

Vitajte v print-and-play adventúre
od Impact Games:

Impact
Games

TELEPORTÁCI

NEZASTAVITEĽNÍ

TELEPORTÁCI IDÚ NA DOVOLENKU DO VYSOKÝCH TATIER.



„STRÝKO BING MAL PRAVDU,“ HOVORÍ
TÁŇA OTOVI, „CESTOVANIE VLAKOM MÁ OPROTI
TELEPORTU SVOJE ČARO. POZRI NA TEN
VÝHLAD NA TATRY!“

„VÝHLAD JE SÍCE SUPER, ALE
NEFUNGUJÚ TU ZÁSTRČKY.
MÁME VYBITÝ TELEPORT. SOM
Z TOHO NERVÓZNY.“

„NERIEŠ, KÁÁÁMO. UŽÍVAJ
SI, ŽE SME CHVÍLU
OFFLINE.“

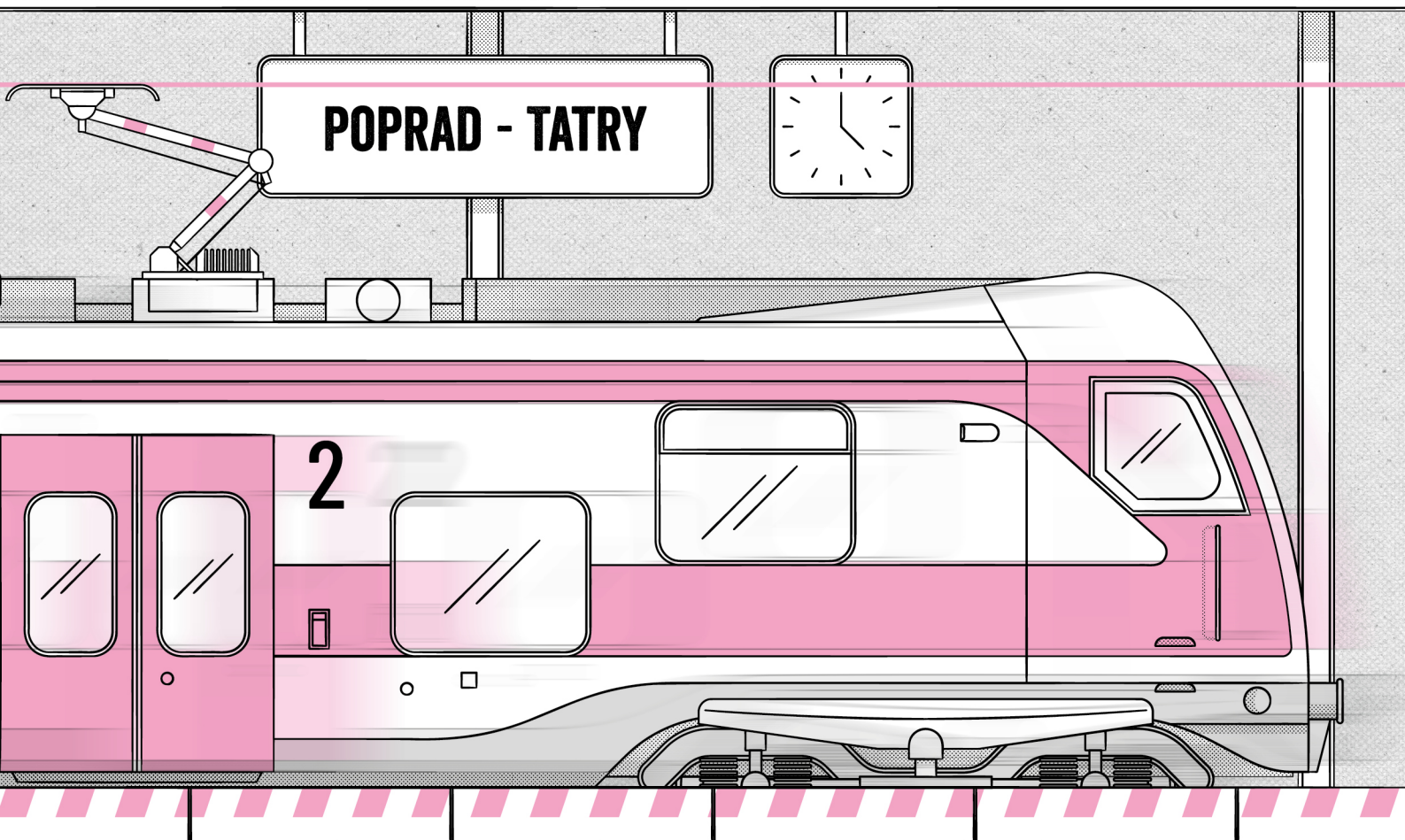
VTOM ZAZNEL Z REPRODUKTORA V ICH VAGÓNE OZNAM: *ŠKRK*
„VÁŽENÉ DÁMY A PÁNI. VLAK ČOKOLÁDOVÝ KEKSÍK O 5 MINÚT
ZASTAVÍ V STANICI POPRAD-TATRY.“ *ŠKRK*

VŠETCI VO VAGÓNE SA NATLAČILI ČO NAJBĽIŽŠIE K DVERÁM.
AJ TÁŇA S OTOM.

1. Kapitola

POP...

O CHVÍĽU BOLI V POPRADE. VLAK VŠAK NESPOMALOVAL. NESPOMALIL, ANI KEĎ PRIŠLI NA POPRADSKÚ STANICU. PRELETALI ŇOU V OBROVSKEJ RÝCHLOSTI.

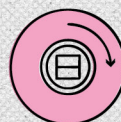


POMEDZI ĽUDÍ SA ZAČAL PREDIERAŤ VLAKVEDÚCI: „PROSÍM, PUSTITE MA! POTREBUJEM SA DOSTAŤ K RUŠŇOVODIČOVI! PROSÍM, UHNITE Z CESTY!“ PANIKÁRIL NAHLAS.

OTO S TÁŇOU SI VYMENILI ZNEPOKOJENÉ POHLADY. PRIRODZENE ZAČALI VLAKVEDÚCEHO RÝCHLO NASLEDOVAŤ.

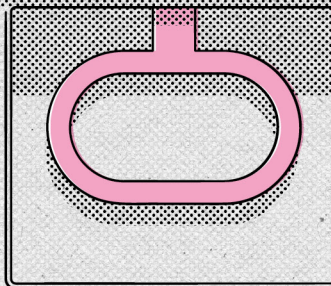
1. Kapitola

VLAKVEDÚCI ZAČAL SILNO BÚCHAŤ NA ZAMKNUTÉ DVERE
RUŠŇOVODIČOVEJ KABÍNY: „PÁN VODIČ! STE TAM?“ NIKTO
NEREAGOVAL. TÁŇA A OTO SA NAPOKON OZVALI:



ZÁCHRANNÁ BRZDA

POUŽITE LEN V PRÍPADE NEBEZPEČENSTVA.
ZNEUŽITIE SA TRESTÁ!



O: „Asi sa mu niečo stalo a vlak nemôže zabrzdziť.“

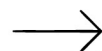
Vlakvedúci sa strhol a otočil sa smerom k Teleportákam.

T: „Neviete zatiahnuť núdzovú brzdu?“

V: „Asi nám nezostáva nič iné, mladá dáma. Držte sa!“
Zatiahol núdzovú brzdu. Vlak sa aj napriek tomu ďalej
rútil vpred. „Doparoma! Asi je vypnutá. Musíme sa dostať
do kabíny a zistiť, čo sa deje! Dvere sú ale zaheslované.“

O: „Mega. Zaheslované dvere sú naša špecialitka, pán vedúci.“

Oto sa otočil k Táni: „Mala si pravdu. Kebyže máme nabitý
teleport, nebola by to taká sranda.“



Pokračuj
na úlohu č.1

SRANDA

TÁŇA S OTOM MUSIA PRÍSŤ NA HESLO K DVERÁM DO RUŠŇOVODIČOVEJ KABÍNY. HESLO POZOSTÁVA ZO SIEDMYCH ČÍSEL. NIŽŠIE NÁJDETE ČÍSELNÚ TABUĽKU, KTORÁ MÁ SEDEM RIADKOV.

Tabuľka:

1.	58	46	37	11	19	25	94	62
2.	49	61	33	36	14	07	77	56
3.	61	48	58	89	14	65	32	77
4.	52	35	38	47	46	56	68	42
5.	38	27	63	80	59	67	44	73
6.	505	480	495	515	500	490	510	525
7.	300	315	340	320	305	295	335	360

Kľúč k dešifrovaniu:

KAŽDÝ Z RIADKOV UKRÝVA JEDNO ČÍSLO Z HESLA NA OTVORENIE DVERÍ. DOPLNIŤ ICH MÔŽETE NA ZÁKLADE KLÚČA K DEŠIFROVANIU, KTORÝ TELEPORTÁCI NAŠLI NALEPENÝ NA DVERÁCH.

1. Číslo deliteľné číslom 5.
2. Číslo deliteľné číslom 6.
3. Párne číslo, ktoré je zároveň väčšie ako 49.
4. Číslo, ktoré je výsledkom príkladu $7 \times 6 =$.
5. Násobok čísla 7 a zároveň aj čísla 9.
6. Súčet čísel 155 a 345.
7. Rozdiel čísel 685 a 325.

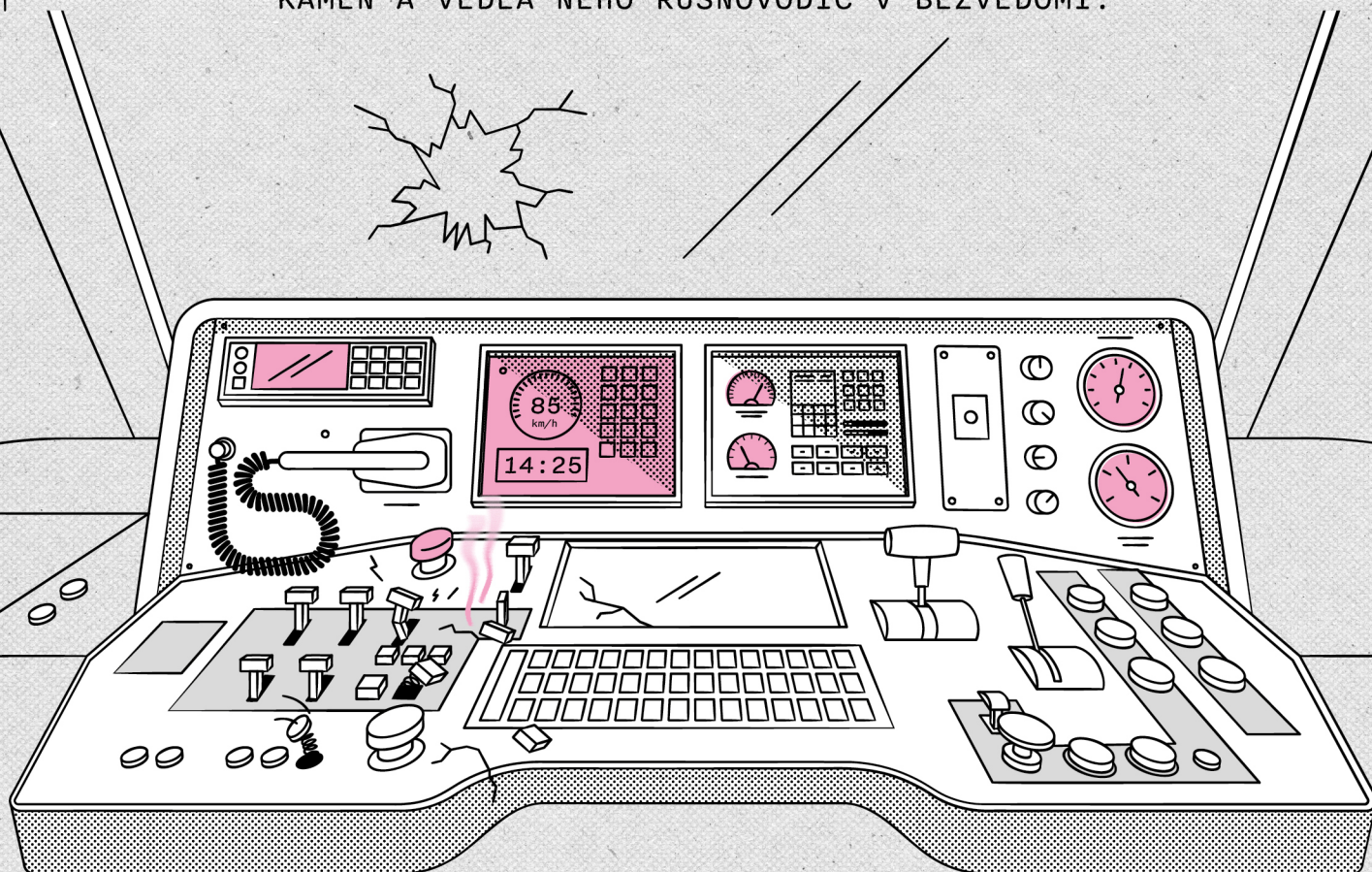
Heslo na otvorenie dverí:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

→
Pokračuj
na 2. kapitole

RUŠŇOVODIČ

NETRVALO DLHO A TELEPORTÁCI S VLAKVEDÚCIM SA DOSTALI DO KABÍNY RUŠŇOVODIČA. PREDNÉ SKLO BOLO ROZBITÉ. ROZBITÝ BOL AJ OVLÁDACÍ PANEL VLAKU. NA ZEMI LEŽAL OBROVSKÝ KAMEŇ A VEDĽA NEHO RUŠŇOVODIČ V BEZVEDOMÍ.



O: „Auč. Do kabíny asi vrazila skala z brala, okolo ktorého sme prechádzali.“

V: „Čo spravíme teraz? Rušňovodič je v hlbokom bezvedomí a ja vlak ovládať neviem.“

T: „Nevieme sa spojiť s infolinkou železníc?“

Vlakvedúci Teleportákom podal svoju vysielacu.

„Môžete to skúsiť. Ale keďže ma vyhodilo zo systému, frekvenciu na hovor so železnicami budete musieť
→
naladiť manuálne.“

**Pokračuj
na úlohu č.2**

ZAŠIFROVANÁ FREKVENCIA

Z PODKLADOV, KTORÉ DAL TELEPORŤÁKOM VLAKVEDÚCI VYPLYNULO, ŽE FREKVENCIU NA SPOJENIE SO ŽELEZNICAMI BUDE TVORIŤ 8 ČÍSEL. TIE SÚ VŠAK ZAŠIFROVANÉ.

Tabuľka s frekvenciou:

Šifra:	O×K	M×A	♥×T	Q×J	★×U	💣×T	⚡×P	💧×E
Zápis šifry:								
Frekvencia:								

DO TABUĽKY S FREKVENCIOU NAJPRV ZAPIŠTE ČO SA SKRÝVA POD ŠIFROU. PODĽA JEJ ZÁPISU VYPOČÍTAJTE FINÁLNE HODNOTY FREKVENCIE. NA ROZLUŠTENIE ZÁPISU JEDNOTLIVÝCH ŠIFIER SI MÔŽETE POMÔČŤ AJ POMÔCKOU.

Označenie v šifre:	★	💣	⚡	♥	💧	💣	🚫	←	➡
Čo znamená:	8-4=	5+2=	4-1=	2-2=	15-9=	12-3=	6+2=	15-13=	13-8=

Označenie v šifre:	O	E	J	K	A	M	U	P	T	Q
Čo znamená:	0	8	6	4	3	1	9	2	7	5

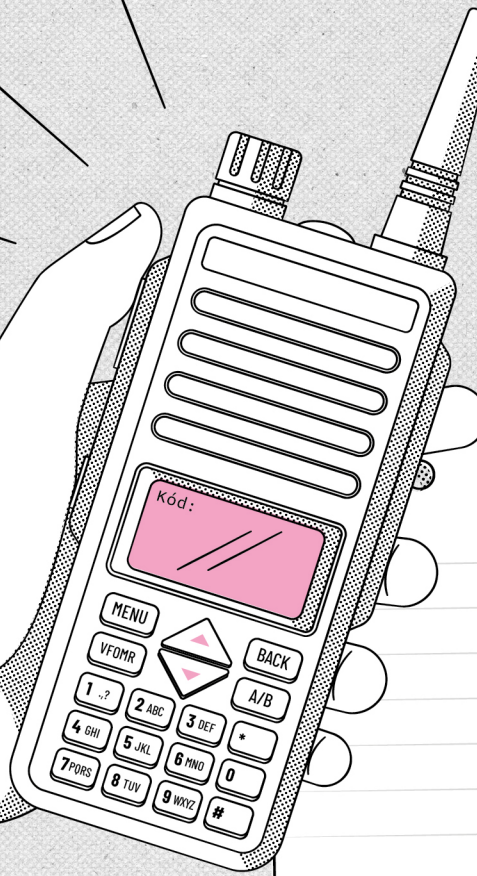
Pomôcka:

Šifra:	Čo znamená:	Frekvencia:
💣×A	💣 → 12-3=9 A → 3	9×3=27

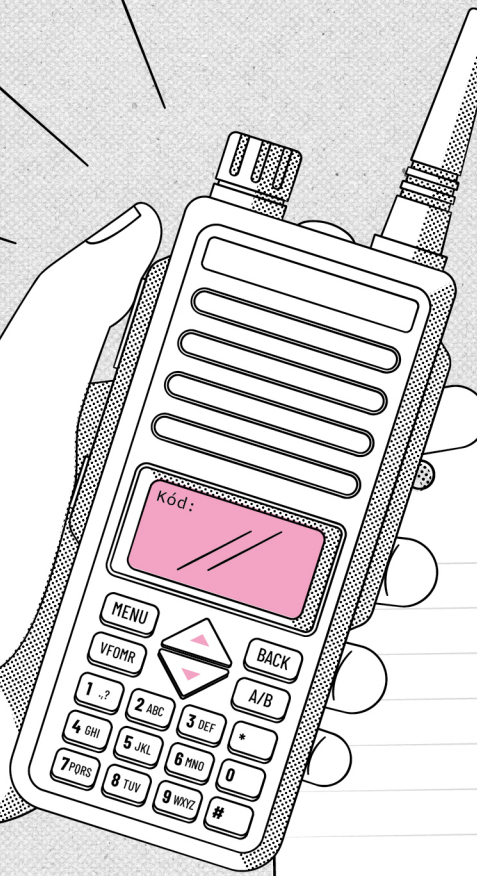
→
Pokračuj
na 3. kapitole

HALÓ, TU ŽELEZNICE

TELEPORŤÁCI A VLAKVEDÚCI KONEČNE NALADILI FREKVENCIU PRE SPOJENIE SO ŽELEZNICAMI. Z VYSIELAČKY, KTORÚ V RUKU DRŽALA TÁŇA, SA OZVAL ŽENSKÝ HLAS:



„HALÓ HALÓ, TU ŽELEZNICE. ČO CHCETE?“

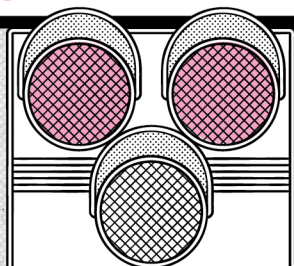
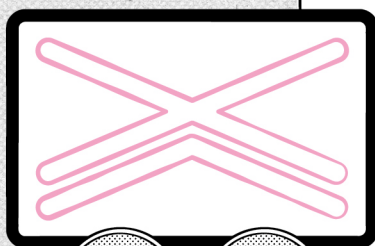


Vlakvedúci ihneď spustil: „Dobrý deň! Tu vlakvedúci v rýchliku Čokoládový keksík do Popradu! Rušňovodič je v bezvedomí a ovládací panel je rozbitý! Núdzová brzda nefunguje. Nevieme zastaviť vlak!“

Z vysielacky sa ozvalo: „Ólala. Tak to je teda dosť ošemetná situácia! Počúvajte ma pozorne. Existuje už len jedna možnosť, ako vlak zastaviť!“

Dvojičky aj vedúci pozorne počúvali a zapisovali si poznámky. Pred nimi stála náročná úloha. Budú musieť na rozbitom ovládacom paneli správne prepojiť káble, aby zložili zberače a vlak odpojili od elektrickej siete.

Z vysielacky: „Ólalaááá. Vyzerá to tak, že máte len necelých 10 minút. Inak sa vlak na zákrute za Košicami vykoľají!“



POZOR VLAK

KÁBLE. VEĽA KÁBLOV.

VYPOČÍTAJTE VÝSLEDNÚ HODNOTU KÁBLOV VĽAVO AJ VPRAVO.
AK JE VÝSLEDNÁ HODNOTA KÁBLA VPRAVO DELITEĽNÁ VÝSLEDNOU
HODNOTOU KÁBLA VĽAVO, MÔŽETE ICH SPOJIŤ.

TÝMTO SPÔSOBOM POSPÁJAJTE VŠETKY KÁBLE.

$49 \div 7 =$

$6 \times 7 =$

$32 \div 4 =$

$9 \times 2 =$

$45 \div 9 =$

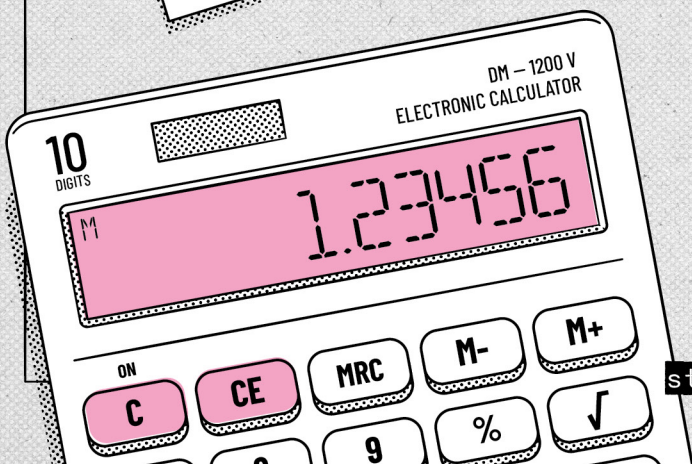
$7 \times 8 =$

$24 \div 4 =$

$5 \times 5 =$

$54 \div 6 =$

$4 \times 3 =$



4. Kapitola

KONEČNÁ!

VLAK ZASTAL NIEKDE V KUKURIČNOM POLI, TESNE ZA KOŠICAMI. V POLI POBEHOVALI PŠTROSY. ASI UŠLI Z NEĎALEKEJ FARMY.

Rušňovodič sa v kabíne začal postupne prebúdať.

„Už sme v Poprade?“ opýtal sa, keď v kabíne zbadal Táňu, Ota a vlakvedúceho.

„Ale kdeže, pán rušňovodič. Nabrali sme meškanie. Sme niekde v poli za Košicami,“ povedala s úsmevom na tvári Táňa.

Vtedy strčil cez dieru v skle do kabíny hlavu jeden z pštrosov a začal kvákať.

„Vau! Myslíte, že predkovia pštrosov sú dinosaury?“ opýtal sa Oto.

gamifactory

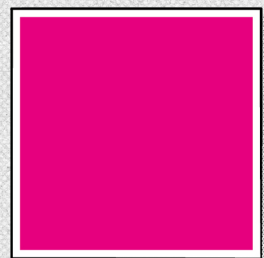
nadácia
pontis

TE NADAČNÝ
FOND
TELEKOM

Herný dizajn: Šimon Rabatin
Grafický dizajn: Tomáš Galajda
Naratívny dizajn a produkcia: Jakub Žaludko
Jazyková korektúra: Ivana Cingelová

Viac vzdelávacích hier nájdete na
www.gamifactory.eu

Vydalo Impact Games v roku 2023



tu nájdete
správne
odpovede