

č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



# Felvidéki Históriák – "lépésről lépésre"

- Használati útmutató -

Ez a *Használati útmutató* abban segít bennünket, hogy önállóan is el tudjuk kezdeni játszani a *Felvidéki Históriák*at. Három fő részből áll: az első a regisztráció folyamatán vezet végig, a második a játékot mutatja be, a harmadik pedig egyéb információkat tartalmaz.

## I. Regisztráció

### 1.1. Az oldal megnyitása

A böngészőbe (Internet Explorer/ Mozilla Firefox/ más) beírjuk a webcímet: <u>historiak.sk</u>, rákattintva pedig a következő nyitólapot kapjuk:



### 1.2. Belépés

Az "Induljon a kaland" ikonra kattintva a "Belépés" felületre jutunk. Ahhoz, hogy be tudjunk lépni, viszont először regisztrálnunk kell. (A "Belépés közösségi fiókkal" csupán azután lesz lehetséges, miután egy, a közösségi fiókunkhoz is tartozó ímélcímmel regisztráltunk.) A regisztrációhoz rákattintunk az "Új fiók létrehozása" menüpontra, aminek köszönhetően a regisztrációs felületre jutunk.



## 1.3. Új fiók létrehozása

Itt beírjuk az ímélcímünket (ellenőrizzük, hogy helyesen írtuk-e le, mert ha nem, akkor a rendszer nem tud visszaigazoló ímélt küldeni számunkra). Megadjuk a felhasználónevünket (pl. a keresztnév és valamilyen szám kombinációja vagy egy fantázianév). Figyeljünk a megfelelő karakterek választására! Lehetőség van profilkép feltöltésére is. Végül rákattintunk az "Új fiók létrehozása" gombra.





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 1.4. Saját ímélfiókunk megnyitása

A felületen megjelenik számunkra egy üzenet: "A megadott e-mail címre elküldtük a további útmutatást". Ezzel nincs feladatunk.



Egy új lapot nyitva a böngészőnkben bejelentkezünk az ímélfiókunkba, hogy vissza tudjuk igazolni a rendszer által küldött üzenetet, vagyis hogy meg tudjuk erősíteni az ímélcímünket.





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 1.5. Az ímélcím megerősítése

Bejelentkezve a fiókunkba egy levél vár bennünket a Felvidéki Históriáktól:

$\leftrightarrow$ $\rightarrow$ C $\hat{H}$ mail	.google.com/mail/u/1/#inbox			\$	<b>1</b> 2 <b>1</b>	* =
😑 附 Gmai	Q Keresés a levelek közö	vtt	•		0	::: ©
- Levélirás	□- C :			1-2/2	$\sim$	
Beérkező levelel	Elsődleges	👪 Közösségi	Promóciók			
★ Csillagozott	🕆 Felvidéki Históriák	julika11 f <mark>ió</mark> kadatai Felvid	éki Históriák webhelyen - Kedves julika 11	Köszönjük a csatlakozási szán	d	11:28
Elhalasztott	📄 🏫 A Google közösségi .	Fejezze be új Google-fiók	<b>ja beállítását -</b> Kedves Tündel Údvözli a Go	ogle. Az új fiókjával hozzáférhe	4	11:13
Eiküldött						
Piszkozatok						
<ul> <li>Továbbiak</li> </ul>						
Meet						
🗰 Új megbeszélés						
Csatlakozás						
Hangouts	15 GB/0 GB (0%) használatban Kezelős	Fellétele	k - Adatvédelem - Programszabalyzat			

Nincs más dolgunk, mint megnyitni és elolvasni. Ezután - ahogy az az ímélben is szerepel, kattintsunk a "hosszú kék" linkre. (Fontos: Ezzel a linkkel csupán egy alkalommal tudunk belépni!) A böngészőnkben automatikusan egy új oldalon nyílik meg a *Felvidéki Históriák* – ezen haladunk tovább (az előzőre nem lesz szükségünk).





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 1.6. A jelszó beállítása

A következő feladatunk, hogy beállítsunk magunknak egy jelszót, amivel a későbbiekben be tudunk lépni a játékba (hogy ott folytathassuk, ahol korábban abbahagytuk).



### 1.7. Sikeres regisztráció

A "*BELÉPÉS*"-re kattintva a következő üzenetet kapjuk: "*Erre az egyszeri belépési hivatkozásra nincs szükség a későbbi bejelentkezéseknél*". Sikeresen regisztráltunk - létrejött a profilunk a játékban (ezt a papirusztekercs alatt található felhasználónevünk megjelenése jelzi) (1.). Zárjuk be az üzenetet! (2.)





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 1.8. Adatok kitöltése – profil létrehozása

Töltsük ki a hiányzó adatokat: adjunk meg egy (könnyen megjegyezhető és megfelelően erős) jelszót! (1.) (Ha még nem állítottunk be profilképet, itt is megtehetjük.) (A profilunkat természetesen bármikor tudjuk szerkeszteni a későbbiek folyamán.)

E -> C 🔒 historiak.sk/user/1893/edit?pass-reset-token=e4EOHRMpIZNUhzeMt1GrxZbGjuf7qwDs-usFUgiQuAJGixX2TghoVdXUD3	Coqiy6agdrfTvjw	on Q &	💩 💼 🗯 🗐
NOTIONIS BLUMISH			
julika11			
and the table of table	1 N. 1 L 4		노 너무막
Epymääniäppmääää on autoisen autoisen autoisen autoisen autoisen autoisen autoisen autoisen autoisen kaikaitai in yhdessappmäänä. Vaikaitai taisuud vaikaitai taisuud vaikaitaitai yhdessappmäänä.	A MARIE		신님것 - 1
			u dette det
1. Tildidas th kalend and barry takes and the second of th	1 100		- Levely
	L F (AVAS		~ ()() + 2 + 4
	1 (FT) (		: [[ - 1]]
the senage less 2x			
	1 4616		1 1697
The metal of an experiment of a second s	A 15 5		소 홍 구
<ul> <li>Registrik institution</li> <li>A joint negativance-done or (i) induity musilier meshie beckelt ind</li> </ul>			
Hunder Control of			1452333
E			
2. Exclamating to the state of			
Liver Average and a set of the parts. A light the Average of the Lingville Average and Average an	$h_{\mathbf{x}}$ , $\mathbb{R} \neq \mathbb{R}$		지문
	1014		신성과 [

A *"MENTÉS"* gombra kattintva (2.) a következő üzenetet kapjuk: *"A változásokat mentettük"*. A továbbiakban minden alkalommal a felhasználónevünkkel és jelszavunkkal fogunk belépni a játékba. Zárjuk be az üzenetet!

÷	>	C	A histo	riak.sk/us	er/1893/edit?;	pass-reset-	token=e4E(	OHRMpiZ	NUhzeMt1	GrxZbGjuf7qv	Ds_usFLlgiQu	aAJGixX2Tgh	oVdXU03Coqi	y6agdrfTvjw	0.4	Q	\$	6	*	=J
							Felvide Historii	ki ák						(F)						
											_									
								in	lik		_		2							
								Ju	nin.	A voit	zásokat mentstiúk.									
								Reilling Jack	er e ben er e julia 11 gegoail,	ani i	1									
								Tax erie and the	ekoleine gelösös er e pisk altokonet alto	alises antisophica tarahing tagen an		ren ale Californi, Merro Jer Haliforni fan Fanansina,	i efeieragette							
								HER.	tall tal-peritik kanne	4 van Sumit, Schre	n araddal, gyr yr i'r bl	datat-a, generating t,	and the							
								interest	1		]									
								) And	e metrorene e contractione											
								in (alter A (alter Brazilia	na), mangaanne Magailan salahe S	a ki jih ni (Minduk Mani	an da Galiliana									
									F											



č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 1.9. A profilunk

A jobb felső sarokban található profilunkra kattintva láthatjuk, mennyi pontot és aranyat értünk el (1.). Mivel még nem játszottunk, semennyit. <sup>(C)</sup> A *"Beállítások"-ban a profilunk adatait (jelszó, profilkép) módosíthatjuk, a "Kijelentkezés"-sel pedig kijelentkezhetünk a játékból. (2.)* 

C inistoriaksk/user/1893/edit	?pass-reset-token=e4EOH E	RMpIZINJhzeMitGrizbCju P JELVÉNYEK	17qwDs_usFLIgiQuAJGixX2 C RANGLISTÁK	rghovdxu03Coqny6agd CSA CSAPATOK	Internet for the state of the s	
	BEÁLLÍTÁSOK	70/~		1.	Julika11 ⊜ Azer D ⊇ Pent D	Dzenetek Bośliłtások Kijelentkozós
ju	ılika11				4	
Jef Szüks Sz	lenlogi jelszó séges a lentebb található <i>E</i> rail cin <b>tendreyjulia11@gmail.co</b>	i-mail cím vagy Jelszó mó	dosításához, Jelszó visszaál	litaisa.		

## II. Játék

## 2.1. Irány a térkép!

Kattintsunk a bal felső sarokban (a Felvidéki Históriák mellett) található "Térkép" menüpontra!





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 2.2. Kezdőtelepülés választása

Ahhoz, hogy elkezdjük a játékot, egy olyan települést kell választanunk, ahonnan indulni szeretnénk. Érdemes fontolóra venni, hogy a játék logikája szerint mindig csak a szomszédos települések feloldásával lehet haladni (tehát ha Komáromban kezdtünk, sajnos nem tudjuk Pozsonyban folytatni).



A térkép bal sarkában található + és – jelek (1.) segítségével tudjuk nagyítani, ill. kicsinyíteni a térképet. Kattintsunk az "ITT KEZDEK"-re! (2.)





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 2.3. A történetek

A választott településünk mellett megjelenik egy szám – ez jelzi, hogy mennyi történetet tudunk itt elolvasni. Láthatjuk, hogy a "körülöttünk" lévő települések elszürkültek. Ez azt jelenti, hogy azok számunkra – egyelőre – nem elérhetőek (ezt egy "szürke" településre kattintva egy lakat jelzi); pontokat és aranyakat kell gyűjtenünk ahhoz, hogy feloldjuk őket.



#### 2.4. Történet kiválasztása

A településikonra kattintva láthatjuk a történetek címeit. Válasszunk egyet – mondjuk azt, amelyik felkeltette az érdeklődésünket! <sup>©</sup> Kattintsunk!





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



### Ismét kattintsunk – ezúttal az "ELOLVASOM" gombra!



#### Az oldalon lejjebb görgetve olvassuk el a történetet! ;)





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 2.5. Ismeretlen, idegen kifejezések

Vannak szavak, amelyek nehezen érthetőek vagy érthetetlenek lehetnek számunkra (pl. mert régiesek, népiesek), ezeket egyrészt a szövegben zölddel aláhúzva (1.) másrészt pedig a jobb oldalon listázva, néhány esetben képpel is illusztrálva találjuk (3.). A zölddel aláhúzott szavak jelentését akkor olvashatjuk, ha az egeret a szó fölé tesszük (2.).



#### 2.6. Kérdések

Miután elolvastuk a történetet, legörgetve megtaláljuk a kérdést (1.). Négy lehetőség (2.) közül tudjuk kiválasztani a választ. A kérdések nehézségét a tőle balra található zászlócska (3.) jelzi (zöld=könnyű, sárga=közepes, piros=nehéz). Válasszunk; kattintsunk a "KÜLDÉS"-re (4.)!





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



Ha helyes választ adunk, aranyakat és pontokat kapunk. Zárjuk be az üzenetet, és térjünk vissza a térképre egy újabb történet elolvasásához vagy egy újabb település feloldásához!



Ha a válasz helytelen, úgy egy új kérdést kínál fel a játék. Ez esetben szintén zárjuk be az üzenetet, és görgessünk le!





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 2.7. További települések feloldása

Ahhoz, hogy további településeket tudjunk feloldani, legalább egy, a településhez tartozó históriát el kell olvasnunk, és persze helyesen kell megválaszolnunk a hozzá tartozó kérdést, amiért bizonyos számú arany üti a markunkat.



A "FELOLDÁS"-ra kattintva elérhetővé válnak számunkra az adott település történetei.







A játék listázza számunkra azokat a történeteket, amelyeket még nem ismertünk meg. (A teljesítést egy, a történet címe mellett szereplő zöld pipa jelzi.)





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



Ha lejjebb görgetünk az oldalon, ugyanezt láthatjuk.

	Ezeket a történeteket még nem teljesítetted	
Mese a vámos legkisebb fiár	ól	64. et VI.
Az elátkozott kastély		
A boszorkány tudományszerz	ése	
A leányt rontó boszorkány		
A lovaskocsikat elvezető öre	g mérnökök	
Az öngyilkos és az ördögök		

## 2.8. Jelvények

A játék során – figyelmességünknek, kitartásunknak, szorgalmunknak, bátorságunknak és tudásunknak köszönhetően – különböző jelvényeket gyűjthetünk.





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030





### 2.9. Ranglisták

Elért pontjaink alapján helyezkedünk el a ranglistákon – kezdetben *Felfedezők* vagyunk, később *Kalandor*rá válunk, ha pedig elég elszánt vagyunk, elérhetjük a *Krónikás* rangot is.

← → C ▲ historiak.sk/	'ranglista					Q	☆	0	8	券 町
SO			Ranglis	sták						
	Felfedező	>	Kalando	5	Krónikás	>				
6) () Z Z M (6)	NY	Pastszán	NY	Purtsatin	lin	Peetszan				
M SEALEM	1, cicrtile	5875	1. trabella2007	8850	1. Lauder	43680				
ZANIOL	2. itulopiti	4450	2. KingsStrange	8200	2. Maggie68	35600				
TADASH	3. getere	4350	3. Splitet13	7700	3. krzikowićdominika	34600				
	4. kolasztala	4325	4 snewi26	7625	4 kildarka	30325				
to a na ta ta	0. desagyiki	3870	0.Lov(140	7200	5. Elek liona	30325				
LEX EX	6. Szaló Averás	3925	6. Saila1234	7125	B. Feder,Barabas	30050				
	), patrilezzaiez	3850	7. jurronesiko@granil.com	7100	7.emin	30625				
Mar (XII)	8, Sae(2010	3850	8. vandastankevd	7015	8 trans1920	29925				
NY 120 M	9. nuzliačnekosovi	3800	9. Trabant123	7000	9. Anyglais	29925				
	10. Néraeth Éva	3756	10. Gina Rebeka	6915	10. suigetu	29125				
	820. Intelestel 1	125				_			4	



č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 2.10. Csapatok

Lehetőségünk van egy már meglévő csapathoz csatlakozni. Ez esetben keressük meg a listában (zölddel írva) vagy használjuk a keresés funkciót: a *"Csapat keresése*" mezőbe (1.) írjuk be a keresett csapat nevét, majd kattintsunk a *"Keresés*" (2.), utána pedig a csapatunk neve melletti) *"Csatlakozom*"-ra (3.)! Új csapatot is létrehozhatunk barátaink, osztálytársaink és/ vagy családunk számára (4.). Együtt játszani még jobb! <sup>(C)</sup>

> C 🔒 historiak.sk/csapatok	IERKEP	JELVENYEK	KANGLISTAK	CSAPALUK	JATERSZABALYUK	☆ 🔨 💼 🛪 🗏 HUJEHEKKEII
5/62/6		á/a		zoh	6/2	QV2
Csapatok					R	
Csapat létrehozása 4						< 3
Csapat keresése		1.				
KERESÉS 2.		Destak	Peanstand mina			
DAC 1904		138 050	usapattagok szama	Csa	llakozom 3	
RG ps://www.historiak.sk/nocle/add/csapat?destination=/csapat:	ske	22 375	1	Csa	llakozom	1323

#### 2.11. Játékszabályok

Ha bizonytalanok lennénk benne, hogyan játszuk a játékot, nézzünk utána a "Játékszabályok" menüpont alatt.





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



## III. Egyéb

### 3.1. A játékban szereplő települések és történetek

Az oldal alján, a *"TÖRTÉNETEK*" menüpontra kattintva listázódnak a játékban szereplő települések (1.) és történetek (2.). Ha egy-egy települést nem látunk a felsorolásban, az azért van, mert nem találtunk, ill. nem találtunk megjelenítésre alkalmas *"*históriát".

C A histor	iak.sk/telepulesek-es-historiak		DULADULUNUS			ф 🙂	<b>6</b> 1
			Szent Péter é	s az ivós ember			
	Zsitvatő		A zsitvatoroki	i béke			
	REA E	T. J. E. H	Re		à	D	1
		TÖRTÉNETEK ADATI	KEZELĖS IMF	resszum			
	5	Támo	gatóink				
		Megvalósult a Magyar Kormány támogatásával					
		© 2020 Kuk	kók, EGM s.r.o.				
w.historiak.sk/telepule	esek-es-historiok						
C & histor	iak.sk/telepulesek-es-historiak					* 0	8
t elvi	deki 🛛			őð		E	)
Tisto	TIAK TÉRKÉP	JELVÉNYEK	RANGLISTÁK	CSAPATOK	JÁTÉKSZABÁLYOK	JULIKA	11
	Nigad			-			
)// O )	$\approx \alpha m$	N U 1/ OS	26			X	
	Települése	k és histó	riák				
	Játékunkban jelenleg a következő	5 településeket és históriákat talá	ilhatod meg:				
	Albár		A bujdosó Gör	rgey			
		-	Alistál, Felista	ál, Tőnye névmagyai	rázó mondája	-	
1.	Alistál	2.	Az alistáli bos	szorkányfa	ana kan kan kan di 2000 000 00 70 77 20 ki		
	2		"Hogyan csúfo	olják falumat?"			
			A híres pászti	Dr			
			Akasztott em	ber a mestergerend	án		



č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 3.2. Adatkezelés

Az "ADATKEZELÉS" menüpont alatt elolvashatjuk, hogy az oldal hogyan kezeli a felhasználók adatait.

· > C a	historiak.sk/telepulesek-es-historiak	\$		*
10 A		DULAUDI UKUS		
1		Szent Péter és az ivós ember		
	Zsitvatő	A zsitvatoroki béke		
Alara				
NY C		ny any any ang		
		$\frown$		
		történetek ( adatkezelés )) impresszum		
		Támogatóink		
		Tamopatonik		
		Megvalósult		
		a Magyar Kormány támogatásával		
		N PROTOCOLOGICA ALLANDA ALLANDA ALLANDA.		
		A second 11-11 and 12		

https://www.historiak.sk/telepulesek-es-historiak





č.ú.: SK09 5600 0000 0098 2707 3030



#### 3.3. Impresszum

Itt a játék hátteréről olvashatunk bővebben (pl. felhasznált források, szakmai háttér, készítők).



#### 3.4. Elérhetőségeink

A *Felvidéki Históriák* bővíthető, így ha tudomásunk van olyan történet(ek)ről, ami(k) még nem szerepel(nek) a játékban, a készítők örömmel veszik, ha (megjelölve a forrást) elküldjük nekik az elérhetőségükre: <u>iglic@historiak.sk</u>.

Legyünk mindnyájan a Felvidéki Históriák Krónikásai!

## Élvezetes játékot kívánunk!

a Felvidéki Históriák csapata

