



WE ARE EUROPE

Εγχειρίδιο παιχνιδιού



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



WeAreEurope Δημιουργώντας μια Ενωμένη Ευρώπη

PROJ. N° 2015-1-EL01-KA201-013919 | © 2016 all rights reserved

Τίτλος: Εγχειρίδιο Παιχνιδιού

Ημερομηνία: Φεβρουάριος 2018

Μετάφραση: 1.1 Τελικό

Δημιουργήθηκε από: Advancis Business Services, Lda, Portugal



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν αποτελεί θεώρηση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

- Σχετικά με το παιχνίδι
 - Περιεχόμενα
 - Στόχοι του Παιχνιδιού
 - Παίκτες
 - Επίπεδα
 - Γύροι (Μετακίνηση μεταξύ περιοχών)
 - Επιτεύγματα
 - Προκλήσεις
 - Γρίφοι
 - Κουίζ
 - Πόντοι
 - Σήματα
 - Τρόπος παιχνιδιού
- Ξεκινώντας
 - Πρόσβαση στο παιχνίδι
 - Είσοδος στο παιχνίδι
 - Μενού παιχνιδιού
 - Άλλα στοιχεία οθόνης
 - Ξεκινώντας τη δράση
 - Στον προορισμό
 - Τριγυρίζοντας



WE ARE EUROPE

Σχετικά με το παιχνίδι

Στον Παιχνίδι οι παίκτες θα πάρουν το ρόλο μιας ομάδας μικρών παιδιών που επιστρέφουν κατά λάθος πίσω στο χρόνο και τώρα πρέπει να βρουν έναν τρόπο να επιστρέψουν στο παρόν. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους, η ομάδα θα μεταφερθεί σε συγκεκριμένες και σχετικές περιόδους της ευρωπαϊκής ιστορίας:

- Η Αυγή της Δημοκρατίας – Αρχαία Χρόνια
- Ο Μεσαίωνας
- Η εποχή των Ανακαλύψεων & Αναγέννηση
- Η Βιομηχανική Επανάσταση & Πολιτειότητα
- Ο 20^{ος} Αιώνας
- Η Ευρώπη μου

Σε κάθε δεδομένη περίοδο της ευρωπαϊκής ιστορίας, η ομάδα θα πρέπει να ταξιδέψει μέσω ευρωπαϊκών χωρών και εδαφών, να επιλύσει προκλήσεις, ανιγμάτα και κουίζ που τους οδηγούν ένα βήμα πιο κοντά στο στόχο τους, να επιστρέψουν στην πατρίδα τους.

Για να επιτύχει, η συντροφιά των παιδιών πρέπει να εργαστεί ως ομάδα επωφελούμενη από τις διαφορετικές δεξιότητες του κάθε παίκτη(που επιλέγονται στην αρχή του παιχνιδιού) και οι οποίες θα απαιτηθούν σε συγκεκριμένες καταστάσεις στο παιχνίδι (δείτε περισσότερα στο Στοιχεία και Μηχανισμοί).

Σε όλη αυτή την περιπέτεια, θα υπάρξει ένας χαρακτήρας που θα βοηθήσει την ομάδα να βρει το δρόμο της επιστροφής, αλλά θα υπάρξουν επίσης αντιτιθέμενες δυνάμεις των οποίων η αποστολή είναι να το αποτρέψουν.

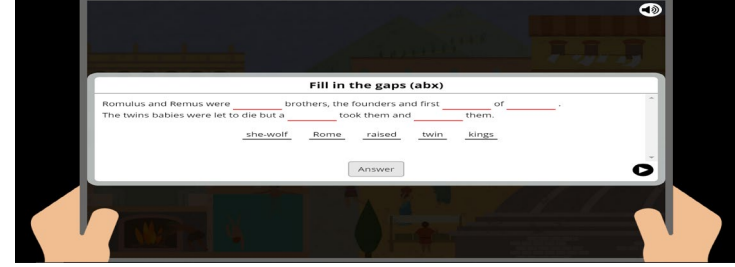
- Οι παίκτες είναι μέρος της ίδιας ομάδας και πρέπει να συνεργαστούν καθ 'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ωστόσο, θα έχουν διαφορετικά χαρακτηριστικά που θα αξιοποιούνται σε συγκεκριμένες στιγμές του παιχνιδιού
- Οι παίκτες θα έχουν βοηθό (χαρακτήρα εντός του παιχνιδιού) που θα τους βοηθήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αποκαλύπτοντας το σκοπό του παιχνιδιού και παρέχοντας συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με το πλαίσιο του παιχνιδιού.
- Υπάρχουν διάφορα επίπεδα εντός του παιχνιδιού. Κάθε επίπεδο αντιστοιχεί σε μια ιστορική χρονική περίοδο στην Ευρώπη.
- Για να προχωρήσουν μέσα από τα επίπεδα, οι παίκτες πρέπει να έχουν πρόσβαση σε μία Χρονοπύλη που δίνει πρόσβαση στην επόμενη ιστορική περίοδο (οργανωμένη χρονολογικά).
- Για να χρησιμοποιήσουν την Χρονοπύλη, οι παίκτες πρέπει να συλλέξουν 4 "τεμάχια μεταλλίων" και να βρουν την τοποθεσία (χώρα ή περιοχή) της Πύλης για να σχηματίσουν ένα ολόκληρο "μετάλλιο".
- Για να αποκτήσουν τα "μετάλλια" ώστε να έχουν πρόσβαση στη Χρονοπύλη (και στο επόμενο επίπεδο), οι παίκτες πρέπει να ταξιδεύουν μεταξύ χωρών / εδαφών στο χάρτη. Η κίνηση μεταξύ χωρών / εδαφών είναι ένας γύρος.
- Σε κάθε γύρο (δηλ. Χώρα / περιοχή) οι παίκτες θα αντιμετωπίσουν μια πρόκληση (γρίφο) για επίλυση. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν το επίπεδο δυσκολίας κάθε πρόκλησης.
- Με την επίλυση του γρίφου, οι παίκτες θα πάρουν ένα "τεμάχιο μεταλλίου" για να ανοίξουν τη Χρονοπύλη και ορισμένο αριθμό σημείων ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας της πρόκλησης.
- .Με την επίλυση της πρόκλησης, ο παίκτης θα πάρει επίσης ένα στοιχείο (αίνιγμα) για να βρει πού να κινηθεί στη συνέχεια (για να πάρει ένα νέο "κομμάτι μεταλλίου").

- Σε περίπτωση που οι παίκτες παρερμηνεύσουν τις ενδείξεις (αίνιγμα) και καταλήξουν σε λάθος χώρα / έδαφος, θα τους ενημερώσουν και θα πρέπει να ξανασκεφτούν το αίνιγμα για να βρουν τη σωστή κίνηση. Αυτό θα κοστίζει πόντους των παικτών, αλλά δεν θα εμποδίσει τους παίκτες να επιδιώξουν τον στόχο του παιχνιδιού.
- Κατά τη μετακίνηση από μια χώρα / περιοχή σε μια άλλη, οι παίκτες μπορούν να παγιδευτούν από τους Χρονο-Πράκτορες . Αυτοί οι Πράκτορες είναι αντίθετοι στα ταξίδια στο χρόνο και θα προσπαθήσει να κάνει τους παίκτες να επιδιώξουν τον στόχο του παιχνιδιού πιο δύσκολα.
- Αν οι παίκτες παγιδευτούν από τους Χρονο-Πράκτορες, θα πρέπει να αποδείξουν ότι ανήκουν στην χρονική περίοδο στην οποία βρίσκονται αυτή τη στιγμή απαντώντας σε ένα κουίζ. Αποτυγχάνοντας να δώσουν τη σωστή απάντηση, ο παίκτης θα αποσταλεί πίσω στη χώρα / έδαφος που μόλις άφησαν και θα χάσει **πόντους**.
- Κατά τη συλλογή του 4ου "κομματιού μετάλλου " (για να ανοίξει η Πύλη απαιτούνται 4 κομμάτια μετάλλου) οι παίκτες θα πάρουν ένα τελικό **αίνιγμα** για το πού θα βρουν την Χρονο-Πύλη
- Οι παίκτες θα λάβουν επίσης **παράσημα** κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού επιτυγχάνοντας ορισμένα ορόσημα





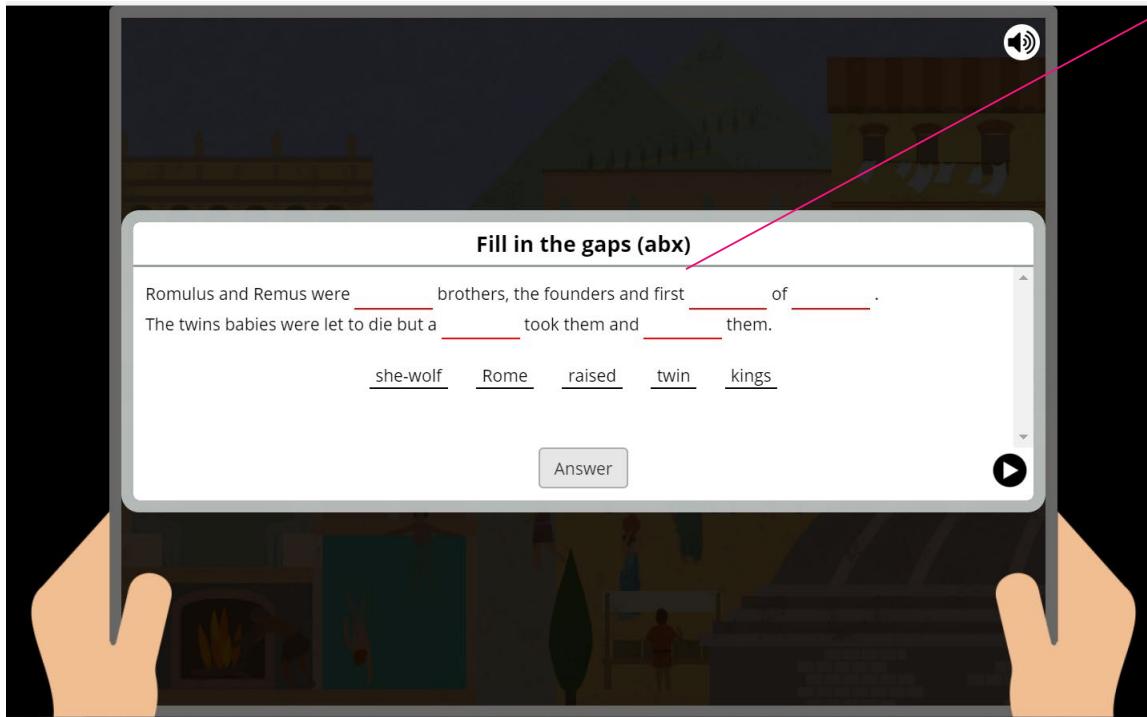
Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να περάσει από όλες τις ιστορικές περιόδους (επίπεδα) μέχρι να φτάσει στο σήμερα, χρησιμοποιώντας το ελάχιστο των στροφών.



Το παιχνίδι πρέπει να παιχτεί από μια ομάδα 4 παικτών που όλοι δουλεύουν μαζί για τον ίδιο τελικό στόχο. Κάθε παίκτης θα έχει ειδικά χαρακτηριστικά που θα επικαλούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

- **Το πρόσωπο των γραμμάτων:** απαντά στις προκλήσεις που σχετίζονται με την λογοτεχνία. Μπορεί να εμπλέξει τα άλλα μέλη της ομάδας για να βρει τη λύση. Η απόφασή του μπορεί να ξεπεραστεί από τους σοφούς
- **Ο μαθηματικός:** απαντά στις προκλήσεις που σχετίζονται με τα μαθηματικά. Μπορεί να εμπλέξει τα άλλα μέλη της ομάδας για να βρει τη λύση. Η απόφασή του μπορεί να ξεπεραστεί από τους σοφούς
- **Ο επιστήμονας:** απαντά στις προκλήσεις που σχετίζονται με τις επιστήμες. Μπορεί να εμπλέξει τα άλλα μέλη της ομάδας για να βρει τη λύση. Η απόφασή του μπορεί να ξεπεραστεί από τους σοφούς
- **Ο εξερευνητής:** οδηγεί την ομάδα στις κινήσεις μεταξύ χωρών / εδαφών (βλ. Μετακίνηση στον χάρτη)
- **Ο σοφός:** ο σοφός εκλέγεται από τα μέλη της ομάδας στην αρχή του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μέθοδο συμφωνήσει η ομάδα. Ο σοφός θα συγκεράσει αυτόν τον ρόλο με τον ρόλο του: εξερευνητής, μαθηματικός, επιστήμονας ή πρόσωπο γραμμάτων. Ο σοφός έχει την τελευταία λέξη σε κάθε περίπτωση, έτσι μπορεί να ξεπεράσει την απόφαση των άλλων παικτών σε προκλήσεις και αινίγματα. Αυτός / αυτή είναι αυτός που απαντά στο κουίζ, ή και με τη βοήθεια των άλλων μελών της ομάδας, αν θέλει.

Οι παίκτες θα βοηθηθούν από έναν βοηθό (χαρακτήρα μέσα στο παιχνίδι) που θα τους εμπλέκει στην ιστορία του παιχνιδιού και θα παρέχει συγκεκριμένους προσανατολισμούς.



Ο παίκτης που έχει οριστεί για να απαντήσει σε πρόκληση, κουίζ ή αίνιγμα προσδιορίζεται στο παράθυρο διαλόγου, στην κορυφή, μέσα σε παρενθέσεις. Όταν η ομάδα πρέπει να δώσει μια συντομισμένη απάντηση, το όνομα της ομάδας εμφανίζεται σε παρένθεση.

“Υπάρχουν **6 επίπεδα**. Τα επίπεδα είναι προσβάσιμα μέσω των Χρονο-Πυλών συγκεντρώνοντας 4 “ κομματα μετάλλιου “



Η σειρά/ στροφή είναι αυτό που επιτρέπει στη δράση του παιχνιδιού να προχωρήσει.

Στην αρχή κάθε ιστορικής χρονικής περιόδου (επίπεδο) η θέση των παικτών είναι προκαθορισμένη. Στη συνέχεια, οι παίκτες πρέπει να μετακινούνται μεταξύ χωρών / εδαφών για να αναζητήσουν τα "κομμάτια μετάλλων" για να ανοίξουν τη Χρονο-Πύλη.

Κάθε στροφή αντιπροσωπεύει κίνηση μεταξύ χωρών / εδαφών στο χάρτη παιχνιδιών. Υπάρχουν απεριόριστες στροφές, αλλά οι παίκτες πρέπει να προσπαθήσουν να ολοκληρώσουν όλα τα **επίπεδα** με ελάχιστες **στροφές** για να βαθμολογήσουν υψηλότερα (βλ. Στόχοι Παιχνιδιού).

Σε κάθε **στροφή** (δηλ. Χώρα / περιοχή) οι παίκτες θα έχουν μια **πρόκληση** να επιλύσουν, εκτός από τη μετάβαση σε λάθος προορισμό. Με την επίλυση της **πρόκλησης**, οι παίκτες θα λάβουν **πόντους**, θα λάβουν ένα "κομμάτι μετάλλου" για να ανοίξουν τη Χρονο-Πύλη και ένα **αίνιγμα** για να βρουν πού να κινηθούν στη συνέχεια για να βρουν το επόμενο "κομμάτι μετάλλου".

Κατά τη συλλογή του 4ου "κομματιού μετάλλου" (για να ανοίξει η Χρονο-Πύλη απαιτούνται 4 κομμάτια μετάλλου) οι παίκτες θα πάρουν μια ένδειξη για το πού θα βρεθεί η Χρονο-Πύλη

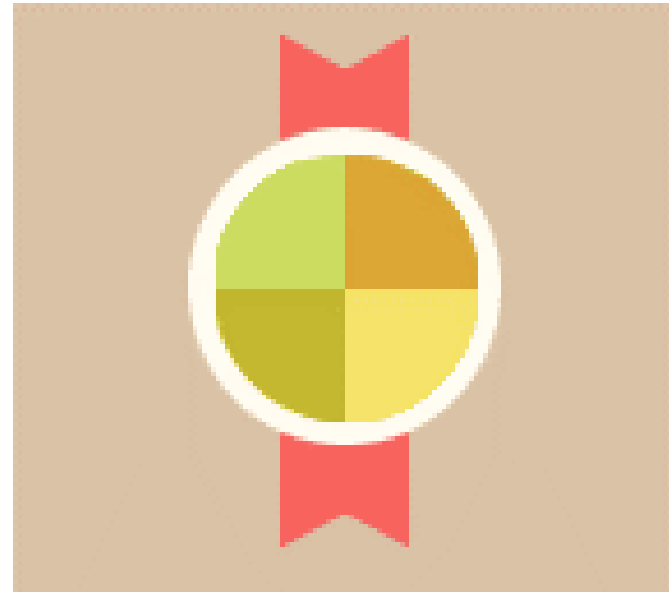
Όταν οι παίκτες παίρνουν τον λανθασμένο προορισμό (χώρα / έδαφος) επειδή παρερμήνευσαν το **αίνιγμα**, δεν παρουσιάζονται **προκλήσεις** και οι παίκτες ενημερώνονται ότι δεν είναι στη σωστή θέση. Σε αυτή την περίπτωση, στους παίκτες θα αφαιρεθούν επίσης **πόντοι**.

Η κίνηση στο χάρτη απαιτεί από τους παίκτες (ειδικά τον **εξερευνητή**) να ελέγχουν έναν δείκτη μεταξύ του σημείου εκκίνησης (χώρα / περιοχή που φεύγουν) και στη χώρα / περιοχή προορισμού. Οι παίκτες θα πρέπει να αποφεύγουν τους Χρονο-Πράκτορες που κινούνται στο χάρτη σε αναζήτηση ταξιδιωτών.

Οι πράκτορες του χρόνου είναι χαρακτήρες στο παιχνίδι που κυκλοφορούν στον χάρτη καταδιώκοντας τους παίκτες. Η δουλειά τους είναι να σταματήσουν το ταξίδι στο χρόνο. Καθώς η δράση του παιχνιδιού εξελίσσεται, περισσότεροι πράκτορες θα είναι παρόντες στο χάρτη και η ταχύτητά τους αυξάνει για να αυξήσει το επίπεδο δυσκολίας.

Σε περίπτωση που οι παίκτες παγιδευτούν από τους Time Agents, θα παρουσιαστούν ένα κουίζ για να απαντήσουν για να αποδείξουν ότι ανήκουν σε εκείνη την χρονική περίοδο που βρίσκονται (βλ. Κουίζ)

Τα επιτεύγματα αντιστοιχούν στο "μετάλλιο" που παίρνουν οι παίκτες με την επίλυση προκλήσεων. Κάθε μετάλλιο αντιπροσωπεύει μια ικανότητα πολιτειότητας του 21^{ου} αιώνα



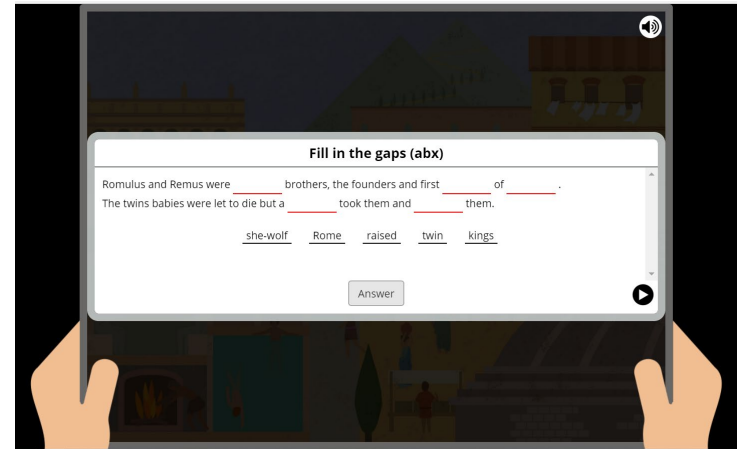
Οι προκλήσεις είναι γενικά μια άσκηση την οποία πρέπει να επιλύσουν οι παίκτες. Η επιτυχία στην εξεύρεση λύσης για την πρόκληση επιβραβεύεται με πόντους και ένα "κομμάτι μετάλλιου" για την Χρονο-Πύλη.

Ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει το επίπεδο δυσκολίας κάθε πρόκλησης: εύκολο, μεσαίο, δύσκολο. Σε κάθε επίπεδο δυσκολίας αντιστοιχούν διαφορετικοί πόντοι που μπορούν να κερδίσουν (βλ. Πόντους).

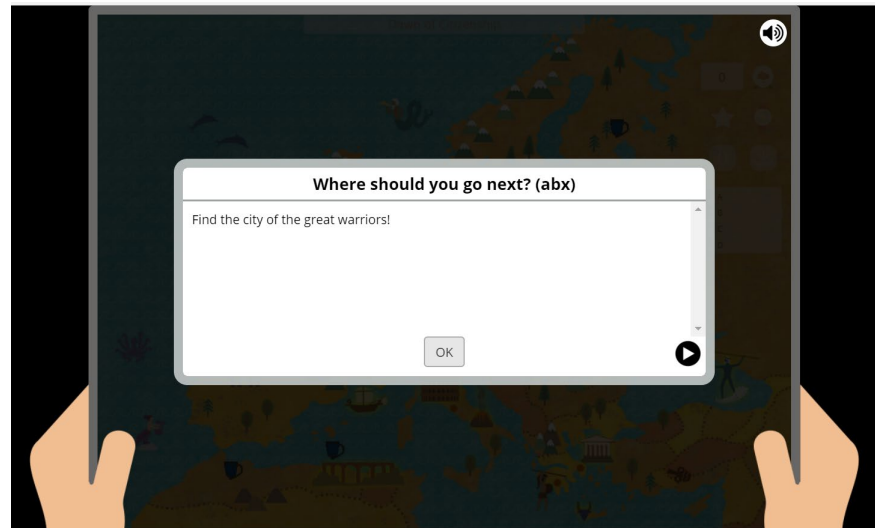
Οι προκλήσεις καλύπτουν τα ακόλουθα θέματα: **λογοτεχνία, βασικά μαθηματικά, βασικές επιστήμες, άλλα** (όπου εμπίπτουν όλοι οι άλλοι τομείς, όπως π.χ. γεωγραφία, οικονομία, διατροφή / υγεία κλπ.). Αυτές οι προκλήσεις πρέπει να απαντηθούν κατά κύριο λόγο από τον παίκτη με τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά: ο παίκτης που παίζει τον μαθηματικό, για παράδειγμα, απαντά στις προκλήσεις που σχετίζονται με τα βασικά μαθηματικά (βλέπε παίκτες).

Η επίλυση των προκλήσεων μπορεί να απαιτεί από τους παίκτες να κάνουν έρευνα (π.χ. βιβλία, διαδίκτυο κ.λπ.) και να συζητούν μεταξύ τους. Αυτή η έρευνα σε ομαδικό περιβάλλον είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη σημαντικών εγκάρσιων ικανοτήτων.

Με την επίλυση της πρόκλησης, εκτός από το "κομμάτι μετάλλιου" και τους πόντους, στους παίκτες θα παρουσιαστεί επίσης με ένα αίνιγμα (βλέπε Αινίγματα) για να βρουν τον επόμενο προορισμό.

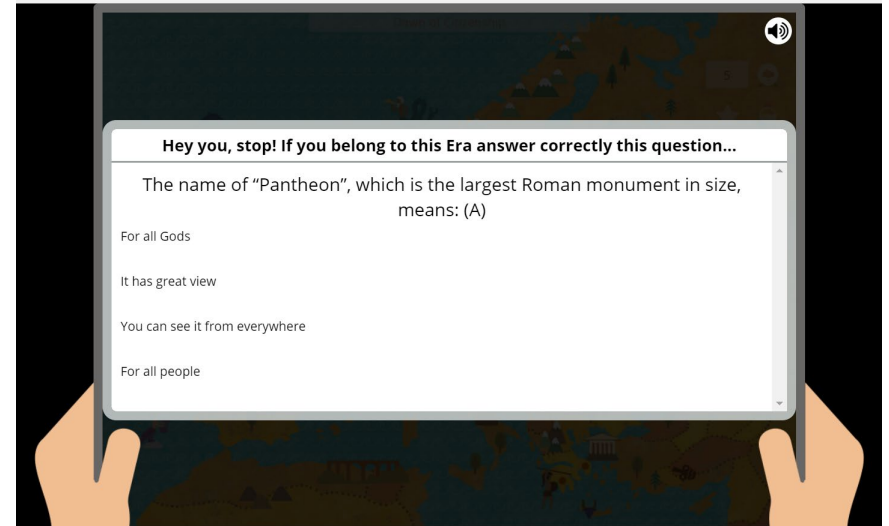


Η επίλυση των αινιγμάτων δίνει στοιχεία που χρειάζονται οι παίκτες για να βρουν τον επόμενο προορισμό (χώρα / περιοχή) που πρέπει να ακολουθήσουν. Το αίνιγμα αποκαλύπτεται αμέσως μετά την επίλυση μιας πρόκλησης και τη λήψη ενός «μεταλλίου» για την Πύλη του Χρόνου



Τα κουίζ λαμβάνουν χώρα όποτε οι παίκτες συλληφθούν από του Πράκτορες του Χρόνου κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους (μια ερώτηση τη φορά) και καλύπτουν διαφορετικούς τομείς: Ιστορία, Γεωγραφία, Οικονομία, Πολιτισμός.

Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης οι παίκτες χάνουν βαθμούς.





Οι πόντοι δίνονται όποτε οι παίκτες απαντούν σωστά στις **προκλήσεις** και ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας.

Επίπεδο Πρόκλησης	Πόντοι
Εύκολο	+ 5
Μέτριο	+ 10
Δύσκολο	+ 20

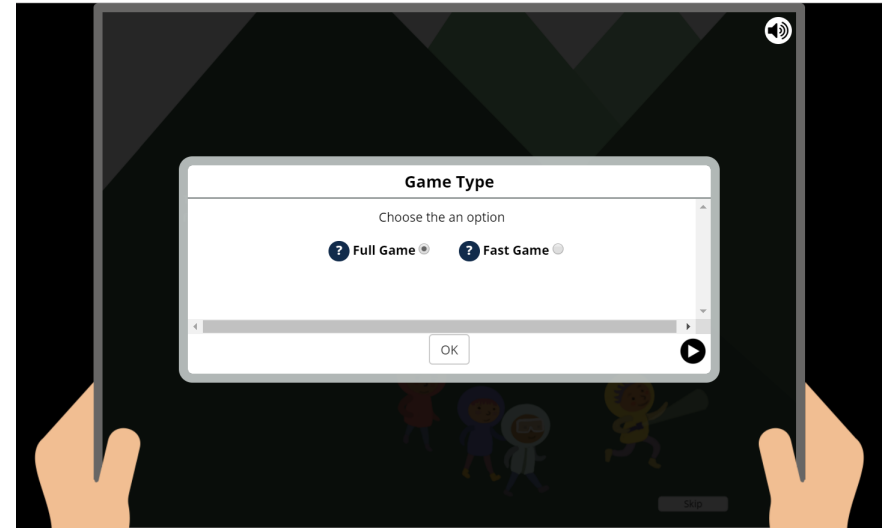
Αντίθετα, 5 πόντοι αφαιρούνται όταν οι παίκτες αποτύχουν να απαντήσουν σωστά ή αποτύχουν να βρουν το σωστό προορισμό.

Αν δεν υπάρχουν πόντοι να αφαιρεθούν, το σκορ παραμένει 0.

Τα παράσημα δίνονται στους παίκτες ως εξής:

Badges`	Points
Quiz 10	10 σωστές απαντήσεις σε κουίζ
Quiz 20	20 σωστές απαντήσεις σε κουίζ
Quiz 50	50 σωστές απαντήσεις σε κουίζ
Stealth Mastery (1 ως 6)	Κάθε φορά που οι παίκτες ολοκληρώνουν ένα επίπεδο χωρίς να συλληφθούν από τους Πράκτορες του Χρόνου, θα αυξάνεται το επίπεδο του παράσημου κατά 1.
Riddle Mastery (1 ως 6)	Κάθε φορά που οι παίκτες ολοκληρώνουν ένα επίπεδο χωρίς λάθη στα αινίγματα, θα αυξάνεται το επίπεδο του παράσημου κατά 1.

Το παιχνίδι προσφέρει δύο λειτουργίες:
Ολοκληρωμένο Παιχνίδι και Γρήγορο Παιχνίδι.
Η διαφορά είναι ότι στο Ολοκληρωμένο Παιχνίδι οι
παίκτες θα έρθουν αντιμέτωποι με πιο πολύπλοκες
προκλήσεις, οι οποίες απαιτούν την παρέμβαση
δασκάλου ή γονέα για την επικύρωση της
απάντησης.



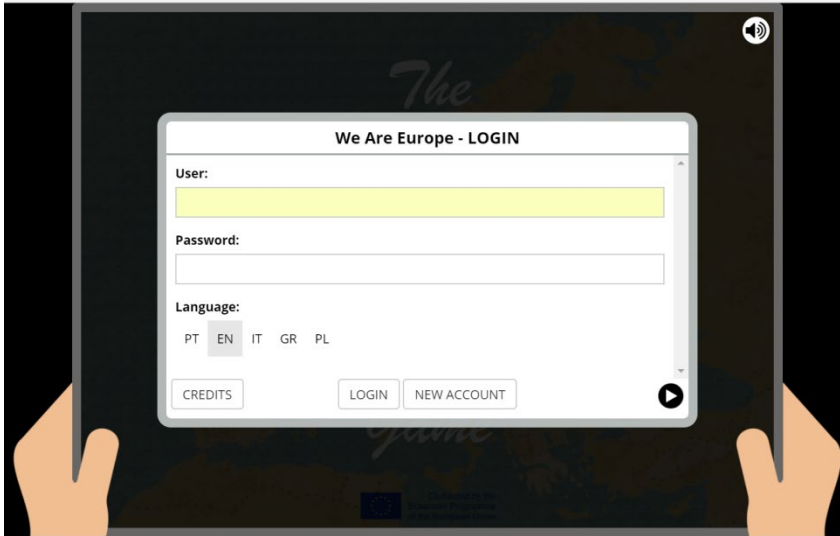


WE ARE EUROPE

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

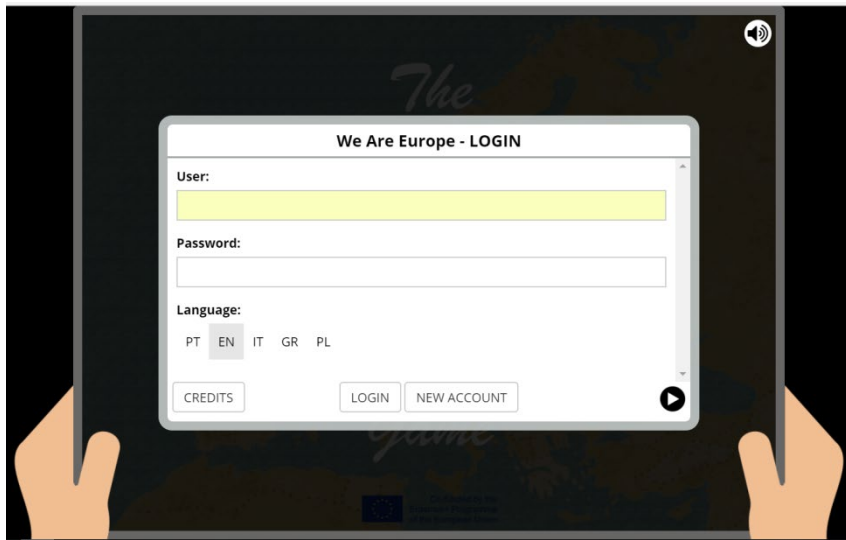


www.wae.advancis.pt

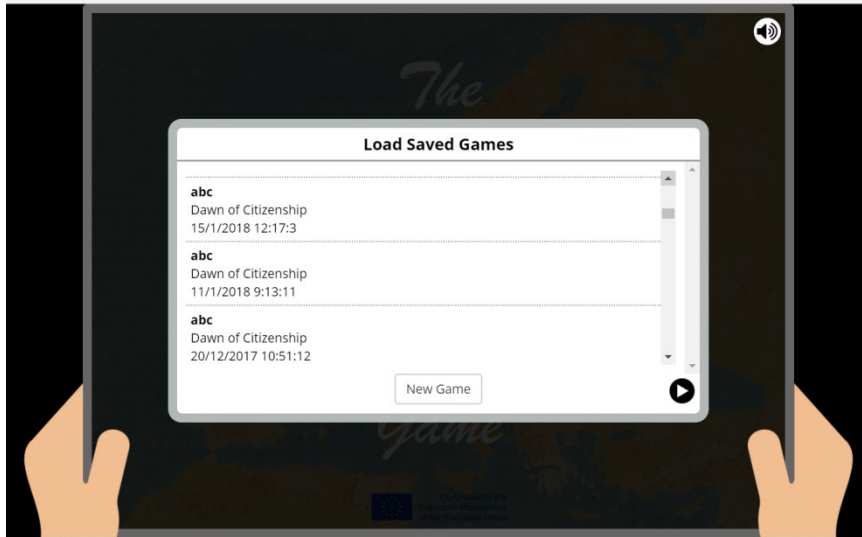


Οι χρήστες που εισέρχονται για πρώτη φορά πρέπει να εγγραφούν δημιουργώντας ένα νέο λογαριασμό.

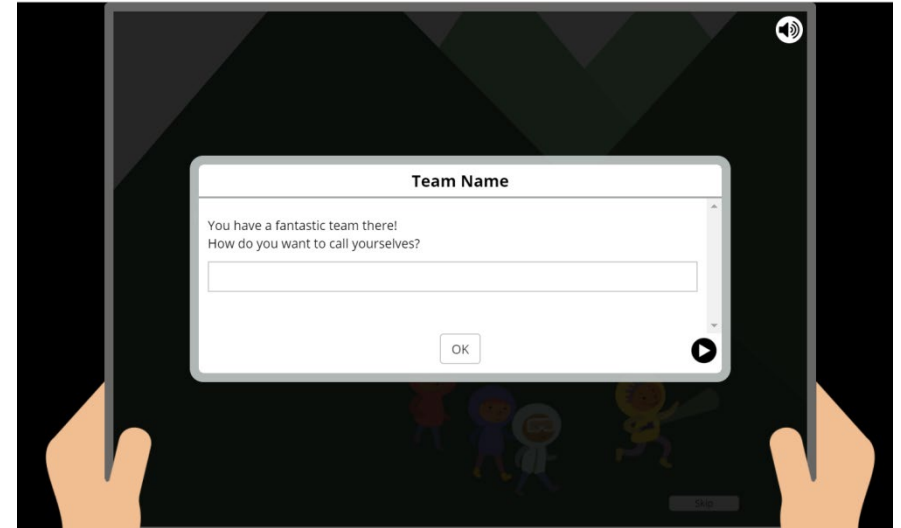
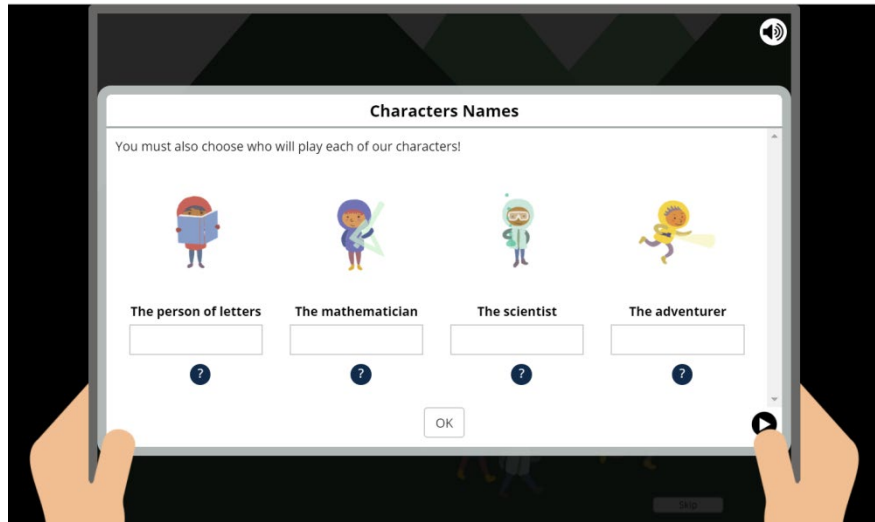




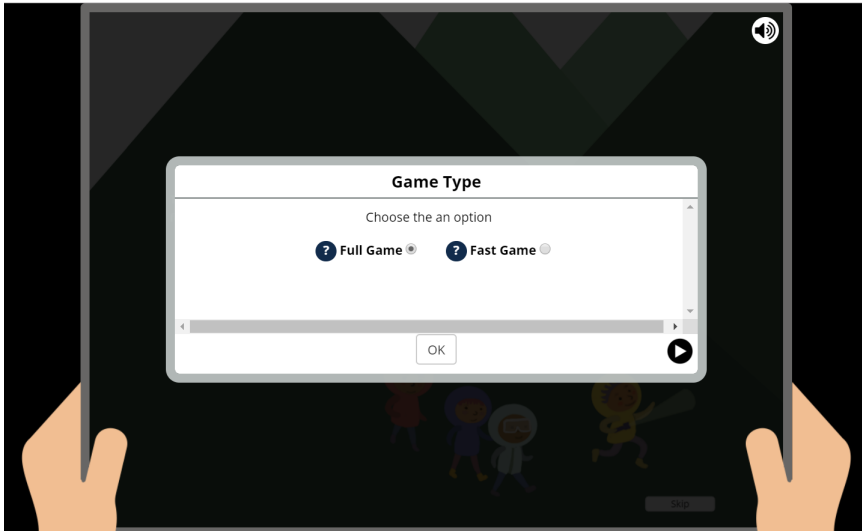
Οι χρήστες πρέπει να επιλέξουν στο πρώτο μενού τη γλώσσα στην οποία θα παίξουν το παιχνίδι. Πέντε γλώσσες είναι διαθέσιμες αυτή τη στιγμή: Αγγλικά, Ελληνικά, Ιταλικά, Πολωνικά και Πορτογαλικά.



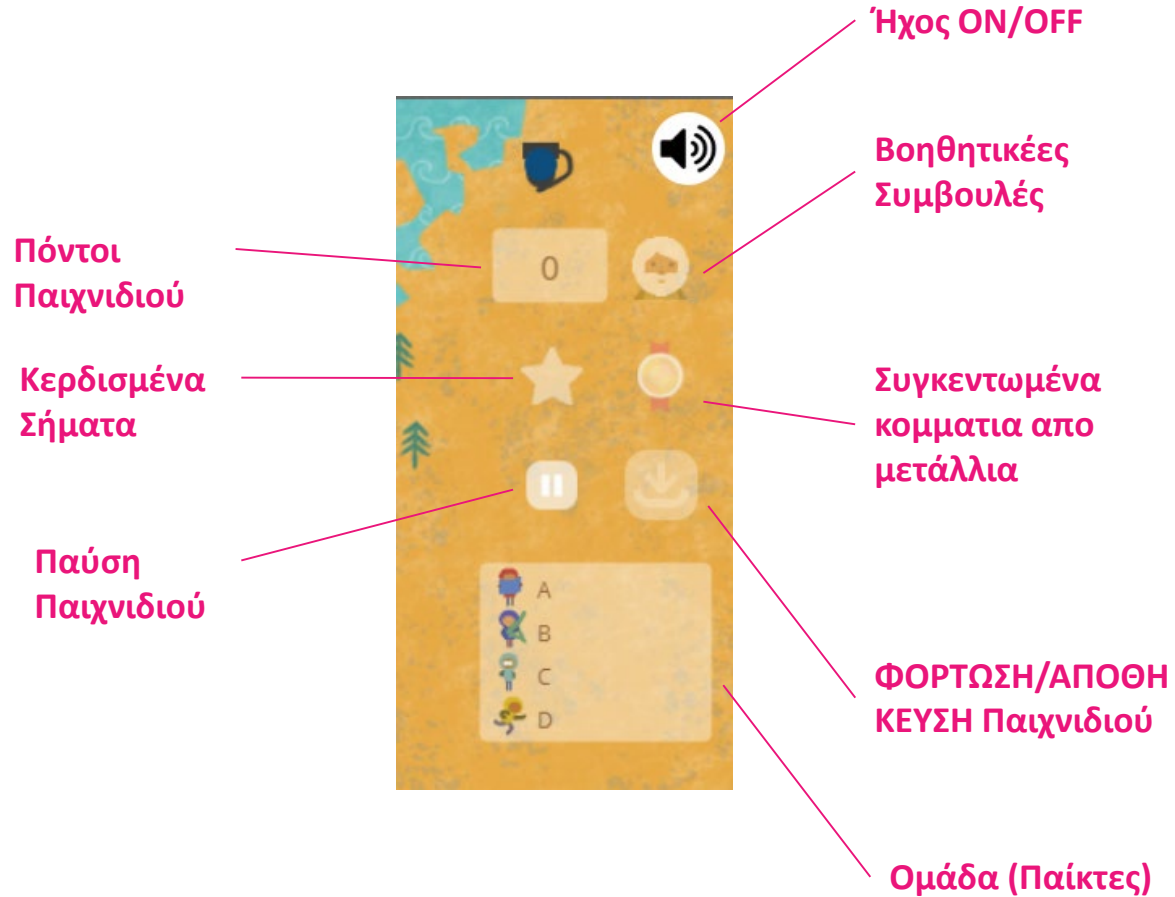
Κατά τη σύνδεση, στους εγγεγραμμένους χρήστες εμφανίζονται τα προηγούμενα αποθηκευμένα παιχνίδια που μπορούν να συνεχίσουν. Άλλη επιλογή είναι να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι.

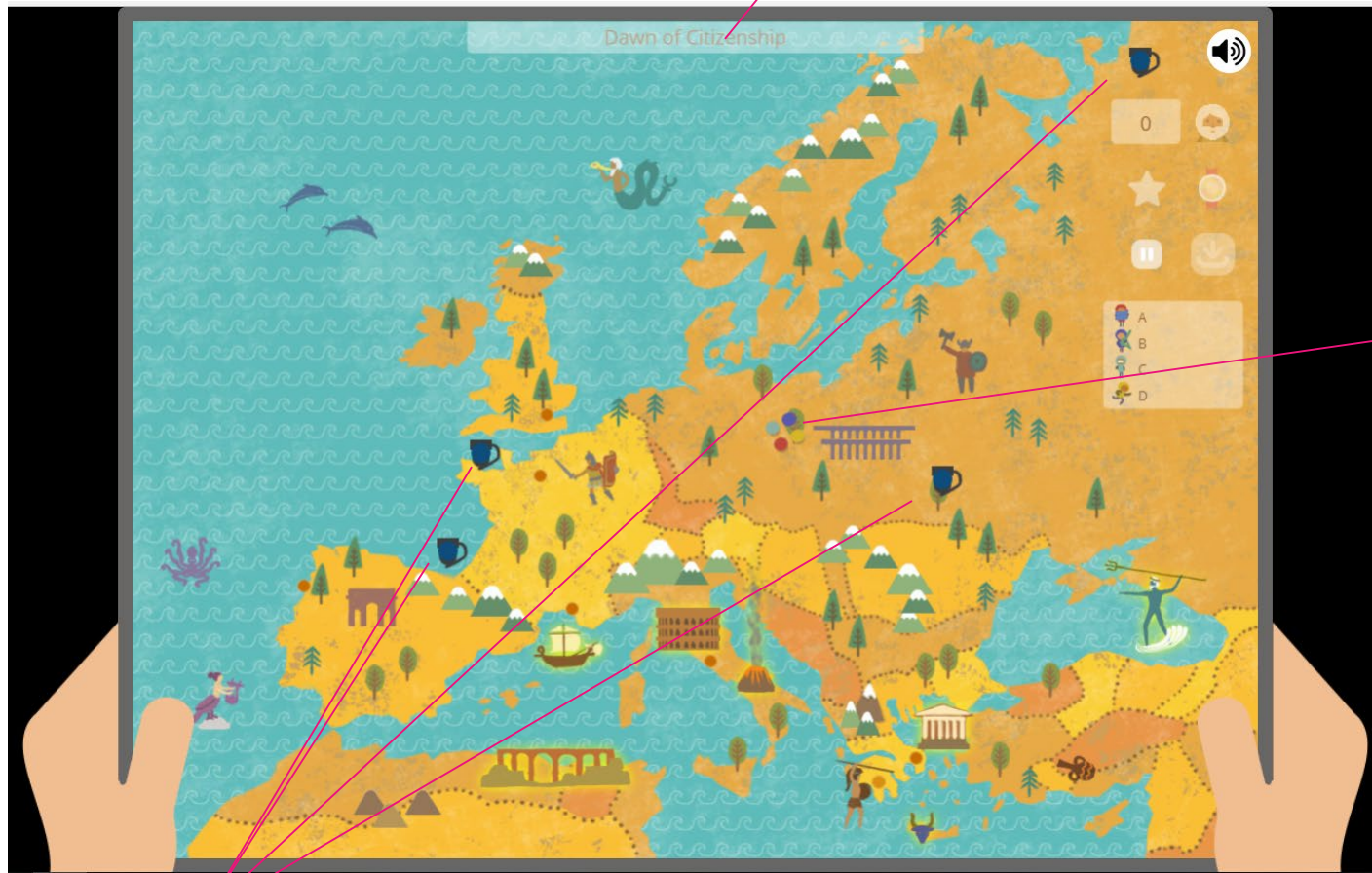


Κατά την έναρξη ενός νέου παιχνιδιού, η ομάδα θα πρέπει να αποκτήσει ένα όνομα καθώς και κάθε ένας από τους 4 παίκτες. Τέλος, αποφασίστε ποιος από τους 4 παίκτες είναι ο αρχηγός της ομάδας.



Το επόμενο βήμα είναι να επιλέξετε έναν από τους δύο διαθέσιμους τρόπους παιχνιδιού: Πλήρης Παιχνίδι και Γρήγορο Παιχνίδι (δείτε Λειτουργίες Παιχνιδιών)





Ιστορική
Περίοδος

Θέση
Παικτών

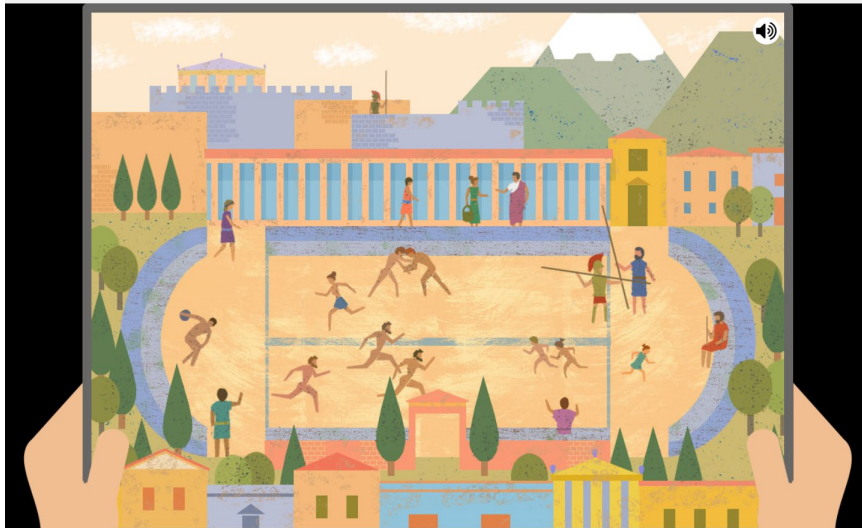
Χρονο-Πράκτορες



Πριν ξεκινήσει η δράση, οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν το χάρτη. Κάνοντας κλικ σε αντικείμενα με κίτρινη λάμψη, θα εμφανιστούν πληροφορίες σχετικά με την εποχή.



Η ενέργεια ξεκινά όταν κάνετε κλικ σε έναν προορισμό που αντιπροσωπεύεται από μικρές κουκκίδες στο χάρτη. περνώντας πάνω από τις κουκκίδες, οι παίκτες μπορούν να δουν το όνομα του προορισμού (π.χ. Σπάρτη)



Όταν φτάνετε σε προορισμό, οι παίκτες θα έχουν θέα στην πόλη / περιοχή όπως ήταν σε εκείνη την εποχή.



WE ARE EUROPE

Version 1.1. 2018



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union