



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE DO GRY „O WILKACH MOWA”

PIERWSZE KROKI:

1. Pobierz aplikację ActionTrack
2. Zeskanuj kod QR przy użyciu aplikacji
3. Pobierz grę
4. Podstępuj zgodnie ze wskazówkami w aplikacji
5. Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, podaj koniecznie swój mail.
6. Pobierz ze strony pakiet do gry, który jest niezbędny do jej przejścia. Można go odebrać również w siedzibie IPN Lublin przy ul. Wodopojnej 2

INFORMACJE PRAKTYCZNE:

1. Podstawowy widok gry, który zauważysz po jej włączeniu to widok mapy, na której zaznaczone zostaną kolejne punkty, do których musisz się udać. Jeśli jednak chcesz urozmaicić swoją rozgrywkę, **możesz wyłączyć widok mapy i poruszać się przy użyciu kompasu** - służy do tego symbol kompasu w prawym górnym rogu. Możesz dowolnie przełączać się między widokami w czasie rozgrywki.
2. **Pośpiech to zły doradca.** Zanim wciśniesz przycisk kontynuuj w czasie gry, upewnij się, że zrozumiałeś tekst lub dokładnie obejrzałeś film. Aplikacja nie pozwala cofnąć się do poprzedniego panelu.
3. Zdarza się, że **sygnał GPS gubi się w wysokiej zabudowie miejskiej**. Kiedy zauważasz, że sygnał nie działa tak jak powinien spróbuj kilkakrotnie wykonać swoim urządzeniem w powietrzu „ósemki”. Jeśli to nie podziała, należy odejść spokojnym krokiem kawałek od punktu i wrócić do niego.
4. W filmach oraz tekstach znajduje się wiele informacji bez których przejście gry jest niemożliwe, dlatego **warto zapisywać zdobyte informacje** i czytać teksty ze zrozumieniem.
5. Na rozwiązanie niektórych zadań oraz na dotarcie do niektórych punktów gracze mają wyznaczony czas, dlatego należy śledzić to co dzieje się na ekranie telefonu.
6. W razie problemów z aplikacją prosimy o zgłoszenie się do IPN Oddział w Lublinie ul. Wodopojna 2, do p. Katarzyny Syski, tel. 733 747 476