



WE ARE EUROPE

# Manuale di Gioco



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



**WeAreEurope** Creare un'Europa coesa

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

**Titolo:** Manuale di Gioco

**Data:** Febbraio 2018

**Versione:** 1.1 finale

**Sviluppato da:** Advancis Business Services, Lda, Portugal



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

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

- Riguardo al gioco
  - Concetto di gioco
  - Obiettivo del Gioco
  - Giocatori
  - Livelli
  - Turni (Spostamento tra territori)
  - Traguardi
  - Sfide
  - Indovinelli
  - Quiz
  - Punti
  - Distintivi
  - Modalità di Gioco
- Iniziare
  - Accesso al Gioco
  - Entrare nel Gioco
  - Menu del Gioco
  - Altri elementi dello schermo
  - Avvio all'azione
  - Destinazione
  - Spostarsi



WE ARE EUROPE

Riguardo al gioco



Nel gioco i giocatori interpreteranno il ruolo di un **gruppo di bambini** che inavvertitamente tornano indietro nel tempo e ora devono **trovare un modo per tornare al presente**. Durante il loro viaggio, il gruppo attraverserà **periodi specifici e rilevanti nella storia europea**:

- L'Alba della Cittadinanza
- Il Medioevo
- L'Età delle Scoperte e del Rinascimento
- La Rivoluzione Industriale e la Cittadinanza
- Il XX secolo
- La mia Europa

In ogni periodo della storia europea, il gruppo dovrà **viaggiare** attraverso i paesi e i territori europei, risolvendo **sfide, indovinelli e quiz** che li avvicineranno sempre di più al loro **obiettivo di tornare a casa**.

Per avere successo, il gruppo di bambini deve **lavorare come una squadra** sfruttando le loro diverse **abilità** (selezionate all'inizio del gioco) che saranno richieste in specifiche situazioni del gioco (vedere di più in *Elementi del gioco e Meccanismi*).

Durante questa avventura, ci sarà un **personaggio che aiuterà il gruppo** a ritrovare la via del ritorno, ma ci saranno anche **forze avversarie** la cui missione è impedire il viaggio nel tempo.



- I **giocatori** fanno parte della stessa squadra e devono lavorare insieme durante il gioco. Tuttavia avranno abilità diversi che verranno richieste in momenti specifici del gioco.
- I giocatori avranno un aiutante (personaggio all'interno del gioco) che assisterà durante il gioco rivelando lo scopo del gioco e fornendo informazioni specifiche sul contesto del gioco.
- Ci sono diversi **livelli** all'interno del gioco. Ogni **livello** corrisponde ad un periodo storico in Europa.
- Per progredire attraverso i **livelli**, i giocatori devono accedere a un portale temporale che dà accesso al periodo storico successivo (organizzato cronologicamente).
- Per utilizzare il Portale del Tempo, i giocatori devono raccogliere 4 "pezzi di medaglie" e trovare la posizione del Portale (paese o territorio) per formare un'intera "medaglia".
- Per ottenere le "medaglie" per accedere al portale del tempo (e al **livello** successivo), i giocatori devono viaggiare tra paesi / territori nella mappa. Il movimento tra paesi / territori è un **turno**.
- In ogni **turno** (cioè paese / territorio) i giocatori avranno una **sfida** da risolvere. I giocatori possono selezionare il livello di difficoltà di ogni sfida.
- Risolvendo la **sfida**, i giocatori riceveranno un "pezzo di medaglia" per aprire il Portale del tempo e un certo numero di **punti** in base al livello di difficoltà della sfida.
- Risolvendo la sfida, il giocatore avrà anche un indizio (**indovinello**) per trovare dove spostarsi (per ottenere un nuovo "pezzo di medaglia").



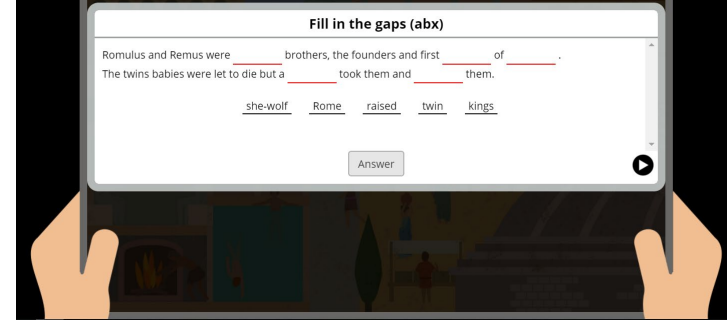
- Nel caso in cui i giocatori interpretino male gli indizi (**indovinello**) e finiscano nel paese / territorio sbagliato, glielo diranno, e dovranno riesaminare l'indovinello per trovare la mossa giusta da fare. Ciò costerà dei **punti** ai giocatori ma non impedirà loro di perseguire l'obiettivo del gioco.
- Durante il movimento da un paese / territorio all'altro, i giocatori possono essere catturati dagli Agenti del Tempo. Questi agenti sono una forza avversaria al viaggio nel tempo e proveranno a rendere il raggiungimento dell'obiettivo del gioco più difficile.
- Se i giocatori vengono catturati dagli Agenti del Tempo, dovranno dimostrare di appartenere al periodo di tempo in cui si trovano in questo momento rispondendo a un quiz. Non riuscendo a fornire la risposta giusta, il giocatore verrà rispedito al paese / territorio che ha appena lasciato e perderà **punti**.
- Quando guadagneranno il quarto "pezzo di medaglia" (per aprire il Portale sono necessari 4 "pezzi di medaglia") i giocatori troveranno un **indovinello** finale su dove trovare il Portale del Tempo.
- I giocatori otterranno anche **distintivi** nel corso del gioco raggiungendo determinati traguardi.







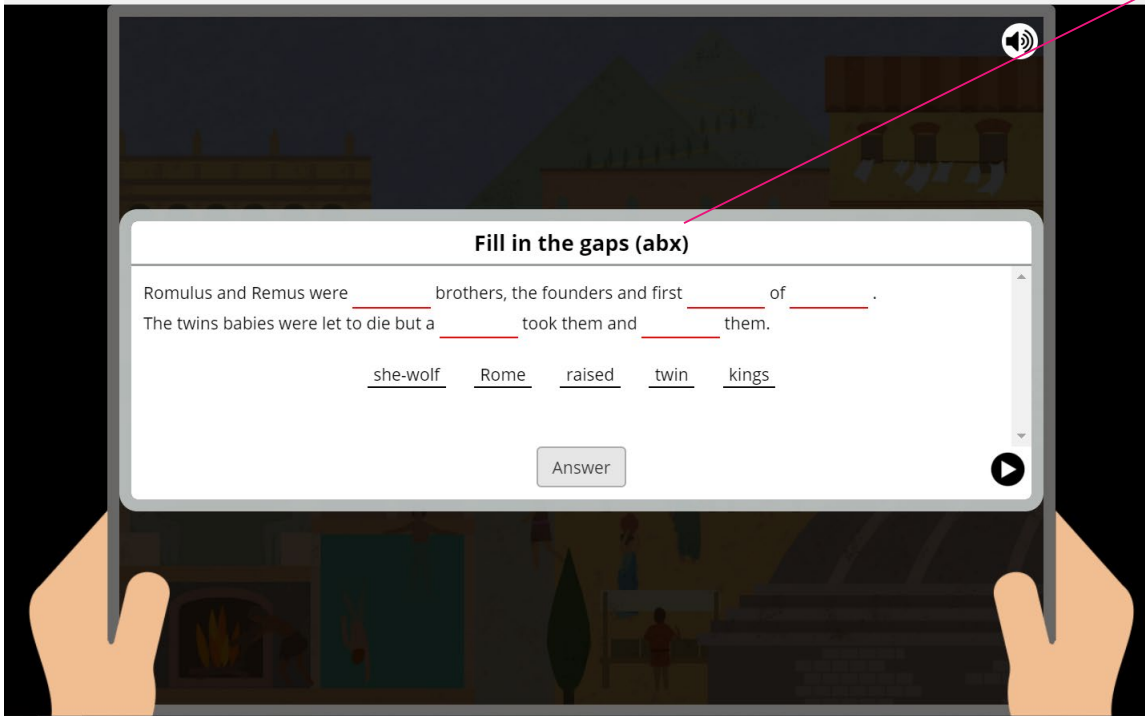
L'obiettivo del gioco è passare attraverso tutti i periodi storici (livelli) fino al raggiungimento del **tempo presente**, usando un numero minimo di **turni**.



Il gioco dovrebbe essere giocato da una squadra di 4 giocatori che lavorano tutti insieme verso lo stesso obiettivo finale. Ogni giocatore avrà abilità speciali che verranno richieste durante il gioco:

- **Il letterato:** risponde alle sfide legate alla letteratura. Lui / lei può coinvolgere gli altri membri del team nella ricerca della soluzione. La sua decisione può essere ribaltata dal saggio
- **Il matematico:** risponde alle sfide legate alla matematica. Lui / lei può coinvolgere gli altri membri del team nella ricerca della soluzione. La sua decisione può essere ribaltata dal saggio
- **Lo scienziato:** risponde alle sfide legate alle scienze. Lui / lei può coinvolgere gli altri membri del team nella ricerca della soluzione. La sua decisione può essere ribaltata dal saggio
- **L'avventuriero:** conduce la squadra nei movimenti tra paesi / territori (vedi lo *spostamento sulla mappa*)
- **Il saggio:** la persona saggia viene eletta dai membri del team all'inizio del gioco, usando qualsiasi metodo concordato. Il saggio accumulerà questo ruolo con il ruolo di: avventuriero, matematico, scienziato o persona di lettere. Il saggio ha l'ultima parola in ogni occasione, quindi può superare la decisione degli altri giocatori in sfide e indovinelli. Lui / lei è anche colui che risponde al quiz, anche se con l'aiuto degli altri membri del team se lo desidera.

I giocatori saranno assistiti da un **aiutante** (personaggio all'interno del gioco) che li coinvolgerà nella storia del gioco e fornirà orientamenti specifici.



Il giocatore designato per rispondere a una Sfida, Quiz o Indovinello è identificato nella finestra di dialogo, in alto, tra parentesi. Quando la squadra deve fornire una risposta coordinata, il nome della squadra appare tra parentesi.

Ci sono **6 livelli**. I livelli sono accessibili tramite i portali temporali con 4 "pezzi di medaglie".





Il turno è ciò che consente al gioco di andare avanti.

All'inizio di ogni periodo storico (livello) la posizione dei giocatori è prefissata. Quindi, i giocatori devono spostarsi tra paesi / territori alla ricerca dei "pezzi di medaglia" per aprire il portale del tempo.

Ogni turno rappresenta un movimento tra paesi / territori nella mappa del gioco. Ci sono turni illimitati, ma i giocatori devono cercare di completare tutti i livelli con il minimo di turni per ottenere un punteggio più alto (vedi *Obiettivi di gioco*).

In ogni **turno** (cioè paese / territorio) i giocatori avranno una **sfida** da risolvere, tranne quando si passa alla destinazione sbagliata. Risolvendo la **sfida**, i giocatori riceveranno **punti**, riceveranno un "pezzo di medaglia" per aprire il Portale del Tempo e un indovinello per scoprire dove spostarsi per trovare il successivo "pezzo di medaglia".

Quando si ottiene il 4° "pezzo di medaglia" (per aprire il Portale sono necessari 4 "pezzi di medaglia") i giocatori avranno un indizio su dove trovare il Portale del Tempo.

Quando i giocatori prendono la destinazione sbagliata (paese / territorio) perché interpretano erroneamente l'indovinello, non vengono presentate **sfide** e i giocatori vengono informati che non si trovano nel posto giusto. In questa situazione, ai giocatori verranno anche detratti **punti**.

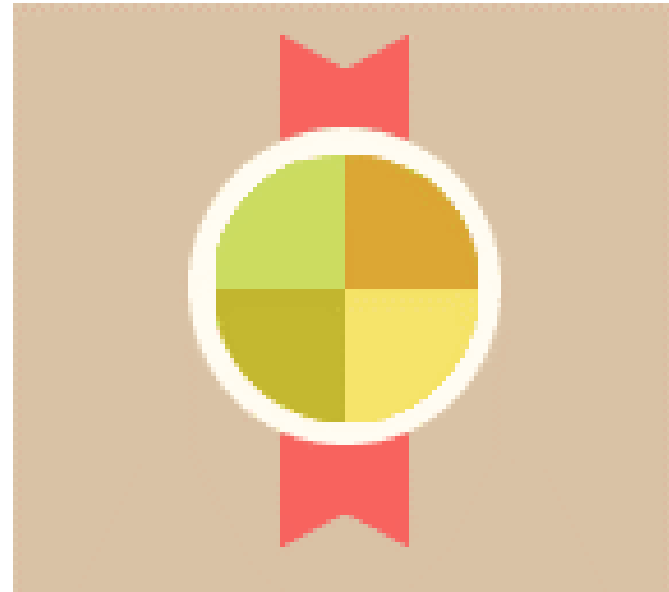


Il movimento sulla mappa richiede ai giocatori (l'**avventuriero**, in particolare) di controllare un indicatore tra il punto di partenza (paese / territorio che stanno lasciando) e il paese / territorio di destinazione. I giocatori dovrebbero evitare gli Agenti del Tempo che si stanno muovendo sulla mappa in cerca dei viaggiatori del tempo.

Gli Agenti del Tempo sono personaggi nel gioco che circolano nella mappa inseguendo i giocatori. Il loro compito è di bloccare il viaggio nel tempo. Man mano che il gioco procede, più agenti saranno presenti nella mappa e aumenteranno la loro velocità per aumentare il livello di difficoltà.

Nel caso in cui i giocatori vengano catturati dagli Agenti del Tempo, gli verrà presentato un quiz per dimostrare che appartengono a quel periodo di tempo in cui si trovano (vedi *Quiz*).

I traguardi corrispondono alla "medaglia" che i giocatori ottengono risolvendo le sfide. Ogni medaglia rappresenta una Competenza di Cittadinanza del XXI Secolo.





Le sfide sono generalmente un esercizio che i giocatori devono risolvere. Il successo nel trovare la soluzione per la sfida è premiato con punti e un “pezzo di medaglia” per il portale del tempo.

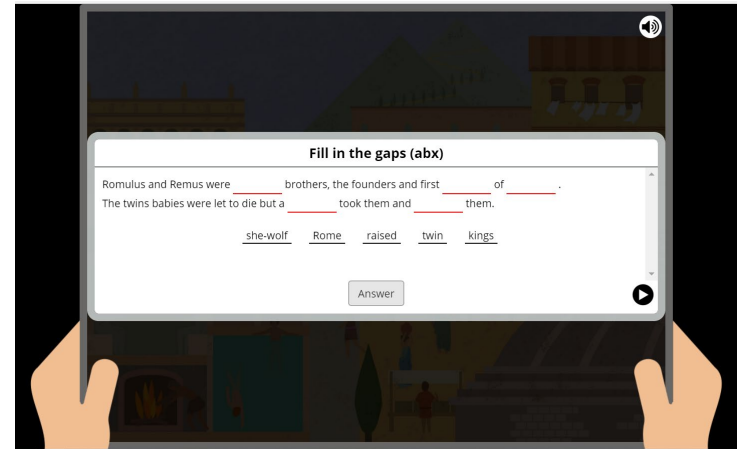
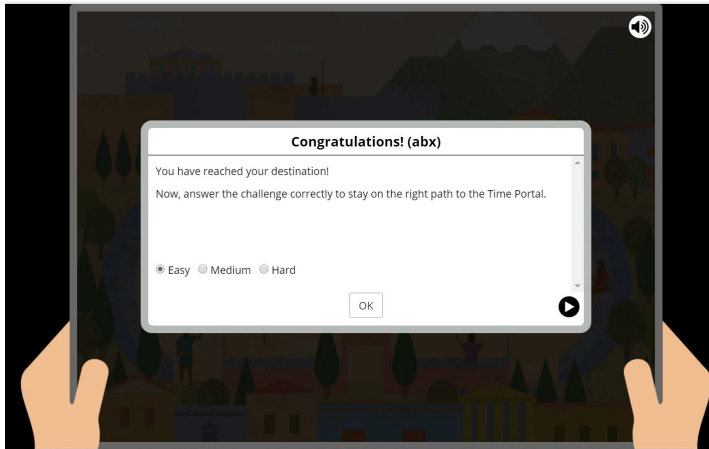
Il giocatore sarà in grado di scegliere il livello di difficoltà di ciascuna sfida: facile, medio, difficile. Ad ogni livello di difficoltà corrispondono punti diversi che possono guadagnare (vedi *Punti*).

Le sfide riguardano i seguenti argomenti: **letteratura, matematica, scienze, altro** (dove rientrano tutte le altre aree, come ad esempio: geografia, economia, alimentazione / salute, ecc.). Queste sfide devono essere risolte principalmente dal giocatore con gli abilità specifiche: il giocatore con il ruolo **del matematico**, per esempio, risponde alle sfide relative alla matematica (vedi *Giocatori*).

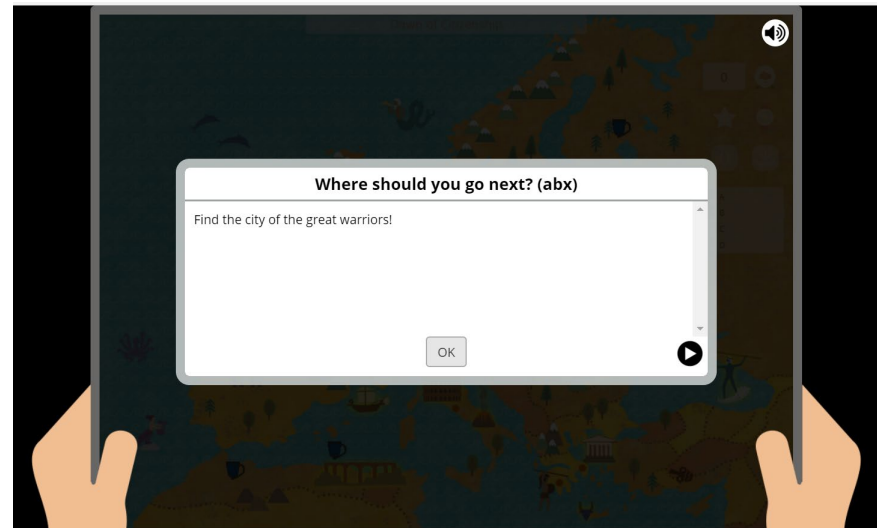
La soluzione alle sfide potrebbe richiedere ai giocatori di fare ricerche (ad esempio nei libri, su Internet, ecc.) e di discutere tra loro. Questa ricerca in un contesto di gruppo è cruciale per lo sviluppo di importanti competenze trasversali.

Risolvendo la sfida, oltre al “pezzo di medaglia” e ai **punti**, ai giocatori verrà anche presentato un indovinello (vedi *Indovinelli*) per scoprire la destinazione successiva.



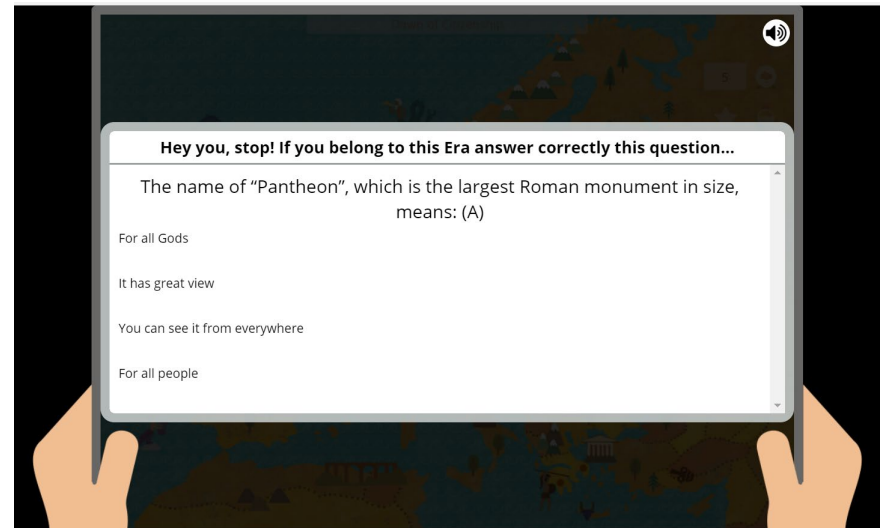


Gli indovinelli sono indizi che i giocatori devono risolvere per trovare la destinazione successiva (paese / territorio) in cui dovrebbero andare. L'indovinello viene rivelato subito dopo aver risolto una sfida e ottenuto un "pezzo di medaglia" per il portale del tempo.



Il quiz appare quando i giocatori vengono catturati dagli Agenti del Tempo durante il loro spostamento attraverso paesi / territori. Il quiz (una domanda ogni volta) riguarda diversi aspetti: storia, geografia, economia, cultura.

In caso di mancata risposta corretta alla domanda, ai giocatori verranno detratti punti.





I punti saranno assegnati ogni volta che i giocatori risponderanno correttamente alle sfide, in base al livello di difficoltà.

<b>Livello Sfida</b>	<b>Punti</b>
Facile	+ 5
Medio	+ 10
Difficile	+ 20

D'altra parte, verranno detratti "5" punti ogni volta che i giocatori non risponderanno correttamente al quiz o non riusciranno a trovare la destinazione giusta (andare nel paese / territorio sbagliato).

Quando non ci sono punti da detrarre, il punteggio rimarrà a "0".

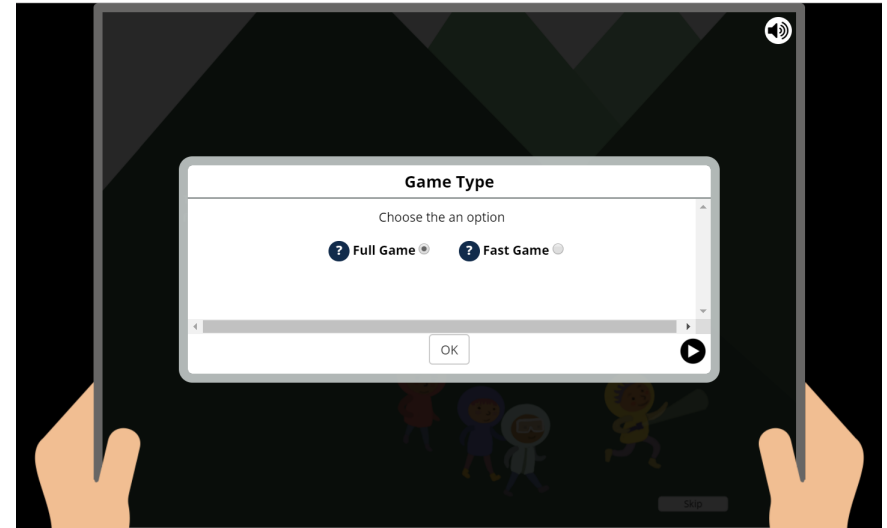


I distintivi forniscono lo status ai giocatori. Saranno premiati come segue.

<b>Distintivi</b>	<b>Punti</b>
Quiz 10	Rispondendo correttamente a 10 quiz
Quiz 20	Rispondendo correttamente a 20 quiz
Quiz 50	Rispondendo correttamente a 50 quiz
Abilità nel non farsi vedere (1 to 6)	Ogni volta che i giocatori completano un livello di gioco senza essere catturati dagli Agenti del Tempo, aumentano di 1 il livello della loro Abilità nel non farsi vedere
Abilità negli Indovinelli (1 to 6)	Ogni volta che i giocatori completano un livello del gioco senza interpretare erroneamente indovinelli, aumentano di 1 il livello di Abilità negli Indovinelli

Il gioco offre due modalità: Gioco Completo e Gioco Veloce.

La differenza è che nel Gioco Completo i giocatori possono trovarsi di fronte a sfide più complesse che richiedono l'intervento di un insegnante o di un genitore per effettuare la convalida della risposta.





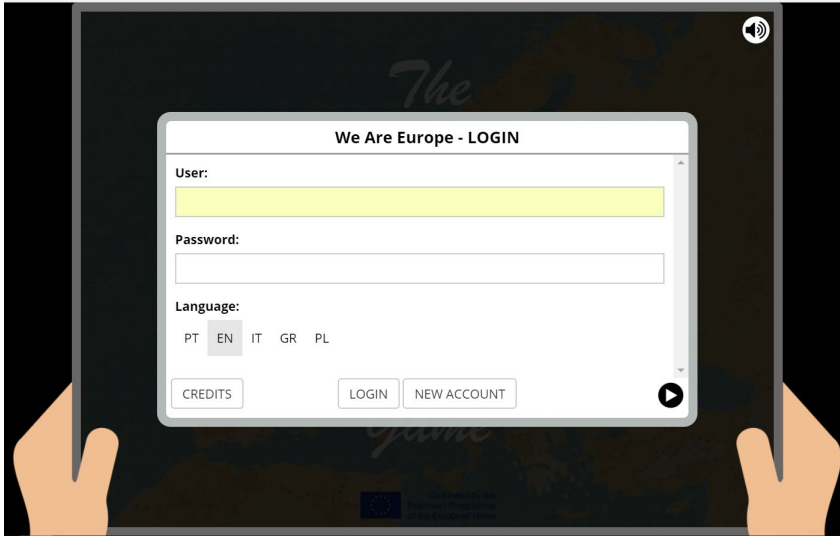
WE ARE EUROPE

Iniziare



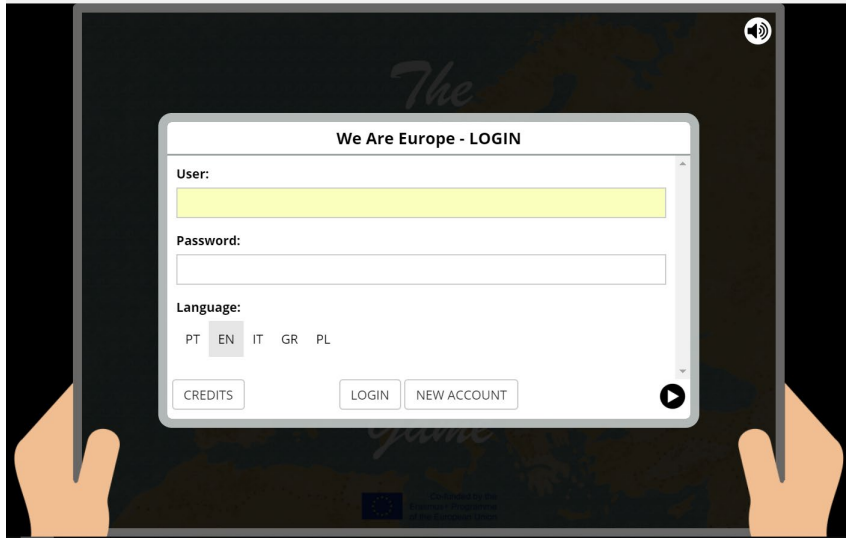
[www.wae.advancis.pt](http://www.wae.advancis.pt)



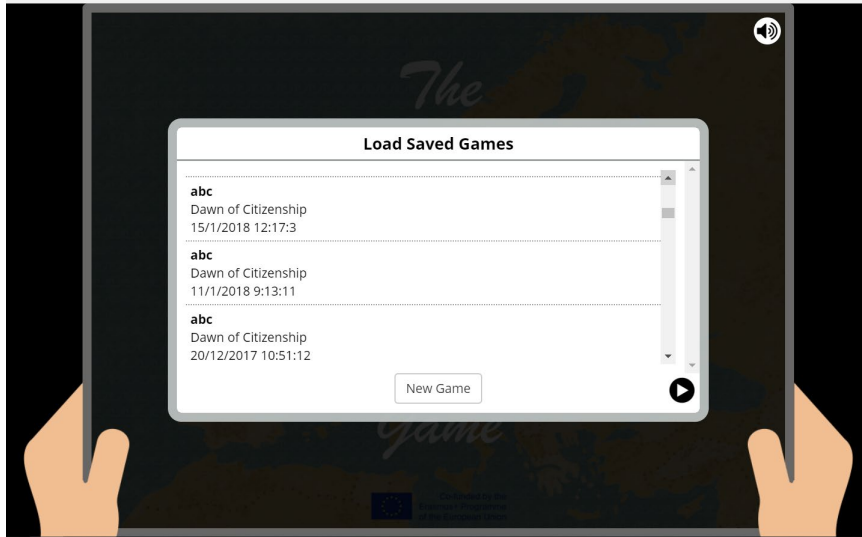


Gli utenti che entrano per la prima volta devono registrarsi creando un nuovo account.

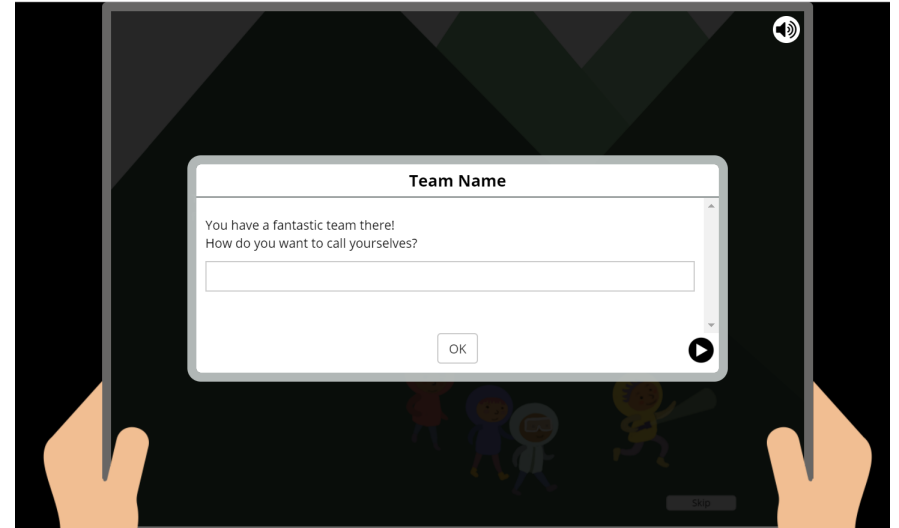
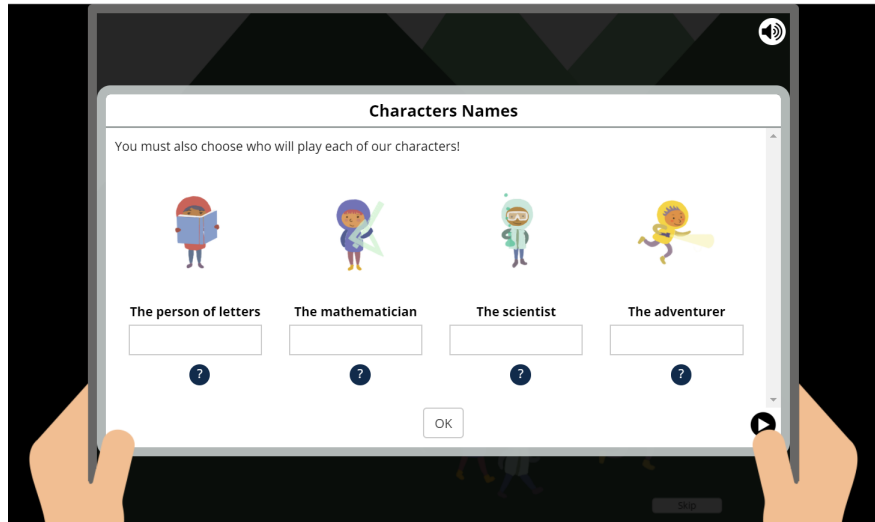




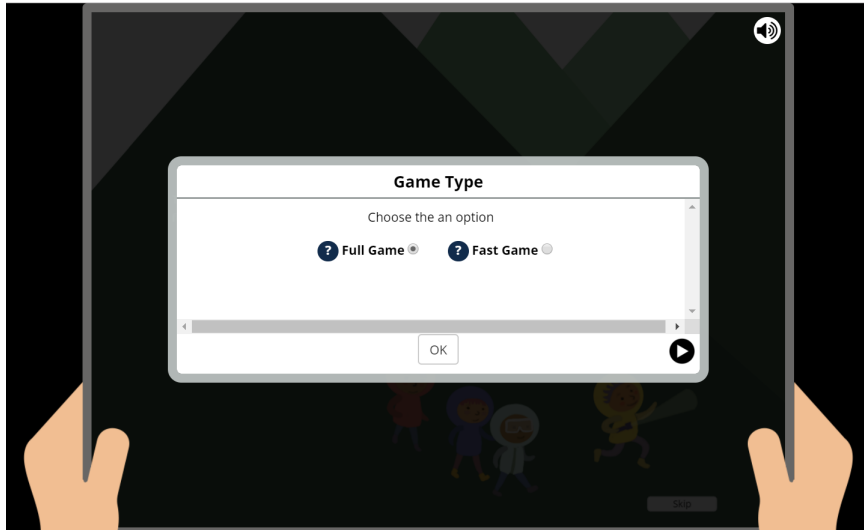
Gli utenti dovrebbero selezionare nel primo menu la lingua in cui giocare. Cinque lingue sono disponibili in questo momento: inglese, greco, italiano, polacco e portoghese.



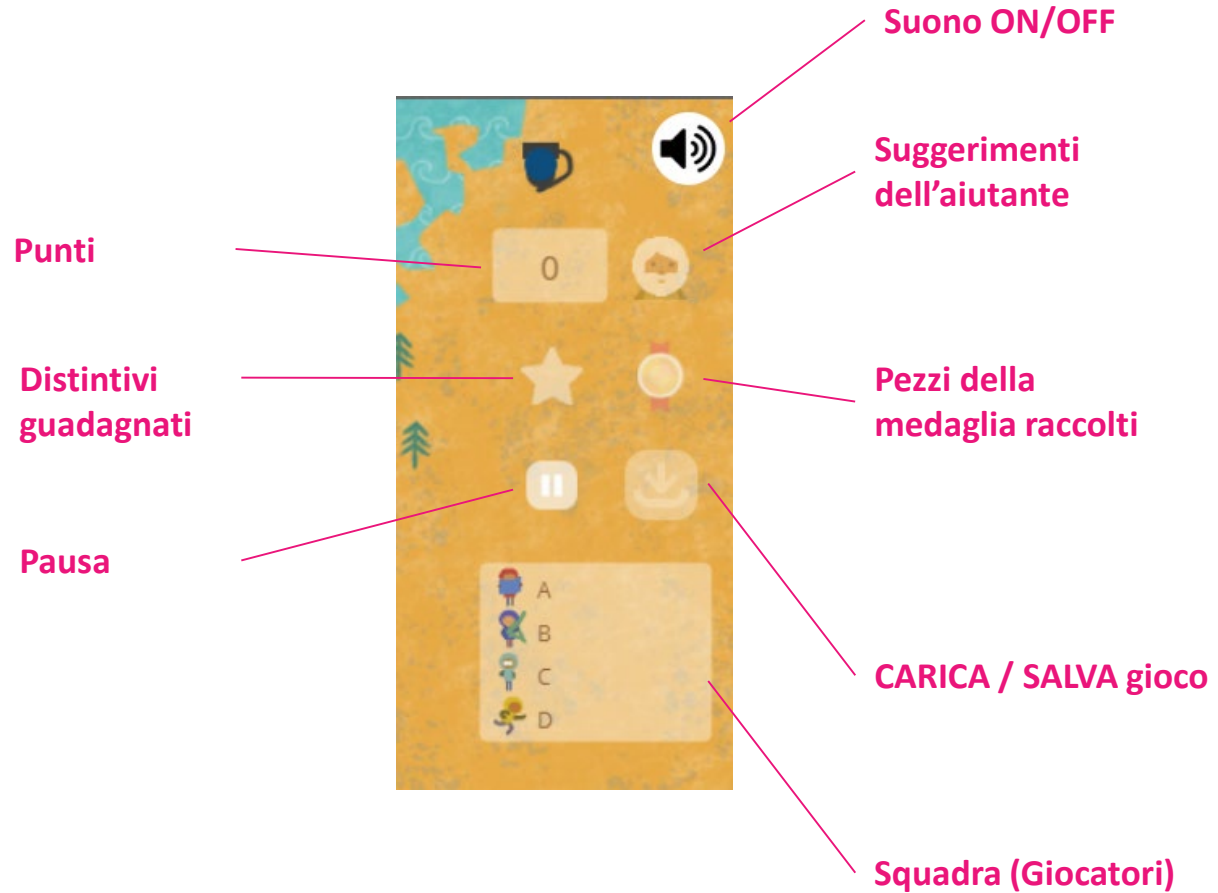
Al momento del login, agli utenti registrati vengono presentati i giochi salvati che potrebbero riprendere. Un'altra opzione è iniziare un nuovo gioco.



Quando si inizia una nuova partita, deve essere dato un nome alla squadra così come si deve fare con ciascuno dei 4 giocatori. Infine si decide quale dei 4 giocatori è il caposquadra.



Il passo successivo è scegliere una delle due modalità di gioco disponibili: Gioco completo e Gioco veloce (vedi *Modalità di gioco*)





Era storica

Posizione dei giocatori

Agenti del Tempo

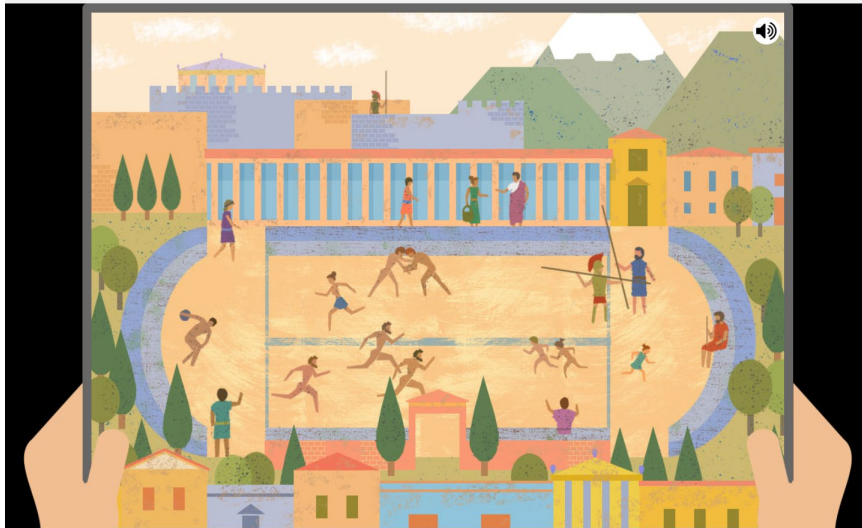


Prima che l'azione inizi effettivamente, i giocatori hanno l'opportunità di esplorare la mappa. Cliccando sugli oggetti con una luce gialla, appariranno informazioni sull'Era.





L'azione inizia quando si clicca su una destinazione, rappresentata da piccoli punti sulla mappa. Passandoci sopra con il cursore, i giocatori possono vedere il nome della destinazione (ad esempio Sparta).



Quando si raggiunge una destinazione, i giocatori avranno una visione della città / territorio com'era in quella Era.



Quando l'azione inizia, i giocatori devono spostarsi attraverso la mappa usando il mouse (su un computer) o toccando lo schermo per cambiare direzione (su un tablet) per raggiungere la destinazione selezionata.



# WE ARE EUROPE

Versione 1.1. 2018



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