

CarCraft Minecraft World

Tanári kézikönyv

Készítette: ATERMON BV

Tartalom

1. bevezetés a Minecraft világába: Tanári kiadás	3
1.1. A játék leírása. Fiók létrehozása. Letöltés.....	3
1.2. A világok futtatása.....	3
1.3. Navigáció	4
2. CarCraft: Kihívások	6
2.1. Nulladik kihívás – Bevezetés	6
2.2. Első kihívás – A belsőégésű motor: alapismeretek	9
2.3. Második kihívás – Belső égésű motorok típusai	10
2.4. Harmadik kihívás – A motor alkatrészeinek azonosítása	13
2.5. Negyedik kihívás - A belsőégésű motor (ICE) alkatrészeinek azonosítása	15
2.6. Ötödik kihívás - A belsőégésű motor (ICE) típusainak azonosítása	17
2.7. Hatodik kihívás - Motorteljesítmény kiszámítása	19
2.8. Hetedik kihívás - A négyütemű motor részeinek azonosítása.....	20
2.9. Nyolcadik kihívás - A négyütemű motor ütemeinek sorrendje.....	22
2.10. Kilencedik kihívás - ECU tuning elemeinek azonosítása.....	23
2.11. Tizedik kihívás - Tedd a motor tuning elemeit a megfelelő sorrendbe!	25

1. bevezetés a Minecraft világába: Tanári kiadás

A Kézikönyv kimondottan azoknak a tanároknak, pedagógusoknak és informatikusoknak készült, akik a tanulók számára a játékhoz segítséget biztosítanak, illetve a játék belső tesztelésében résztvevők számára. A tanulónak a Kézikönyvet ne mutassuk meg!

A Kézikönyv bemutatja a játék letöltésének és futtatásának kezdeti lépéseit, és elmagyarázza, hogyan navigáljunk a játék világában. A fentieken kívül az egyes tevékenységek részletes forgatókönyveit is tartalmazza, melyek segítségével a tevékenységek megkezdése előtt óratervek készíthetők. Az egyes tevékenységekhez hackek is tartoznak, amelyek segítségével az oktatók ellenőrizhetik, hogy a tanulók pontosan végezték-e el a feladatukat.

1.1. A játék leírása. Fiók létrehozása. Letöltés.

A játék megkezdése előtt le kell tölteni a Minecraft Education Edition csomagot a hardveres háttér követelményeinek megfelelően. A letöltéshez kattints a következő linkre: <https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

Ha a számítógépen a Microsoft Windows S módban fut, akkor a Minecraft Education Edition letöltéséhez az S módot ki kell kapcsolni!

A Microsoft S mód kikapcsolása

Aki a Microsoft S módot használja, az csak a Microsoft App Store-ból letölthető alkalmazásokhoz fér hozzá. A Microsoft S mód kikapcsolásához az alábbiakra van szükség:

- Olyan új Microsoft-fiók létrehozása, amelynek nem munkahelyi vagy iskolai licence van
- Az új fiók felvétele a laptopon
- A S módban futó, Windows 10 operációs rendszert használó asztali gépen lépj be a Beállítások > Frissítés és biztonság > Aktiválás menüpontba.
- Keresd meg, hogy hol lehet Windows 10 Home-ra vagy Windows 10 Pro-ra váltani, majd válaszd a Go to the Store linket.
- Megjegyzés: Ne kattints a Windows kiadás frissítése linkre! Ez egy másik folyamatot indít el, ami nem befolyásolja az S módot.
- A Microsoft Store-ban megjelenő oldalon (Switch out of S mode vagy hasonló címmel) válassza a Get gombot. Ezután már nem csak a Microsoft Store alkalmazásait tudod majd telepíteni.

<https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/all/s-mode-how-to-turn-off-windows-10/53ce25ce-734b-48b8-8d1e-baa5adb5d88b>

A játék használatához Minecraft Education licensz szükséges. A licensz kétféle változatban („academic” és „commercial”) érhető el. A következő linken tudsz tájékozódni arról, hogy milyen licensz használatára vagy jogosult: <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing-Options-for-Minecraft-Education-Edition-Licenses>

1.2. A világok futtatása

Ha már letöltötted a Minecraft Education-t, keresd a „McWorld” fájlban lévő világokat! A fájlra kattintva a Minecraft Education automatikusan megnyílik. Ekkor be kell jelentkezned,

azzal a fiókkal, amelyhez a Microsoft Minecraft Education licencet vásároltad a Microsofttól. A világokat csak a Minecraft Education legfrissebb verziójával tudod hatékonyan használni!

A világok manuálisan is betölthetők. A játék betöltésekor, a hitelesítés után kattints a Play gombra. A jobb alsó részen megjelenik az „Importálás” gomb.

Nem sikerült a világ betöltése? Próbálkozz a következőkkel:

PROBLÉMA: A világban nincsenek NPC-k (nem a játékos által irányított karakterek).

MEGOLDÁS: A világ BEHAVIOR PACK-je nem töltődött be rendesen. (A behaviour pack határozza meg a játékban az entitások viselkedését)

Lépj ki a világból (de ne lépj ki a Minecraft applikációból). Válaszd ki a világot, amivel foglalkozni szeretnél, majd kattints a SETTINGS menüpontra. A képernyő baloldalán keresd meg a BEHAVIOR PACKS fület. A fülre kattintva két további fül jelenik meg: ACTIVE PACKS és MY PACKS. Saját behaviour pack-ednek a MY PACKS fül alatt kell lennie. Kattints rá és aktiváld! Ha nem vagy benne biztos, melyik pack-re van szükséged, tekintsd át a választékot az ACTIVE PACKS fül alatt. A hiányzó pack-et a „This pack is missing” felirat jelöli. Keresd meg az adott nevű pack-et a MY PACKS alatt, és aktiváld.

PROBLÉMA: Furcsa feliratok jelennek meg játék közben, pl. „board.act.1.” Az NPC-k értelmetlen dolgokat mondanak. Stb.

MEGOLDÁS: A világ RESOURCE PACK-je nem töltődött be rendesen. (A resource pack határozza meg a játék látvány- és audio elemeit) Lépj ki a világból (de ne lépj ki a Minecraft applikációból). Válaszd ki a világot, amivel foglalkozni szeretnél, majd kattints a SETTINGS menüpontra. A képernyő baloldalán keresd meg a RESOURCE PACKS fület. A fülre kattintva két további fül jelenik meg: ACTIVE PACKS és MY PACKS. Saját resource pack-ednek a MY PACKS fül alatt kell lennie. Kattints rá és aktiváld! Ha nem vagy benne biztos, melyik pack-re van szükséged, tekintsd át a választékot az ACTIVE PACKS fül alatt. A hiányzó pack-et a „This pack is missing” felirat jelöli. Keresd meg az adott nevű pack-et a MY PACKS alatt, és aktiváld.

Ha mind a két probléma fennáll, mind a két megoldást alkalmazni kell!

PROBLÉMA: A világ nem a szükséges nyelven töltődik be.

MEGOLDÁS: A CARCRAFT világok több nyelven is elérhetők. A világ esetleg nem a szükséges nyelven töltődött be. Keresd meg a megfelelő nyelvet, és töltsd be a világot újra. Ha ez nem működik, állítsd be a Minecraft alkalmazás nyelvét a SETTINGS menüben. Az angol nyelvű változathoz ne az English UK, hanem az English US opciót válaszd!

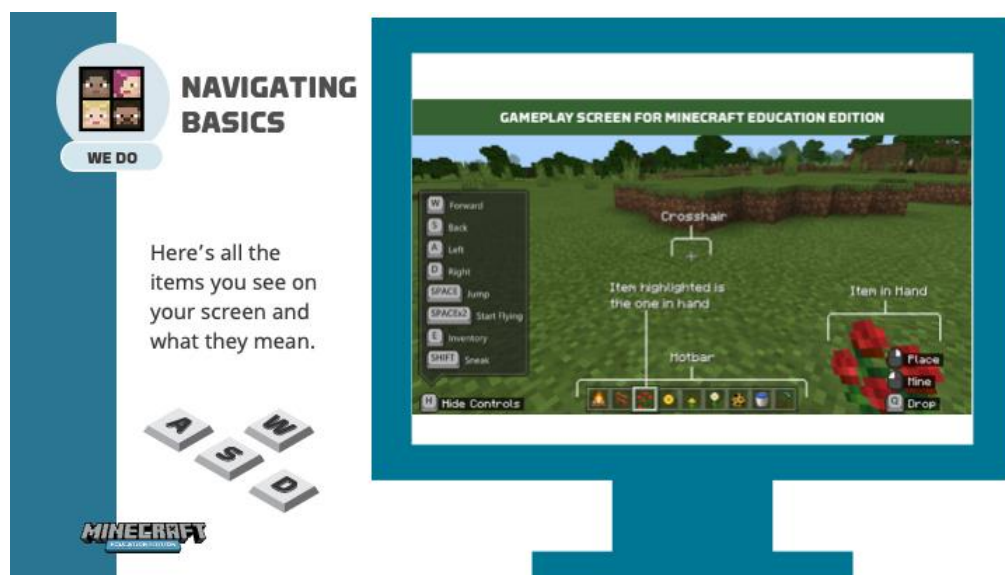
1.3. Navigáció

A világot megnyitva a továbbiakban irányítanod kell a játékot. Az irányításhoz a billentyűzetet és az egeret használhatod. A billentyűzeten használd a következő gombokat:

- W - Mozgás előre

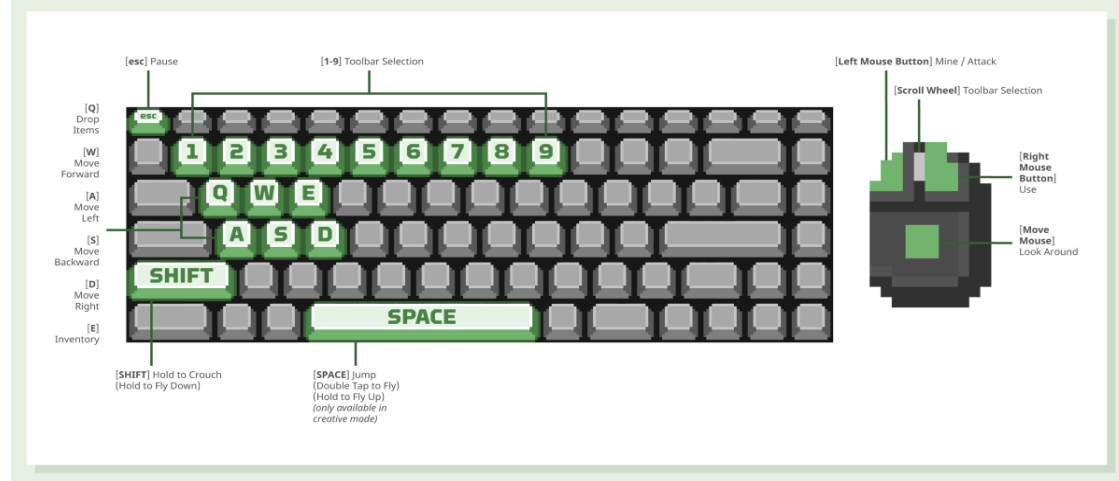
- A - Mozgás balra
- S - Mozgás hátra
- D - Mozgás jobbra
- SZÓKÖZ - Ugrás (dupla SZÓKÖZ kreatív módban: repülés)
- E - Inventory (eszköztár) megnyitása
- Q - Kiválasztott tárgy eldobása
- T - Párbeszéd megnyitása
- C - Code Builder megnyitása
- / - Párbeszéd megnyitása és az első karakter „/” automatikus megadása

Az irányt az egér mozgatásával is kijelölheted.



CONTROLS DIAGRAM

KEYBOARD COMMANDS



2. CarCraft: Kihívások

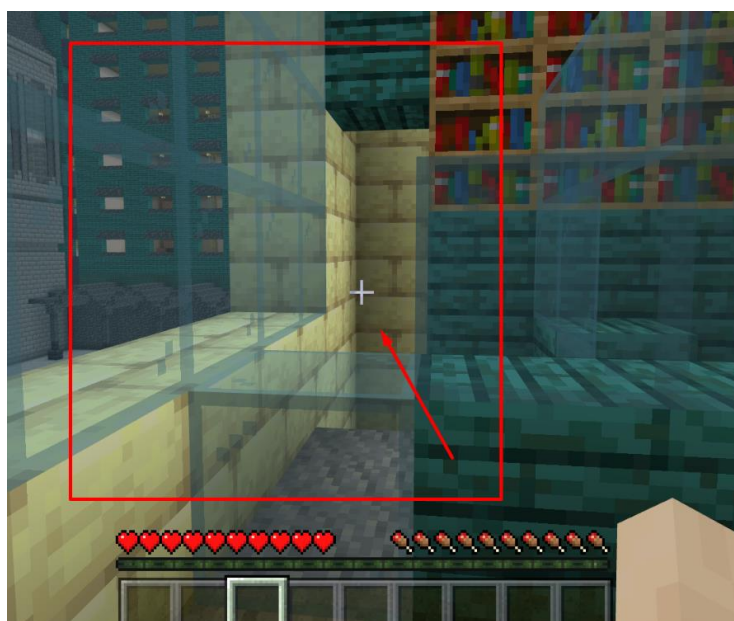
2.1. Nulladik kihívás – Bevezetés



A játékos Kython városában spawnol. Ezután feliratok formájában azonnal megjelenik a szöveg, melynek tartalma attól függ, hol van pontosan a játékos. A szöveg a játékkal kapcsolatos információkat tartalmaz, és bemutatja a játék irányítását.

- A mozgáshoz használd a WASD gombokat.
- Az ugráshoz használd a [SZÓKÖZ] gombot.
- Ha interakcióba akarsz lépni valamivel/valakivel, használd a [jobb egérgombot].
- A hotbar-ban görgetéssel tudsz keresni.
- A H gombbal az irányításhoz kaphatsz segítséget.

ÖTLET: Itt a kijárat!



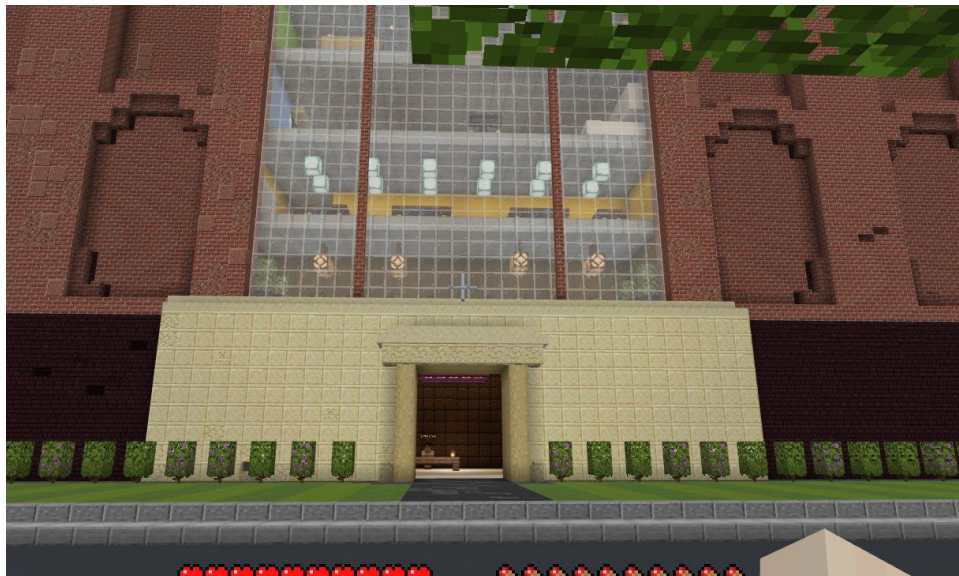
A játékosnak követnie kell az utat, ki kell nyitnia az ajtókat, és ki kell jutnia a házból, ahol is egy NPC várja.

NPC helyi lakos



Beszélgess az NPC-vel, hogy útmutatást kaphass a feladathoz.

Az NPC azt kéri, hogy látogasd meg a város legmagasabb épületét, amely az utca túloldalán található. A következő képen a bejárat látható.



Szabadon barangolhatsz a városban. A legmagasabb épület az út túloldalán van.

Az épületbe belépve az előcsarnokban találod magad, ahol egy újabb NPC-vel találkozol.

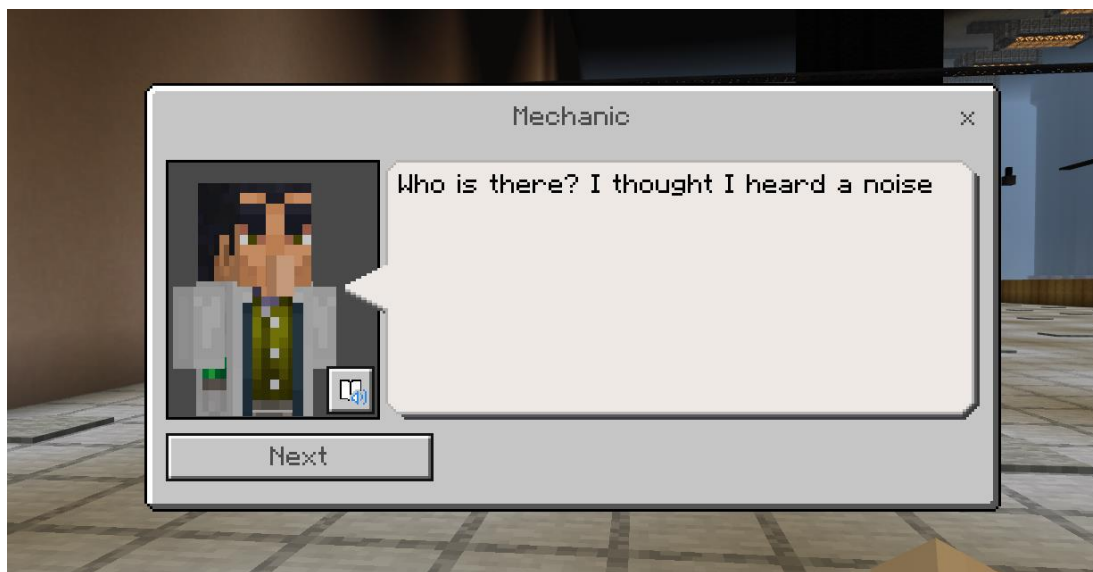
NPC portás



Beszélgess az NPC-vel, hogy útmutatást kaphass a feladathoz.

A liftet baloldalt találod. Szállj be, és nyomd meg a bal oldali gombot, hogy feljuss a K13A emeletre, ahol teljesítened kell majd a feladatokat.

Az emeletre érve és a liftből kilépve automatikusan megjelenik mögötted a Szerelő (NPC), és megkezdzi a beszélgetést.

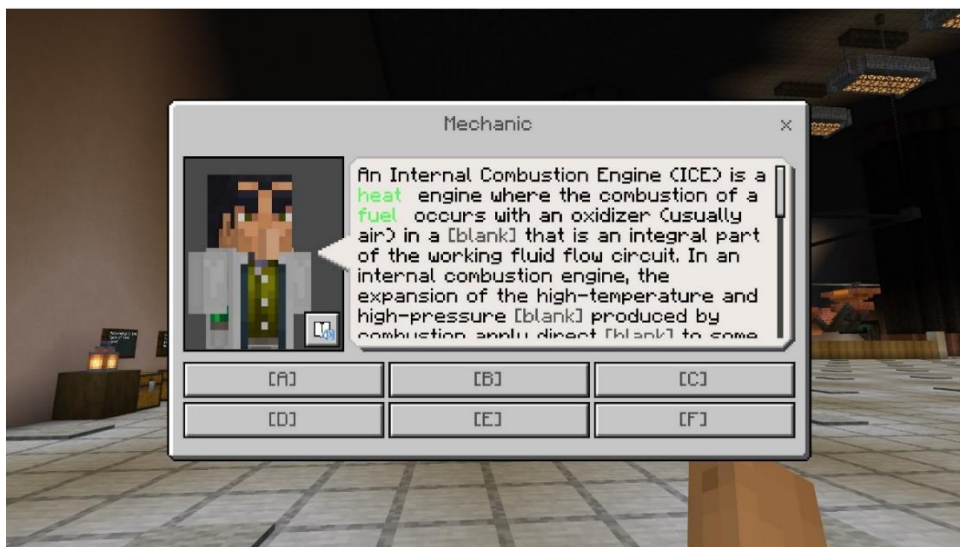


A játékos és az NPC minden alkalommal az adott feladat helyszínére teleportálódik. Az egyes feladatok megkezdéséhez és befejezéséhez a játékosnak beszélnie kell az autószerelő NPC-vel. Erre esetenként a végrehajtás során is szükség van.

2.2. Első kihívás – A belsőégésű motor: alapismeretek

Ebben a feladatban meg kell adni a hiányzó szavakat a szövegben.

Kattints a pdf fájlra, és töltsd le, majd lehetőség szerint nyomtasd ki. A dokumentumba be kell írni a hiányzó szavak betűjeleit. Annyi időt számhatsz a válaszadásra, amennyit szeretnél, és csak tőled függ, hányszor akarsz nekifutni a feladatnak.



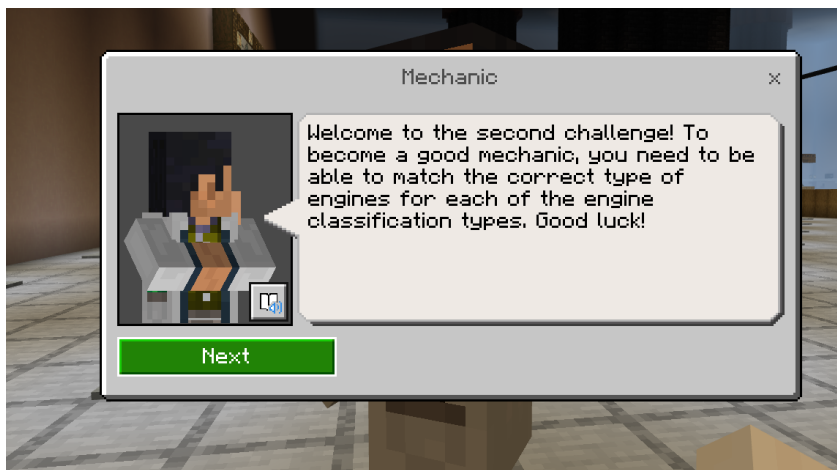
MEGOLDÁS:

A belsőégésű motor olyan **hőerőgép**, ahol az **üzemanyag** és valamilyen oxidálószer (általában levegő) jelenlétében az **égéstér**-ben ég el. Ez utóbbi a munkafolyadék áramlási rendszerének szerves részét képezi. A belsőégésű motorban az égés során keletkező magas hőmérsékletű és nagynyomású **gázok** tágulása közvetlen **erőt** fejt ki a motor bizonyos alkatrészeire. Az erőt jellemzően a **dugattyúk** veszik fel. Az erő ezt az alkatrészt egy bizonyos távolságra elmozdítja, ennek révén pedig a **kémiai energia** hasznos **mechanikai energia**-vá alakul.

A betűjelek helyes sorrendje: A E B C F G D H

2.3. Második kihívás – Belső égésű motorok típusai

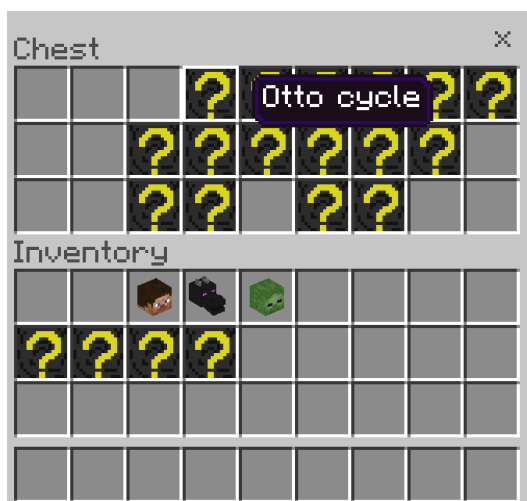
A második feladat végrehajtásához keresd fel ismét a Szerelőt, és beszélj vele.



Nyisd fel a ládát, amelyet a szoba közepén találsz.



A ládából vedd ki az összes tárgyat, és egyenként vedd fel őket az Inventory-ba. Ha elkészültél, zárd be az ablakot a jobb felső sarokban látható X gomb segítségével.



Menj oda egyenként a ládákhoz. Nyisd ki a ládákat, és a felettük lévő táblán leírtaknak megfelelően mindegyikbe helyezd át az Inventory-ból a megfelelő elemeket.



Ha végeztél, menj vissza a Szerelőhöz, és beszéljess vele. Ha mindent jó helyre tettél, az NPC közli, hogy a feladatot sikeresen végrehajtottad.



MEGOLDÁS:

Leírás	<p>A felhasznált üzemanyag típusa szerint:</p> <p>A ciklusonkénti ütemek száma szerint:</p> <p>A gyújtás módja szerint:</p> <p>Az égési ciklus szerint:</p> <p>A hengerek száma szerint:</p> <p>A hengerek elrendezése szerint:</p> <p>A hűtés módja szerint:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Benzinmotor - Dízelmotor - Gázüzemű motor - Bi-fuel motor - Négyütemű motor - Kétütemű motor - Szikragyújtás (SI) - Kompressziós gyújtás (CI) - Otto-ciklus - Dízel-ciklus - Kettős ciklus - Egyhengeres - Többhengeres - Függőleges tengelyű motor - Vízszintes tengelyű motor - Soros motor - Csillagmotor - V-motor - Léghűtéses motor - Vízűtéses motor
---------------	---	--

2.4. Harmadik kihívás – A motor alkatrészeinek azonosítása

A második kihívás teljesítése után automatikusan a harmadik kihívás helyszínére kerülsz. Beszéljess az NPC-vel, hogy útmutatást kaphass a feladathoz.



A munkapadon nyolc motoralkatrészt fogsz látni. A feladat megkezdéséhez szóba kell elegyedned a Szerelővel. A Szerelő felsorolja az alkatrészek nevét, neked pedig mindig a megfelelőre kell kattintanod. Ez a gyakorlatban úgy zajlik, hogy a Szerelő elkéri az alkatrészeket, te pedig egyenként odaadod őket.

Minden alkatrészt a megfelelő képhez kell rendelned. A válaszadásra nincs időkorlát, és annyiszor végzed el a feladatot, ahányszor szeretnéd. Azt is megteheted, hogy egyesével addig kattintgatsz az alkatrészekre, amíg meg nem találod a megfelelőt. Ha minden elemet sikeresen azonosítottál, a Szerelő a következőket mondja:

Szép munka, kolléga! Viszlát a következő feladatnál!

MEGOLDÁS:

Tudod, melyik a henger?



Tudod, melyik a dugattyú?



Tudod, hogy melyek a dugattyúgyűrűk?



Tudod, melyik a hajtórúd?



Tudod, hogy melyik a forgattyú és a főtengely?



Tudod, hogy melyek a szelepek?



Tudod, hogy melyik a lendkerék?



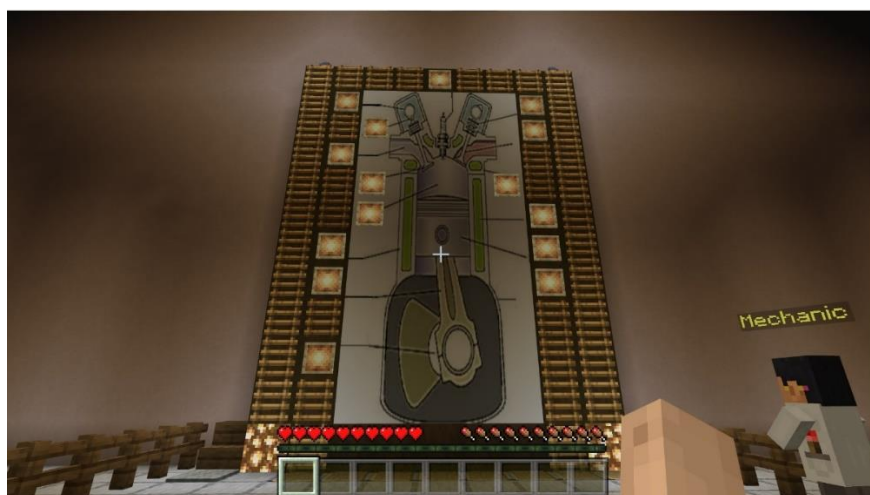
Tudod, hogy melyik a forgattyúház?



2.5. Negyedik kihívás - A belsőégésű motor (ICE) alkatrészeinek azonosítása

Miután sikeresen teljesítetted az előző kihívást, a negyedik kihívás helyszínére kerülsz.

Beszélgess a Szerelővel.



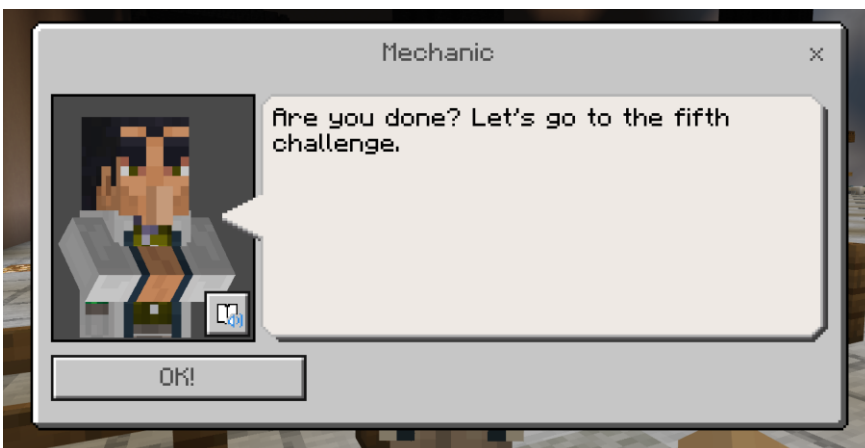
A Szerelő üdvözl, és bemutatja a belsőégésű motor alkatrészeit a falon lévő rajz alapján. Ezután megjelenik egy doboz 15 különböző alkatrésszel. Meg kell feleltetned az alkatrészeket a kiírásoknak, az előbbiek a megfelelő keretbe helyezve. Nyisd ki a ládát, hogy az összes tárgyat az Inventory-ba helyezhesd.



A hotbar-ban görgetéssel mozoghatsz, itt választhatod ki az alkatrészeket. A kiválasztott alkatrész neve megjelenik. Menj közelebb a képhez, hogy az egyes alkatrészeket a megfelelő dobozba helyezhesd. A magasan lévő dobozokat repülve érheted el, ehhez nyomd le kétszer a szóköz billentyűt.

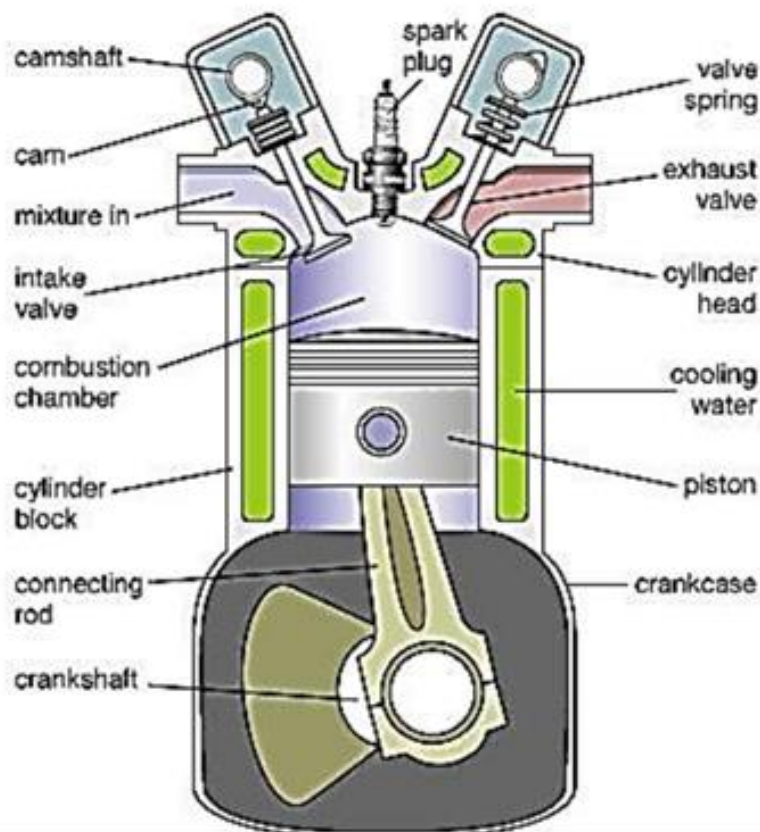


Ha minden a helyére került, megjelenik egy üzenet arról, hogy a feladatot sikeresen teljesítetted. Nyomj egy OK-t, majd beszélj újra a Szerelővel.



MEGOLDÁS:

Engines Parts



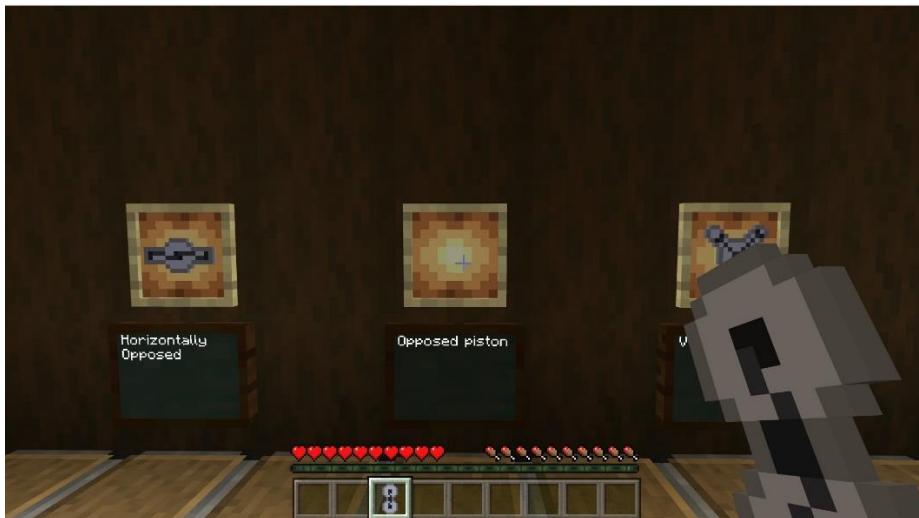
2.6. Ötödik kihívás - A belsőégésű motor (ICE) típusainak azonosítása

Miután sikeresen teljesítetted az előző kihívást, az ötödik kihívás helyszínére kerülsz.

Beszélgess az NPC-vel, hogy útmutatást kaphass a feladathoz. Megjelenik egy láda, amelyet felnyitva a belsőégésű motorral kapcsolatos tárgyakat fogsz találni.



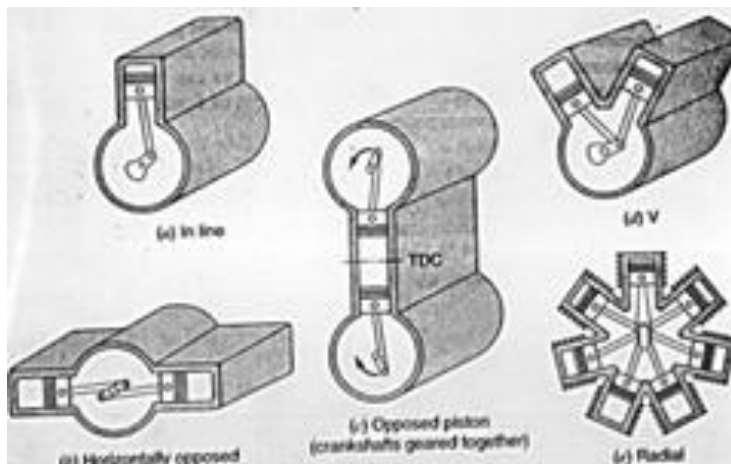
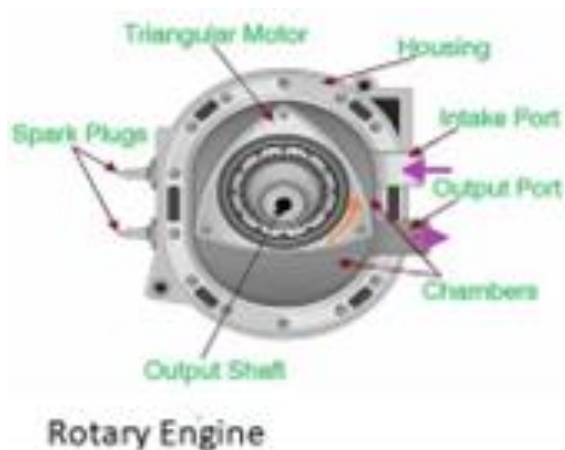
A tárgyakat párosítsd a nevükkel, melyek a keretek alatti táblákon láthatók. A motortípusokat párosítsd a táblákon látható nevekkal.



Ha az összes tárgy nevét sikerült megtalálni, menj vissza a Szerelőhöz, és ismét beszéljess el vele.

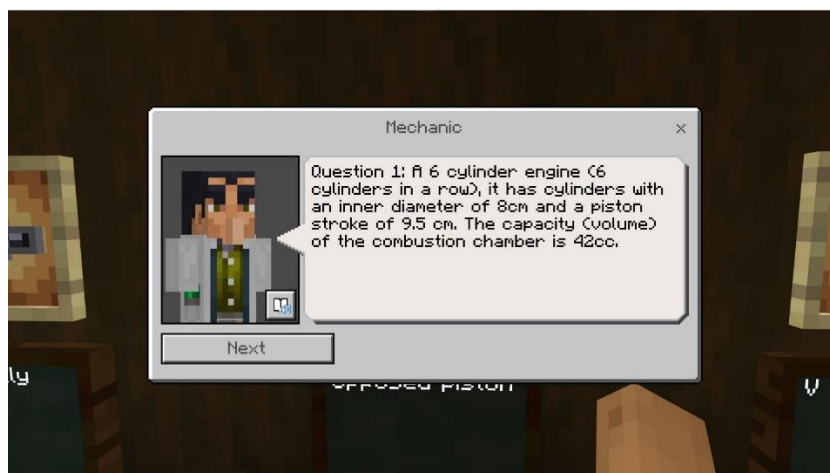


MEGOLDÁS:



2.7. Hatodik kihívás - Motorteljesítmény kiszámítása

Miután sikeresen teljesítetted az előző kihívást, a hatodik kihívás helyszínére kerülsz.



Kattints a szerelőre. Ő üdvözl, és megkér, hogy segíts neki egy számítás elvégzésében. A kérdés feleletválasztós formában jelenik meg.

MEGOLDÁS:

1. kérdés Egy 6 hengeres motor (6 henger egyenes sorban) hengereinek belső átmérője 8 cm, a dugattyú lökete 9,5 cm. Az égéstér űrtartalma (térfogata) 42 cm³. Határozd meg a motor teljes hengerűrtartalmát! Helyes válasz: **2,8 l**

Számítsd ki a motor sűrítési arányát! Helyes válasz: **69,1:1**

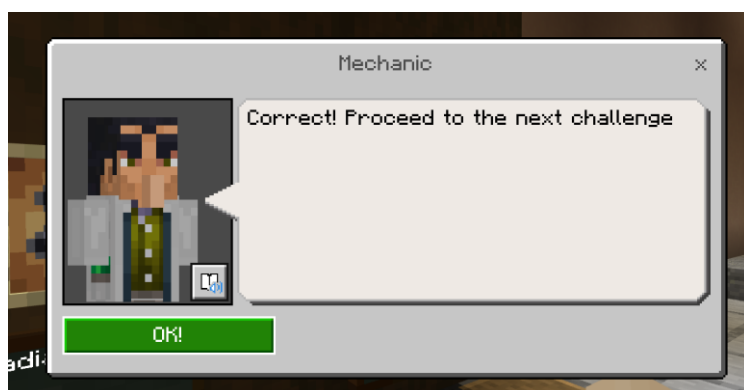
2. kérdés Egy 4 hengeres motorban (4 henger egyenes sorban) a hengerek belső átmérője 7 cm, a dugattyú lökete 8 cm. Az égéstér űrtartalma (térfogata) 42 cm³.

Határozd meg a motor teljes hengerűrtartalmát! Helyes válasz: **1,2 l**

Számítsd ki a motor sűrítési arányát! Helyes válasz: **8,32:1**

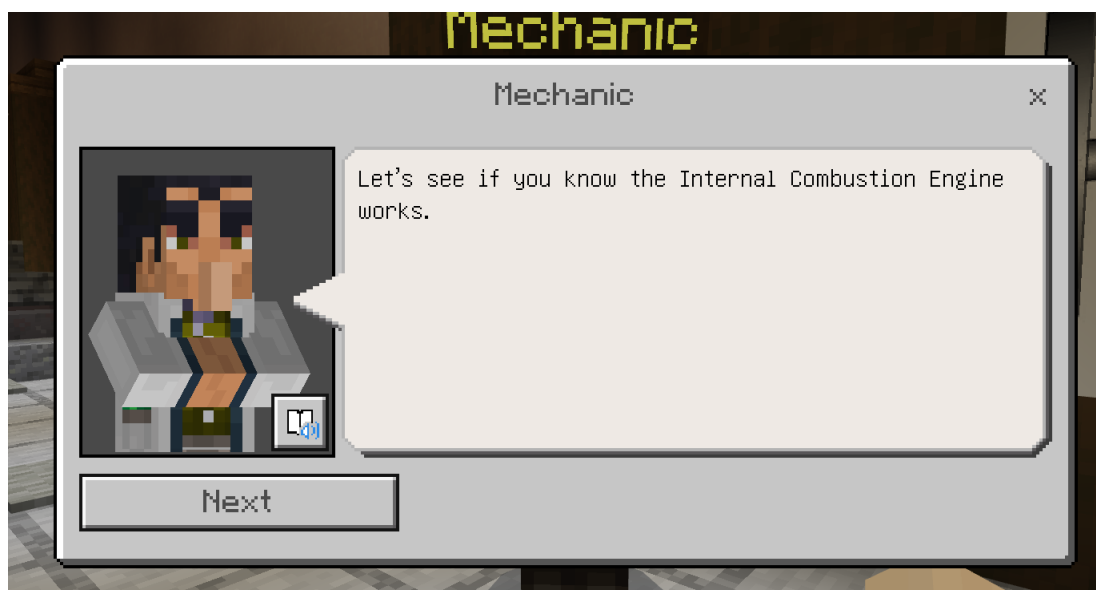
3. kérdés Egy 3 hengeres motorban (3 henger egyenes sorban) a hengerek belső átmérője 7.5 cm, a dugattyú lökete 9 cm. Az égéstér űrtartalma (térfogata) 42 cm³. Határozd meg a motor teljes hengerűrtartalmát! Helyes válasz: **1,2 l**

Számítsd ki a motor sűrítési arányát! Helyes válasz: **10,5:1**

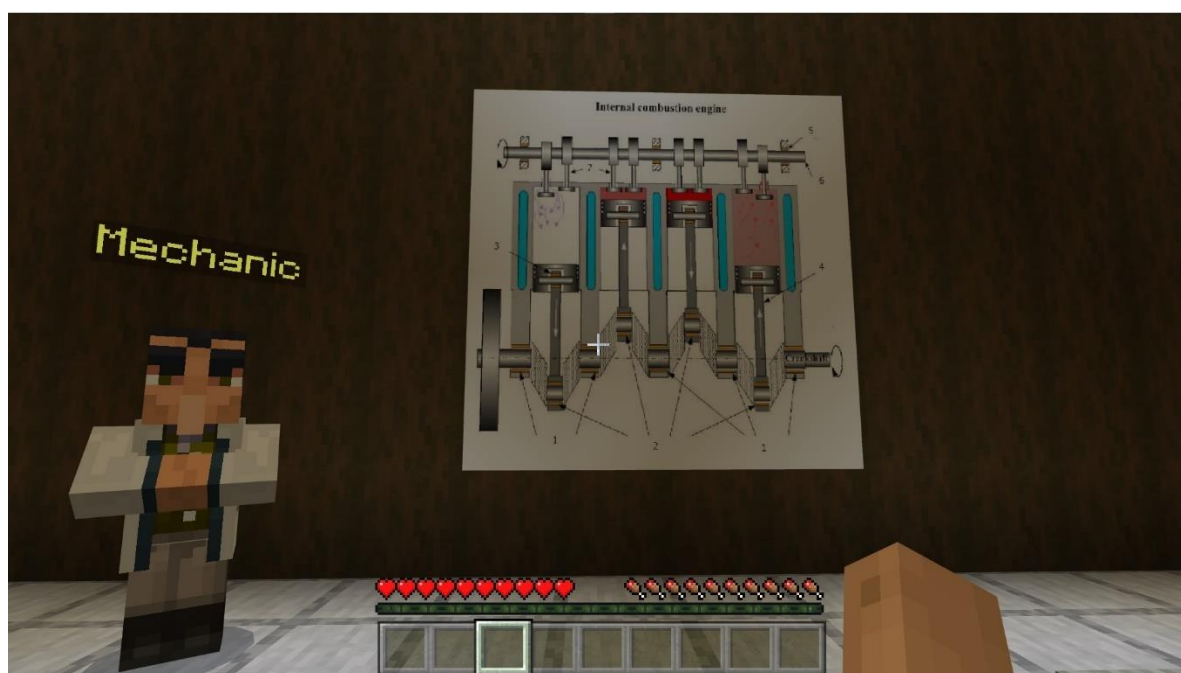


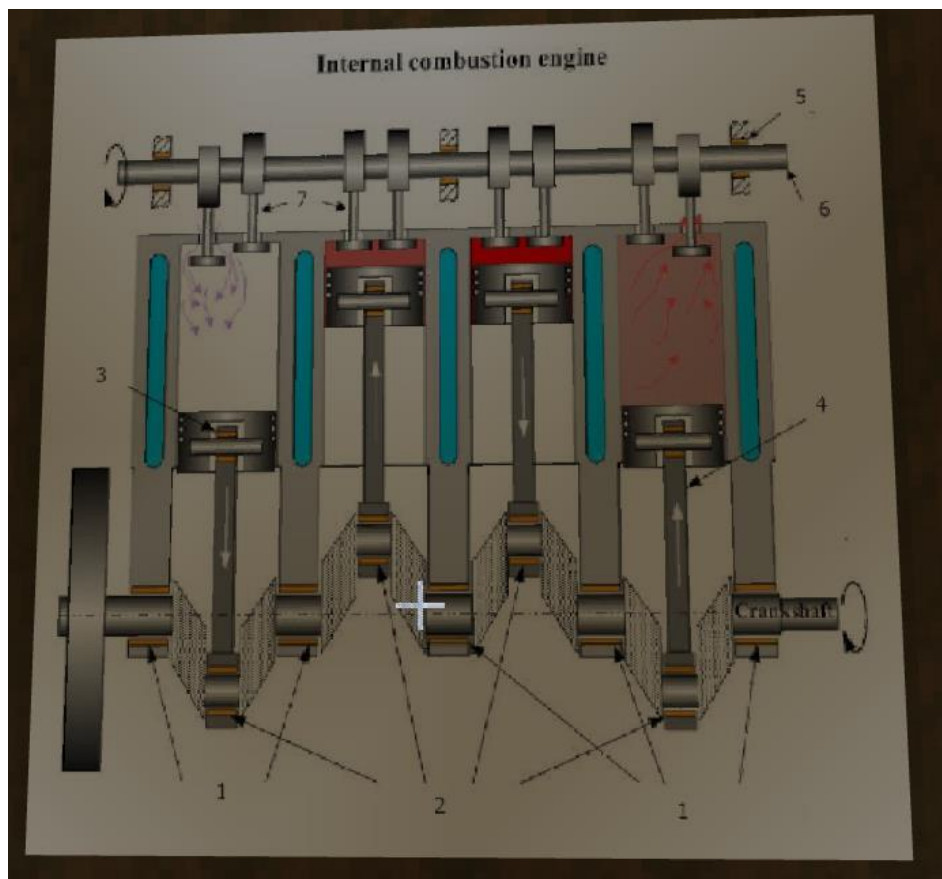
2.8. Hetedik kihívás - A négyütemű motor részeinek azonosítása

Beszélgess az NPC-vel, hogy útmutatást kaphass a feladathoz.



Nézd meg a belsőégésű motor képét. Beszélj újra a szerelővel, és indítsd el a kvízzjátékot.





7 helyes válasz:

1. Fő csapágyak
2. Hajtórúd csapágai
3. Hajtórúd dugattyú felőli vége
4. Hajtórúd
5. Vezérműtengely csapágya/perselye
6. Vezérműtengely
7. Szelepek

MEGOLDÁS: 2,4,1,7,6,5,3

2.9. Nyolcadik kihívás - A négyütemű motor ütemeinek sorrendje

Beszélgess az NPC-vel, hogy útmutatást kaphass a feladathoz. Ebben a feladatban a négyütemű motor ütemeit a megfelelő sorrendben kell aktiválnod. Húzd meg az egyes ütemekhez tartozó karokat a megfelelő sorrendben! Ha végeztél, beszélgess el újra a Szerelővel.



MEGOLDÁS:

Balról jobbra haladva az ütemek aktiválásának helyes sorrendje: 3. kép, 2. kép, 4. kép 1. kép.

2.10. Kilencedik kihívás - ECU tuning elemeinek azonosítása



A feladatban azonosítanod kell a Szerelő által kért elemeket. A Szerelő rákérdez egy adott elemre, te pedig körbe mész, megkeresed és rákattintasz.

1. elem (Turbófeltöltő) Turbinameghajtású feltöltő berendezés, amely nagynyomású sűrített levegőt présel az égéstérbe, ezáltal növelve a belsőégésű motor teljesítményét.
2. elem (Intercooler, Töltőlevegő-hűtő) A sűrítés növeli a gáz belső energiáját, ezáltal pedig a hőmérsékletét is. Az intercooler rendszerint valamilyen hőcserélő rendszer, amely a kompresszor hulladékhőjét vezeti el.
3. elem (Légszűrő) A szálas vagy porózus anyagokból készülő légszűrő eltávolítja a levegőből a szilárd részecskéket, így például a port, a pollent, a penészt és a baktériumokat. Az adszorbenset vagy katalizátort, például aktív szenet tartalmazó szűrők a szagok és légnemű szennyező anyagok (illékony szerves vegyületek, ózon stb.) kiszűrésére is alkalmasak.
4. elem (Szívócső) Az autóiparban szívócsőnek vagy szívókönyöknek nevezik azt az alkatrészt, amely a motorban az üzemanyag-levegő keveréket a hengerekbe juttatja. -
5. elem (A motor teljesítményének növelése - hengerfej-felújítás) Előfordulhat, hogy a hengerfejet a felület simaságának helyreállítása vagy kiképzésének javítása céljából síkolni kell.
6. elem (ECU (motorvezérlő) tuning) A chip-tuning az autók és egyéb gépjárművek motorvezérlő elektronikájában lévő törölhető és programozható memóriachipek megváltoztatását vagy módosítását jelenti. A chip tuning célja a motorjellemzők javítása, legyen szó akár nagyobb teljesítményről, akár alacsonyabb károsanyag-kibocsátásról, akár jobb üzemanyag-hatékonyságról.
7. elem (Vezérműtengely-csere) A vezérműtengely forgó mozgást végez, a rajta lévő bütykök pedig ezt alternáló mozgássá alakítják.
8. elem (Lendkerék könnyítés) A lendkerék könnyítése tehermentesíti a motort, lehetővé téve annak szabadabb forgását. Mivel a motornak kisebb súlyt kell mozgatnia, a rendelkezésre álló

motorteljesítményből több jut a jármű meghajtására. Ha a lendkerék könnyebb, a motor fordulatszáma gyorsabban emelhető, illetve csökkenthető.

9. elem (Kovácsolt dugattyúk) A különbséget a gyártási folyamat jelenti: kovácsolt dugattyúk esetében az olvadt fém a kovácsoló szerszám körül nyeri el a végső formáját, így alakul ki a dugattyúk alapformája és szerkezete. Kovácsolt dugattyúk kétféle módon, azonos hőmérsékleten végzett hidraulikus préseléssel vagy mechanikus préseléssel gyárthatók.

10. elem (Kipufogócső) Az autók kipufogócsöve a hengerek kipufogógázait gyűjti össze. -

11. elem (Versenykatalizátor átalakító) A katalizátor olyan kipufogógáz-kibocsátást szabályozó eszköz, amely a belsőégésű motorok kipufogógázában lévő mérgező gázokat kevésbé mérgező anyagokká alakítja át azáltal, hogy a szükséges redoxi reakciókban katalizátorként működik közre.

12. elem (Injektor) Az injektor csövekből és fúvókákból áll. Ezek feladata, hogy egy nagynyomású folyadék áramlását úgy irányítsák, hogy egy alacsonyabb nyomású folyadékot magával ragadjon, és egy csatornán keresztül egy magasabb nyomású területre szállítsa. Az injektor dinamikus folyadékszivattyú, amely nem tartalmaz mozgó alkatrészeket, kivéve a bemeneti áramlást szabályozó szelepet.

13. elem (Nitró) Olyan üzemanyag, amely bizonyos mennyiségű (általában 10-40% közötti) nitrometánt tartalmaz metanollal keverve.

Miután az összes elemre rákattintottál a megfelelő sorrendben, a feladat véget ér, és a nevek megjelennek az egyes elemek felett.



MEGOLDÁS:

A bal oldali elsőtől kezdve az óramutató járásával megegyező irányban a helyes sorrend: 1,2,3,10, 9, 5, 6, 8, 4, 11, 7, 12, 13.

Ha végeztél, beszéljess el újra a Szerelővel, majd kezd meg az utolós feladatot.

2.11. Tizedik kihívás - Tedd a motor tuning elemeit a megfelelő sorrendbe!

Miután sikeresen teljesítetted az előző kihívást, a tizedik, utolsó kihívás helyszínére kerülsz.



Feladatod a tuning elemek megfelelő sorrendbe rendezése lesz. A feladat több részből áll. A munkapadon egy motorblokkot látsz. Az NPC különböző elemeket ad neked. Hogy az elemeket megkaphasd, minden fázis után újra beszélned kell a Szerelővel. A hotbar-ban kiválasztott elem használatához kattints a Q gombra!

Ha a játékos kudarcot vall, a műhely kigyullad, a Szerelő pedig elkiáltja magát:

Szerelő: Jaj, ne! Gyorsan! Oltsuk el a tüzet!

Amikor a tüzet sikerül eloltani:

Szerelő: Oké. Kezdjük ezt előlről!

A feladat előlről kezdődik.



(1. fázis)

Kapsz egy főtengelyt, 4 szelepet, egy lendkereket és egy olajteknőt.

MEGOLDÁS: Helyes sorrend → Főtengely, 4 kovácsolt szelep, lendkerék, olajteknő

Megkapod a hengerfejet, hozzáadod a Q gombbal, majd újra beszélsz az NPC-vel.

(2. fázis)

1. Először a kipufogót, a szívócsövet és az injektort kell behelyezned.
2. Ezután következik a turbófeltöltő (ehhez a kipufogónak már a helyén kell lennie!)
3. Utána az intercooler rendszert kell behelyezni (ehhez a turbófeltöltőnek és a kipufogónak már a helyén kell lennie!)
4. Végül a légszűrő és az RCC katalitikus konverter következik
5. (ehhez a turbófeltöltőnek már a helyén kell lennie!)

Ha ezt a kihívást is sikeresen teljesíted, akkor a küldetés befejeződik, és a játék véget ér.

