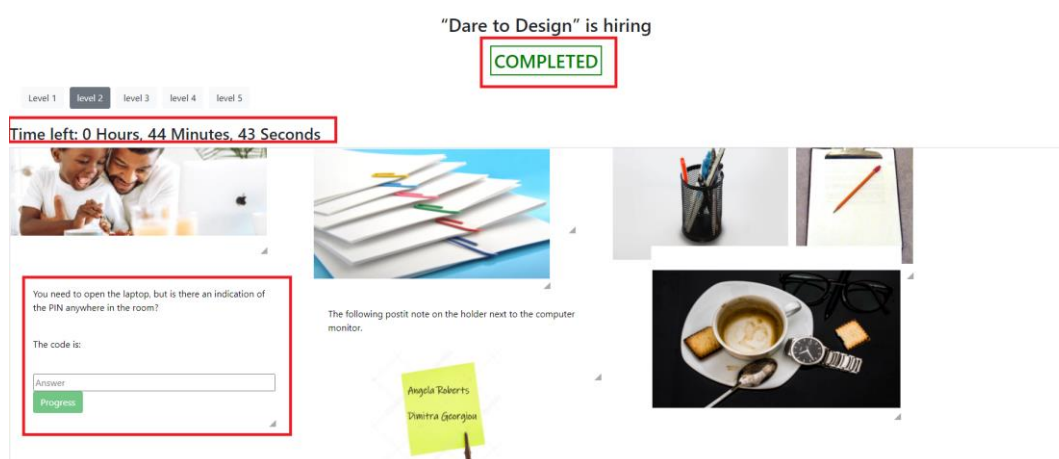
В самостоятелния режим на игра, играчът преминава самостоятелно през сценария на стаята на тайните.

При стартиране на самостоятелен режим на игра, потребителят може да види само първото ниво, но всеки прогрес отвъд първото ниво ще се запази от платформата. Успешно завършените стаи на тайните ще се заредят в последното ниво с индикация **Завършено**.

Също така както можем да видим, ако трябва да се мине за определено време, играчът има таймер за обратно отброяване на времето над платното и трябва да премине към следващото ниво, преди времето да изтече.

Бележките с подсказки и бележките за напредък играят значителна роля при играчите. Ако съществува бележка с подсказка, играчите ще може да я види само след като изтече времето зададено от създателя на стаята. Така пред играчите може да се появи полезна идея или улика, която да им помогне да се придвижат към следващото ниво.

Напредъкът се проследява с бележките за напредък. Както се вижда от изображението долу бележката за напредъка съдържа въпроса и текстово поле за отговора. Бутонът **Напред (Progress)** не е активен докато не се въведе правилния отговор в текстовото поле. Натискайки бутона **Напред**, играчът може да се придвижи към следващото ниво.



Играчът също така има достъп до чат. Тъй като това е режимът за самостоятелна игра, няма друг играч, който да участва в чата, но опцията чат може да се окаже полезна за играча като виртуална тетрадка, в която може да си води бележки.

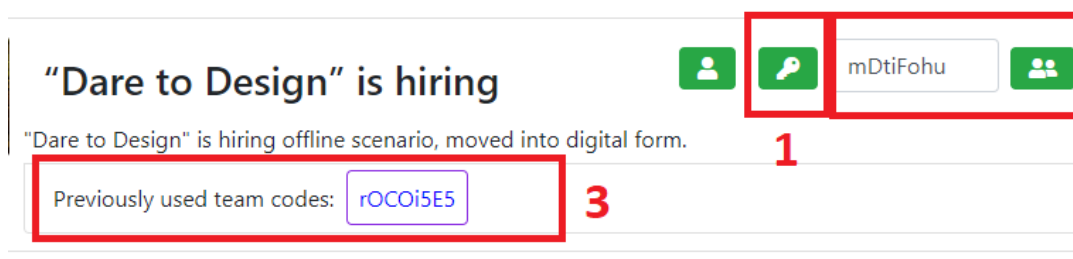


Екипен режим

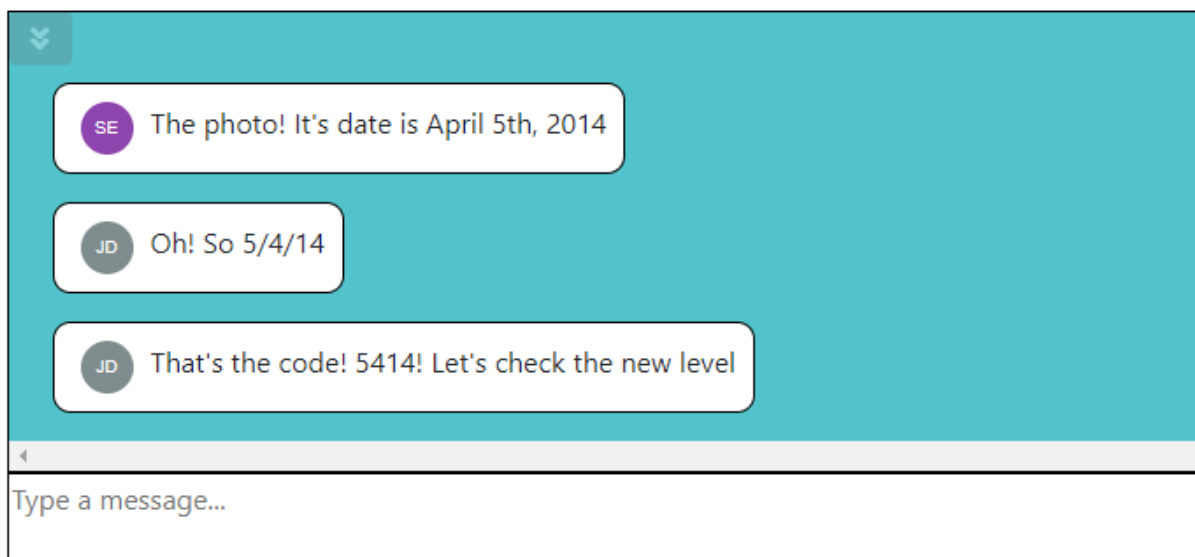
Режимът за екипна игра е режим, в който стаята на тайните се играе от няколко човека от един екип. Екипите се идентифицират чрез **екипни кодове**. За да влезем в екипен режим на игра можем да направим едно от следните неща:

1. Да създадем нов екип, щраквайки върху бутона с ключа, за да получим нов код. Потребителят може да сподели този код с всеки друг потребител, така че да се присъединят към един и същи екип.
2. Да се присъединят към съществуващ екип като копират ключ, който някой е споделил с потребителя, за да се присъединят към екипа.
3. Да използват предишно използван екипен код, за да се присъединят отново към екип, в който са участвали преди, като щракнат върху желанния екипен код от списъка с под описанието на стаята на тайните.

След като въведем кода, можем да натиснем зеления бутон с иконката на хора, за да влезем в стаята на тайните в екипен режим.



След като потребителят участва в режима на отборна игра, процедурата е много подобна на режима на самостоятелна игра – играчите работят върху собствените си задачи и трябва да предоставят свои собствени отговори на бележките за напредъка. Въпреки това между членовете има споделен чат. По този начин членовете на екипа могат да споделят помежду си улики, идеи и решения, за да напредват успешно заедно.



k) Заключение

Това ръководство съдържа характеристиките и функционалностите на бета тестовата версия на платформата ELMET. Ръководството е в процес на постоянна актуализация при въвеждането на нови функционалности, промени или коригиране на грешки в системата. Всякакви запитвания или установяване на бъгове или неочаквано поведение на системата могат да бъдат изпращани на следните имейл адреси:

1. Sotiris Evangelou – Разработчик на платформата - swtevag@gmail.com
2. Olivier Heidmann – Мениджър на проекта по създаването на платформата - olivier.heidmann@gmail.com