

"Богданов и партнеры"

Руководство пользователя Sharkworld

Уважаемый руководитель проекта, добро пожаловать в команду проекта Sharkworld!

Это руководство поможет Вам зарегистрироваться в игре и объяснит, как пользоваться ключевыми элементами интерфейса.

Содержание

Содержание	1
1. Регистрация в игре	2
2. Вход в игру	3
3. Интерфейс пользователя.....	3
3.1 Сервисные элементы.....	4
3.2 Игровые элементы.....	4
3.3 Игровые сообщения	5
3.4 Ноутбук	5
3.5 Общение с помощью окна чата	7
3.6 Общение с персонажами.....	7

1. Регистрация в игре

После осуществления оплаты за участие и оформления заявки на сайте игры, на указанный Вами адрес электронной почты автоматически поступит письмо со ссылкой. Щелкнув по этой ссылке, Вы перейдете на сайт Sharkworld.

В ссылке закодирован Ваш игровой код, и при переходе на сайт автоматически откроется форма регистрации, в которой будет указан Ваш код (на рисунке реальный код скрыт).

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.sharkworldgame.com/v1ent/701k>. The page displays a registration form with the following fields and values:

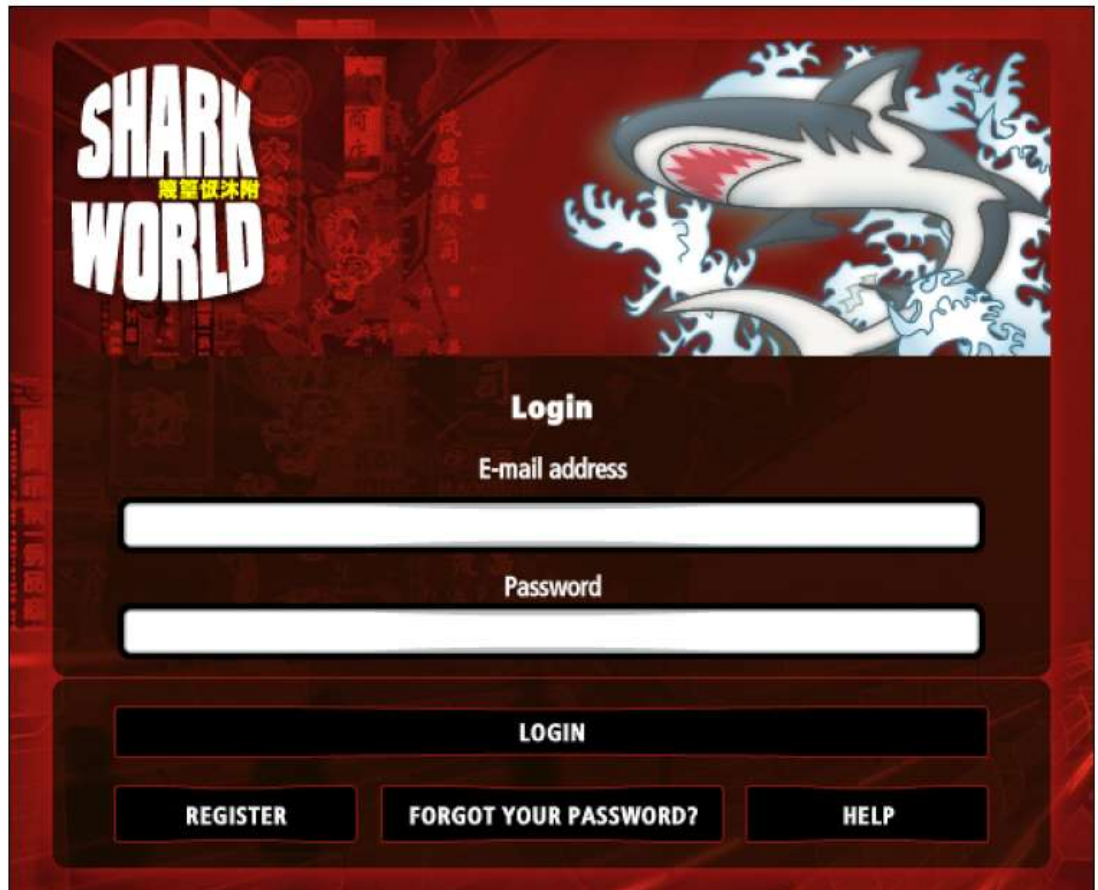
- Registration code: 51-9711
- Mr. Ms. Name: [empty]
- E-mail address: vadim@yandex.ru
- Mobile number: + [empty]
- Password: [empty]
- Confirm password: [empty]

Buttons at the bottom include REGISTER, BACK, and MOBILE TELEPHONE FAQ.

После заполнения формы Вы становитесь зарегистрированным участником игры и можете входить на сервер, используя указанный Вами адрес электронной почты и пароль.

2. Вход в игру

После регистрации Вы можете входить на игровой сервер по ссылке <http://www.sharkworldgame.nl/client/>, используя Ваши регистрационные данные.



3. Интерфейс пользователя

После первого входа в игру и просмотра вводной части Вы попадаете в свои апартаменты в Шанхае. На экране Вы увидите элементы интерфейса, которые помогут Вам выполнять задачи руководителя проекта (элементы интерфейса пронумерованы на рисунке, в игре – нет).



3.1 Сервисные элементы

1	Текущая дата	В ходе игры дата окончания проекта будет меняться. Следите, чтобы не пропустить окончание проекта!
2	Выход из игры	Вы можете в любой момент прервать игру. При следующем входе Вы вернетесь в тот же игровой эпизод.
3	Справка	

3.2 Игровые элементы

4	Местоположение	<p>В ходе игры Вы можете перемещаться между несколькими расположениями (сверху вниз):</p> <p>Zhong Investments – Офис Заказчика строительства</p> <p>Sharkworld Building Site – Стройплощадка</p> <p>Spector Install - Офис Вашей компании-работодателя</p> <p>Apartment – Ваша квартира</p> <p>Cloud 9 Bar – Бар, где за чашкой чая решаются деловые вопросы</p> <p>Вы можете в любой момент отправиться в любое расположение, просто щелкнув по его иконке. Если же иконка мигает, это значит, что в этом расположении у Вас встреча.</p>
5	Текущее расположение	После выбора расположения в центральной части окна открывается изображение, соответствующее этому расположению. Если есть какие-то документы или иные предметы, появляются их иконки, и просмотреть эти

		предметы и документы можно, щелкнув по ним.
6	Ноутбук	<p>Ноутбук достался Вам от прошлого руководителя проекта. Там можно найти интересные заметки и с его же помощью Вы будете вести переписку по электронной почте, в чатах, посещать веб-страницы.</p> <p>Иконка ноутбука начинает мигать, если Вам пришло письмо или нужно выполнить какое-то задание с помощью ноутбука.</p>

3.3 Игровые сообщения

В течение игры Вы будете информироваться о входящих сообщениях электронной почты или заданиях, которые Вам назначаются, с помощью «игровых сообщений», которые появляются в правом нижнем углу экрана.



После получения «игрового сообщения» начинает мигать либо иконка ноутбука, если Вам пришло сообщение электронной почты» или расположение, если кто-то ждет Вас там на встречу.

3.4 Ноутбук

После щелчка по иконка ноутбука Вы увидите его интерфейс. Он организован аналогично общему интерфейсу игры.



1	Справка	Открывает новое окно с дополнительной информацией
2	Выключить	По нажатию кнопки ноутбук выключается и Вы возвращаетесь в основное окно игры.
3	Текущая дата	
4	Проблемы	Список проблем проекта, на которые стоит обратить внимание.
5	Индикатор удовлетворенности	Графическое представление текущей удовлетворенности команды проекта, Вашего руководителя, Заказчика.
6	Задачи	Список выполненных задач и задач, которые должны быть выполнены.
7	Планировщик	Используется для составления плана работ проекта на некоторых его этапах.
8	Бюджет	В этом разделе можно посмотреть плановую и фактическую стоимость работ проекта.
9	Качество	В этом разделе можно просмотреть плановое качество выполнения работ проекта и фактическое.
10	Закладки	Ссылки на сайты, связанные с проектом Sharkworld. Не забудьте просмотреть их, так как эта информация понадобится Вам в ходе проекта для принятия важных решений.
11	Почта	В папке Inbox отображаются входящие сообщения. Drafts – черновики писем, которые не были закончены. Sent – отправленные сообщения. Notes – если Вы берете объект (см. п. 5 в основном интерфейсе пользователя), то его копия сохраняется в этой папке.
12	Чат	С некоторыми персонажами общение осуществляется через окно чата

	(описано ниже).
--	-----------------

3.5 Общение с помощью окна чата

Окно чата состоит из трех блоков.

В верхней части отображается фотография и имя персонажа, с которым Вы общаетесь (1), время, которое осталось на общение (3).

В средней части окна (2) отображается сообщение от персонажа (2), а в нижней части (3) доступные Вам варианты ответов. При щелчке по варианту ответа, если выбран удачный вариант, Вы получаете бонусные баллы, информация о которых загорается в верхней части окна (5).



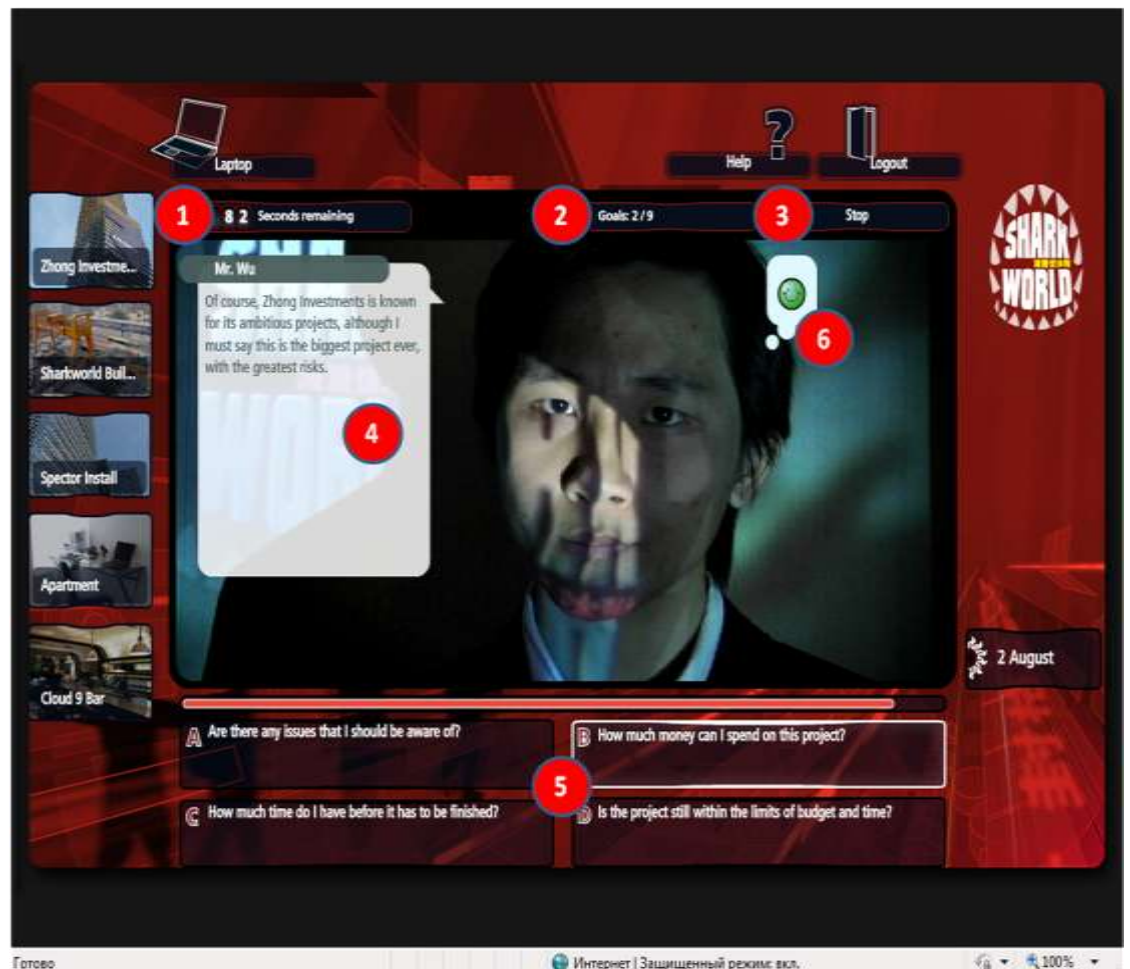
3.6 Общение с персонажами

Каждое общение с персонажем начинается с видео-фрагмента, в ходе которого Вам будет дана важная информация для игры. Звук сопровождается субтитрами, что облегчает понимание для тех, кто не говорит по-английски свободно.

Кнопка *Stop*, которая отображается над окном, позволяет в любой момент остановить видео-фрагмент и заново начать его прослушивание, что также облегчает понимание.



После видео-фрагмента Вы можете вступить в диалог с персонажем, при этом открывается окно беседы.



В окне беседы отображается оставшееся у Вас время (1), сообщения от персонажа (4) и варианты Ваших ответов (5), кликая по которым Вы можете отвечать или задавать свои вопросы собеседнику. В зависимости от хода беседы меняется настроение персонажа, и специальная иконка показывает его(6).

На каждую встречу обычно ставится задание (которое отображается в ноутбуке в списке дел) и в соответствии с этим заданием в ходе беседы необходимо договориться о чем-то или собрать нужную информацию – то есть выполнить ряд целей. Число достигнутых в ходе беседы целей отображается в верхней части окна (2).

Кнопка *Stop* (3) прекращает беседу без возможности вернуться к ней.