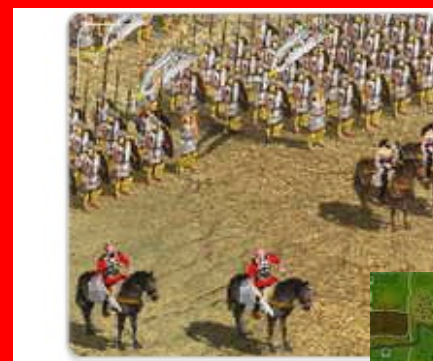


Adventurespil



MÅLARK

I de næste to uger skal du lære:

1. Hvad adventure-spil er (genretræk)
2. At følge en walk trough
3. At lave en walk trough ved hjælp af bydeform
4. At vide at der findes forskellige spil-genrer
5. Hvad *Machinarium* og Pelle Pamfilius har til fælles.

I de næste to uger skal du lave:

- A. Du skal spille *Machinarium* og andre adventurespil på iPad
- B. Du skal lave en eller flere walk through
- C. Du skal lave dit eget spilcover

OBS

Du må tage pauser med:

- Kompendie: 30 min./uge
- Matematik: 30 min./uge
- 120 ord: 20 min./uge



Walk trough

Til machinarium

Tryk på badekaret.

Tryk to gange på robotkroppen.

Tryk på robothovedet.

Tryk på roboten.

Gør roboten så høj som muligt.

Tag bamsen.

Giv dyret bamsen.

Få benet af dyret.



Skup til pælen.

Tag snoren.

Tag magneten.

Bland magneten og snoren.

Kast magnet rebet og se hvad der sker.

Gå ind i sene 2.

Walk throug 2

Klater op af pælen.

Tag trinet under dig.

Sæt trinet i næste hul.

Gør det en gang til.

Tag pæren.

Tag den ødelagte kejl.

Tryk på de andre kejl.

Tag spanden med blå maling.

Hæl blå maling i spanden med hvid.



Sæt pæren på dit hoved.

Sæt kejlen på dit hoved.

Gør dig stor.

Hiv i snoren.

Gå over broen og se hvaf der sker.

Walk throug

Level 1. Lav en lige streg ned

Level 2. lige ned følg gummiaenderne.

Level 3. Lav et hul ned til gang 2 og gang 1.

Level 4. Lav en rampe der skyder over algerne.

Level 5. Lav en tunel bagved stenen.

Level 5. Spræng muren der holder vandstrålen og den der holder afløbet.

Til where is my water?

Walk through

1. Tryk på kisten.

5. Tryk på bordet med blomsten.

Can you escape

2. Tryk på det uklare billede.

6. Sæt håndtaget på skuffen.

9. Skru skruerne af med skruetrækkeren
:

12. Tryk på boksen.

Can you escape

3. Tryk på brikkerne til der kommer et billede.

7. Tryk på skuffen.

10. Klik på maleriet.

13. Skriv årstallet

14. Tag nøglen.

16. Gå ind i elevatoren.

4. Tryk på håndtaget.

**8. Tryk på ventilationsskakt
n.**

11. Kig på årstallet.

15. Brug nøjlen til at åbne elevatoren.

Hvad er et adventurespil ?

KAN VÆRE ET
EVENTYR SPIL.

EN UREALISTISK
VERDEN.

HAR EN MISSION.

FANTASI.

KONCENTRATION.



LØSE GÅDER.

VÆR TÅLMODIG.

LØS
MYSTERIUM.

KLARE OPGAVER.

Hvad er en walk through ?

HJÆLPEN KAN
VÆRE MED
BILLEDER OG
MED ORD.

TIL AT LØSE
GÅDER.

EN HJÆLP
TIL AT
KOMME
VIDERER.

TIL HVIS MAN
ER GÅET I STÅ.

HURTIG
HJÆLP.

KAN VÆRE EN
EN HJÆLPE
FILM.



SPILGENRE

**Action,
simulation,
strategi,**

Det har jeg lært

Hvad et adventurespil
er det er et spil med en
mission.

Jeg har lært
at følge en
walk through

Hvad bydeform
er

At der findes
forskellige spil-genrer

At lave en
walk through
(til
machinarium
, where is my
water, og can
you escape)