



WE ARE EUROPE

# Instrukcja gry



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



**WeAreEurope** Tworzymy Spójną Europę

PROJ. N° 2015-1-EL01-KA201-013919 | © 2016 *Wszelkie prawa zastrzeżone*

**Tytuł:** Instrukcja Obsługi Gry

**Data:** Luty 2018

**Wersja:** 1.1 final

**Opracowana przez:** Advancis Business Services, Lda, Portugal



Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu tej publikacji nie stanowi o jej treści, a jedynie odzwierciedla poglądy autorów. Tym samym Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

- O grze
  - Koncepcja gry
  - Cel gry
  - Gracze
  - Poziomy
  - Ruchy (Poruszanie się między terytoriami)
  - Osiągnięcia
  - Zadania
  - Zagadki
  - Quizy
  - Punkty
  - Odznaki
  - Tryby gry
- Pierwsze kroki
  - Dostęp do gry
  - Rozpoczęcie gry
  - Menu gry
  - Inne elementy ekranu
  - Rozpoczęcie
  - W miejscu docelowym
  - Poruszanie się



WE ARE EUROPE

0 grze



Podczas Gry gracze wcielą się w rolę **grupy małych dzieci**, które nieumyślnie cofają się w czasie i muszą znaleźć sposób na **powrót do teraźniejszości**. Podczas swojej podróży grupa zostanie przeniesiona do **konkretnych i istotnych okresów w historii Europy**:

- Początki państwowości
- Średniowiecze
- Wiek odkryć i renesansu
- Rewolucja Przemysłowa i Obywatelska
- XX-ty wiek
- Moja Europa

W każdym danym okresie historii Europy grupa będzie musiała **podróżować** po krajach i terytoriach europejskich, rozwiązywać **wyzwania, łamigłówki i quizy**, które pozwolą im pójść o krok dalej w **kierunku powrotu do domu**.

Aby odnieść sukces, grupa dzieci musi **pracować jako zespół** wykorzystujący **różne zestawy umiejętności** (wybrane na początku gry), które będą wymagane w określonych sytuacjach w grze (więcej informacji w *Elementy gry i Mechanizmy*).

Podczas tej przygody pojawi się postać, która pomoże grupie odnaleźć drogę powrotną, ale będą też przeciwne siły, których misją jest zapobieganie podróżom w czasie.

- **Gracze** są częścią tego samego zespołu i muszą współpracować podczas gry. **Będą** oni posiadać różne umiejętności, które zostaną wywołane w określonych momentach w grze.
- Gracze będą mieli pomocnika (postać w grze), który będzie asystował podczas gry, ujawniając cel gry i dostarczając konkretnych informacji o kontekście gry.
- Istnieje kilka poziomów w grze. Każdy poziom odpowiada okresowi historycznemu w Europie. Aby przejść przez **poziomy**, gracze muszą uzyskać dostęp do Portalu Czasu, który zapewnia dostęp do następnego okresu historycznego (uporządkowanego chronologicznie).
- Aby korzystać z Portalu Czasu, gracze muszą zebrać 4 „kawałki medalu” i znaleźć lokalizację Portalu (kraj lub terytorium), aby utworzyć cały "medal".
- Aby zdobyć "medale" umożliwiające dostęp do portalu czasu (i następnego poziomu), gracze muszą podróżować między krajami / terytoriami na mapie. Ruch między krajami / terytoriami to kolej.
- W każdej turze (tj. Kraju / terytorium) gracze będą mieli problem do rozwiązania. Gracze mogą wybrać poziom trudności każdego wyzwania.
- Rozwiązując wyzwanie, gracze otrzymają jeden "medal", aby otworzyć Portal Czasu i określoną liczbę punktów zgodnie z poziomem trudności wyzwania.
- Rozwiązując wyzwanie, gracz otrzyma również wskazówkę (zagadkę), aby dowiedzieć się, gdzie dalej się poruszać (aby zdobyć nowy „kawałek medalu”).

- Jeśli gracze błędnie zinterpretują wskazówki (**zagadkę**) i trafią do niewłaściwego kraju / terytorium, zostaną o tym poinformowani i będą musieli ponownie rozwiązać **zagadkę**, aby wykonać właściwy ruch. Gracze stracą **punkty**, ale nie przeszkodzi to im w osiągnięciu celu gry.
- Podczas przemieszczania się z jednego kraju / terytorium do innego, gracze mogą zostać złapani przez Agentów Czasu. Agenci ci są siłą przeciwną do podróżowania w czasie i postarają się, utrudnić osiągnięcie celu gry.
- Jeśli gracze zostaną złapani przez Agentów Czasu, będą musieli udowodnić, że należą do czasu, w którym się aktualnie znajdują, odpowiadając na quiz. Nie dostarczając właściwej odpowiedzi, gracz zostanie odesłany z powrotem do kraju / terytorium, z którego właśnie wyszedł i straci **punkty**.
- When collecting the 4<sup>th</sup> “medal piece” (for the Portal to open 4 “medal pieces” are required) players will get a final **riddle** on where to find the Time Portal.
- Kiedy gracze zbiorą 4-ty „kawałek medalu” (do otwarcia Portalu są wymagane 4 „kawałki medalu” ) gracze otrzymają ostatnią **zagadkę**, gdzie znaleźć Portal Czasu.
- Gracze otrzymują także **odznaki** podczas gry, osiągając określone kamienie milowe





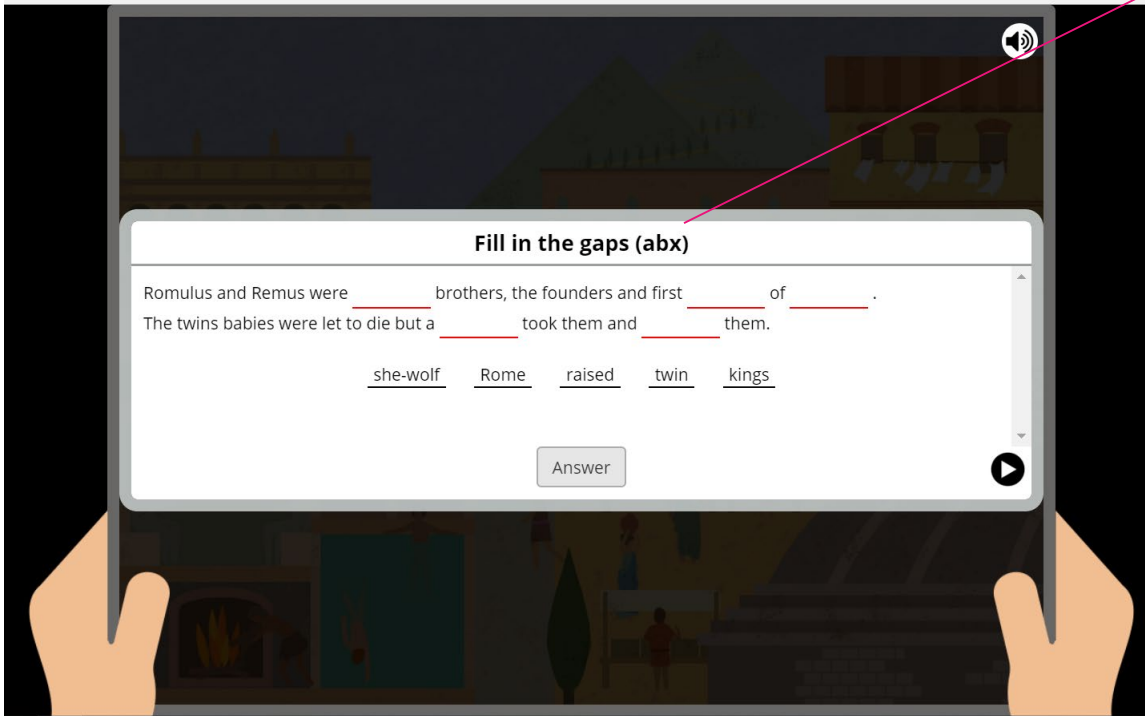


Celem gry jest przechodzenie przez wszystkie okresy historyczne (poziomy) docierając do **czasów współczesnych**, w minimalnej ilości **ruchów**.

Gra powinna być rozgrywana przez zespół 4 graczy, którzy wspólnie pracują nad tym samym celem końcowym. Każdy gracz będzie miał specjalne atrybuty, które będą wywoływane podczas gry:

- **Pan Literka:** odpowiada na wyzwania związane z umiejętnością czytania i pisania. Może on zaangażować innych członków zespołu w znalezienie rozwiązania. Jego / jej decyzje mogą zostać zmienione przez Mędrca
- **Matematyk:** odpowiada na wyzwania związane z matematyką. Może on zaangażować innych członków zespołu w znalezienie rozwiązania. Jego / jej decyzje mogą zostać zmienione przez Mędrca
- **Naukowiec:** odpowiada na wyzwania związane z naukami ścisłymi. Może on zaangażować innych członków zespołu w znalezienie rozwiązania. Jego / jej decyzje mogą zostać zmienione przez Mędrca
- **Poszukiwacz Przygód:** prowadzi zespół w ruchach między krajami / terytoriami (patrz *Poruszanie się po mapie*)
- **Mędrzec:** jest to status jednego z członków zespołu przydzielany na początku gry. Mędrzec ma ostatnie słowo przy każdej okazji, więc może pokonać decyzje innych graczy w wyzwaniach i zagadkach. On / ona jest również tym, który odpowiada na quizy, chociaż może korzystać z rad innych członków zespołu.

Gracze będą wspomagani przez **pomocnika** (postać w grze), który wprowadzi ich w fabułę i zapewni określony kierunek dotarcia do celu .



Gracz wyznaczony do odpowiedzi na Wyzwanie, Quiz lub Zagadkę jest identyfikowany w oknie dialogowym. (u góry w nawiasie) Kiedy zespół powinien udzielić skoordynowanej odpowiedzi, w nawiasie pojawi się nazwa zespołu.

Jest **6 poziomów**. Poziomy te są dostępne przez Portale Czasu z 4 „kawałkami medalu”.





Każdy ruch powoduje postęp w grze.

Na początku każdego historycznego okresu (poziomu) lokalizacja graczy jest ustalona z góry. Następnie gracze muszą przemieszczać się między krajami / terytoriami w poszukiwaniu „kawałków medalu”, aby otworzyć Portal Czasu.

Każda tura reprezentuje ruch pomiędzy krajami / terytoriami na mapie gry. Istnieje nieograniczona liczba tur, ale gracze muszą starać się ukończyć wszystkie poziomy w minimalnej ilości ruchów, aby zdobyć więcej punktów (patrz *Cele gry*).

W każdej turze (tj. Kraju / terytorium) gracze będą mieli problem do rozwiązania, z wyjątkiem sytuacji, gdy udadzą się do niewłaściwego celu. Rozwiązując wyzwanie, gracze otrzymają punkty oraz otrzymają jeden „kawałek medalu”.

Podczas zbierania 4 „kawałków medalu” (posiadanie czterech ”kawałków medalu” jest warunkiem koniecznym do otwarcia Portalu Czasu) gracze otrzymają wskazówkę, gdzie znaleźć Portal Czasu.

Kiedy gracze wybiorą niewłaściwy cel (kraj / terytorium), ponieważ źle zinterpretowali **zagadkę**, nie zostanie im przedstawione żadne **wyzwanie** oraz informacja, że są w niewłaściwym miejscu. W tej sytuacji graczom zostaną również odjęte **punkty**.

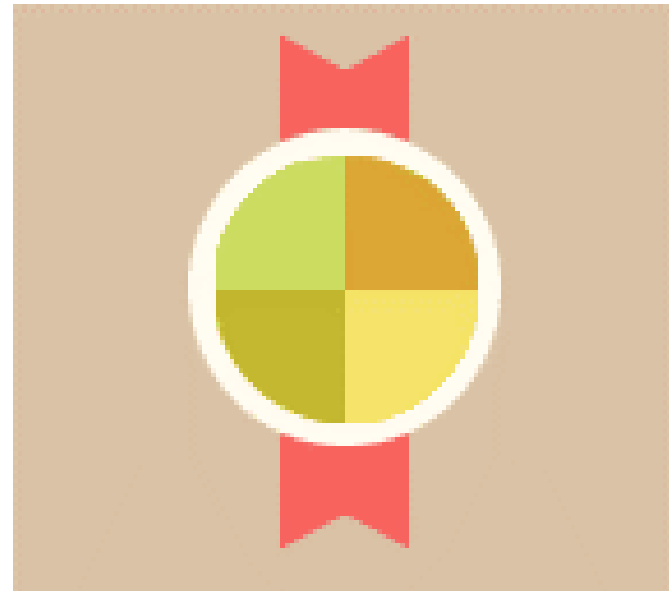


Ruch na mapie wymaga od graczy (a w szczególności Poszukiwacza Przygód) kontroli znacznika między punktem początkowym (kraj / terytorium, z którego opuszczają) do kraju / terytorium docelowego. Gracze powinni unikać Agentów Czasu, którzy poruszają się po mapie w poszukiwaniu podróżujących w czasie.

Agenci czasu to postacie w grze, które krążą po mapie, ścigając graczy. Ich zadaniem jest zatrzymanie podróży w czasie. Wraz z postępem gry, więcej Agentów będzie obecnych na mapie, a ich prędkość wzrasta, aby podnieść poziom trudności.

W przypadku, gdy gracze zostaną złapani przez Agentów Czasu, zostaną oni zaprezentowani w quizie, aby odpowiedzieć, aby udowodnić, że należą do tego okresu, w którym się znajdują (patrz Quiz)

Osiągnięcia odpowiadają "medalowi", który otrzymują gracze, rozwiązując zadania. Każdy medal reprezentuje Kwalifikacje Obywatelstwa XXI wieku.





Wyzwania są na ogół ćwiczeniem, które gracz musi rozwiązać. Sukces w znalezieniu rozwiązania dla wyzwania jest ceniony za punkty i "medal" do Portalu Czasu.

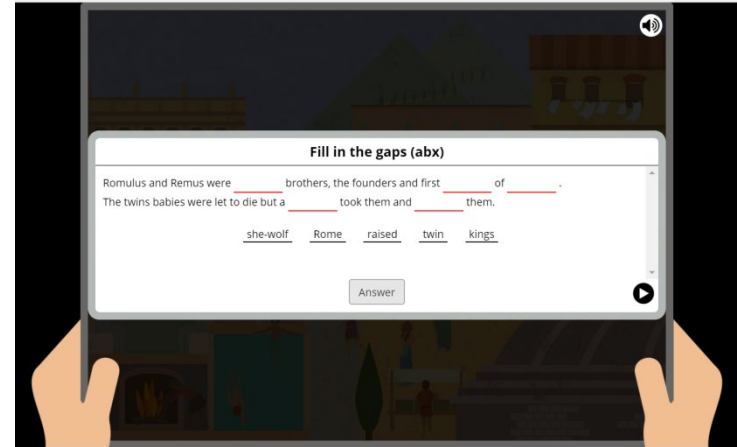
Gracz będzie mógł wybrać poziom trudności każdego wyzwania: łatwy, średni, trudny. Każdemu poziomowi trudności odpowiadają różne punkty, które mogą zdobyć (patrz Punkty).

Wyzwania obejmują następujące tematy: umiejętność czytania i pisanie, podstawowe matematykę, podstawowe nauki ścisłe i inne (tam, gdzie występują wszystkie inne obszary, na przykład: geografia, ekonomia, żywienie / zdrowie itp.). Na te wyzwania musi przede wszystkim odpowiedzieć gracz z określonymi atrybutami: gracz Matematyk, odpowiada na wyzwania związane z podstawową matematyką (patrz *Gracze*).

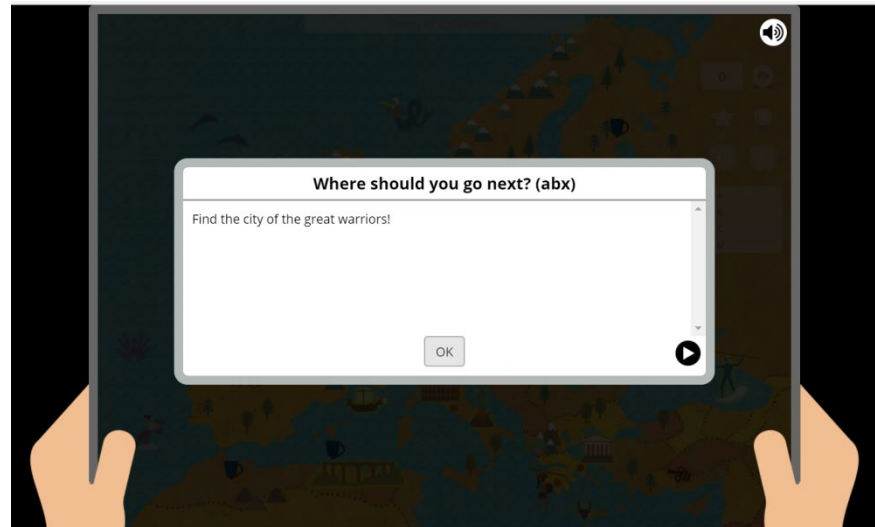
Rozwiązanie problemów może wymagać od graczy przeprowadzenia badań (np. książek, Internetu itp.) i dyskusji między nimi. Te badania w środowisku grupowym mają kluczowe znaczenie dla rozwoju ważnych kompetencji przekrojowych.

Rozwiązując wyzwanie, oprócz „kawałka medalu” i punktów, gracze dostają również zagadkę (zobacz *Zagadki*), aby osiągnąć następny cel.



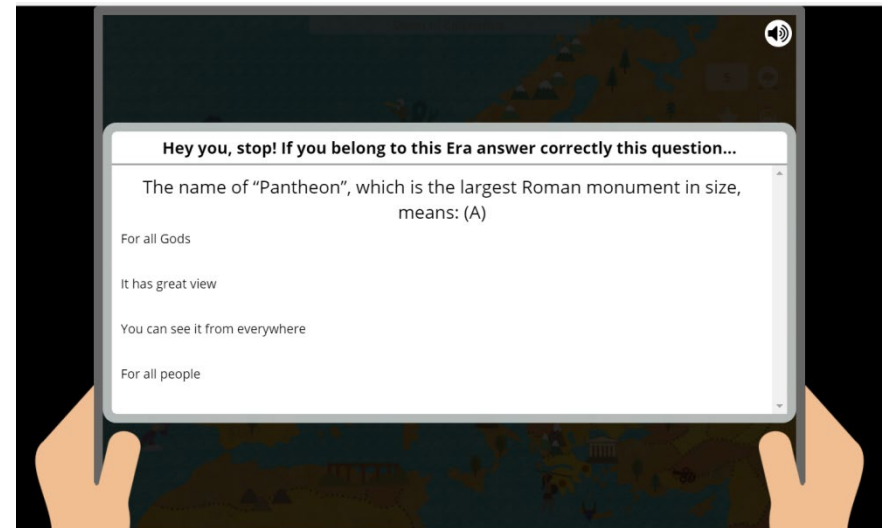


Zagadki to wskazówki, które gracze muszą rozwiązać, aby znaleźć następny cel (kraj / terytorium), który powinni osiągnąć. Zagadka pojawia się zaraz po rozwiązaniu wyzwania i zdobyciu „kawałka medalu” dla Portalu Czasu.



Quiz odbywa się zawsze, gdy gracze zostaną złapani przez Agentów Czasu podczas ich przemieszczania się przez kraje / terytoria. Quiz (jedno pytanie za każdym razem) obejmuje różne aspekty: historię, geografę, gospodarkę, kulturę.

W przypadku braku prawidłowej odpowiedzi na pytanie, graczom będą odejmowane punkty.





Punkty będą przyznawane za każdym razem, gdy gracz poprawnie odpowie na wyzwania, zgodnie z poziomem trudności.

Poziom trudności	Punkty
Łatwy	+ 5
Średni	+ 10
Trudny	+ 20

Z drugiej strony, 5 punktów zostanie odjętych za każdym razem, gdy gracze nie odpowiedzą poprawnie na quiz lub nie znajdą właściwego miejsca docelowego (udadzą się do niewłaściwego kraju / terytorium).

Gdy nie ma punktów do odliczenia, punktacja pozostanie na "0".

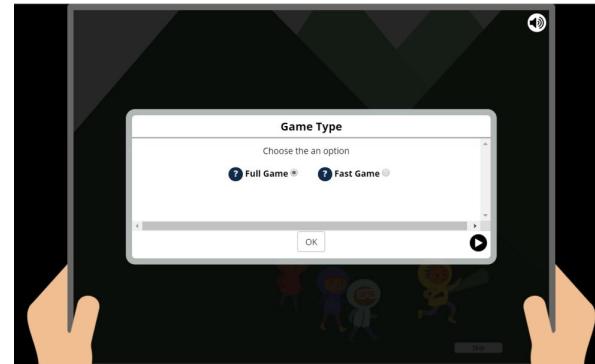


Odznaki zapewniają status graczom. Zostaną przyznane w następujący sposób.

<b>Odznaki</b>	<b>Punkty</b>
Quiz 10	Odpowiadając prawidłowo na 10 quizów
Quiz 20	Odpowiadając prawidłowo na 20 quizów
Quiz 50	Odpowiadając prawidłowo na 50 quizów
Mistrz Ukrycia (1 to 6)	Za każdym razem, gdy gracz ukończy poziom gry, nie będąc przyłapanym przez Agentów Czasu, podniesie poziom Mistrza Ukrycia o 1
Mistrz Zagadek (1 to 6)	Za każdym razem, gdy gracze ukończą poziom gry bez błędnej odpowiedzi na zagadkę, zwiększą poziom Mistrza Zagadek o 1

Gra oferuje dwa tryby: Grę pełną i Grę szybką.

Różnica polega na tym, że gracze mogą mieć do czynienia z bardziej złożonymi wyzwaniami, które wymagają interwencji nauczyciela lub rodzica w celu zatwierdzenia odpowiedzi.





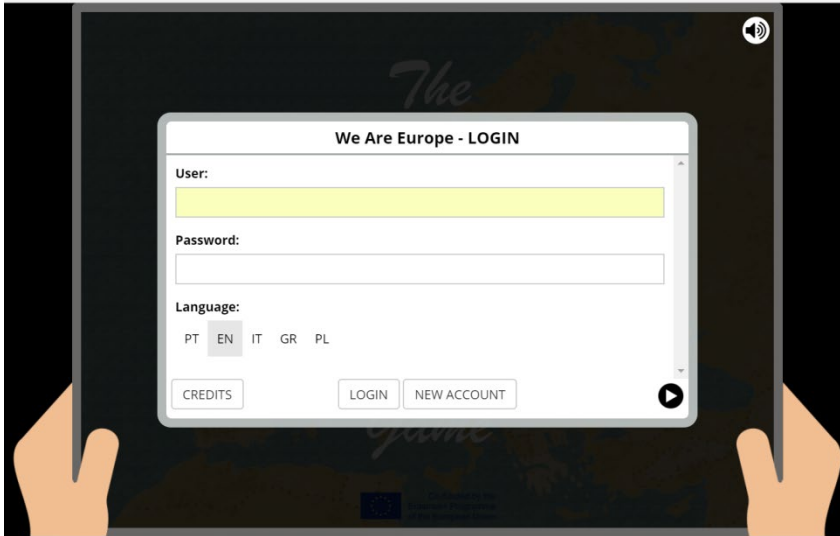
WE ARE EUROPE

Start



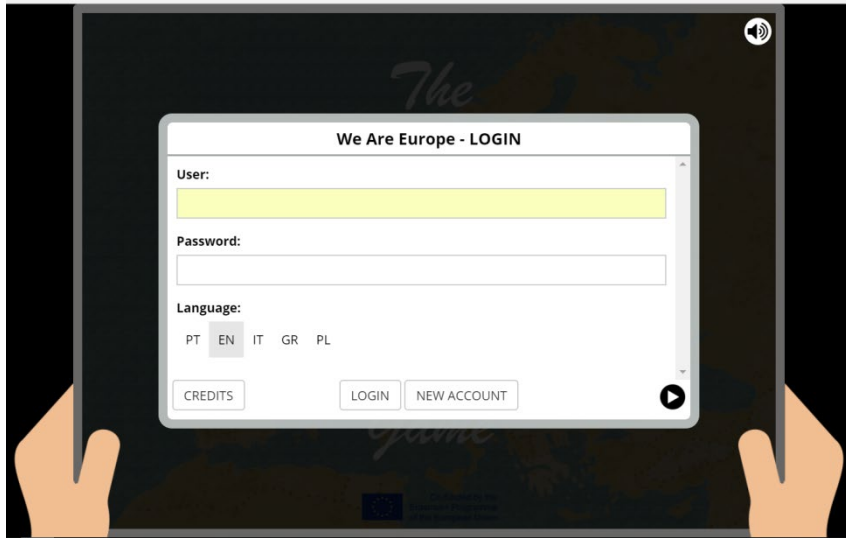
[www.wae.advancis.pt](http://www.wae.advancis.pt)



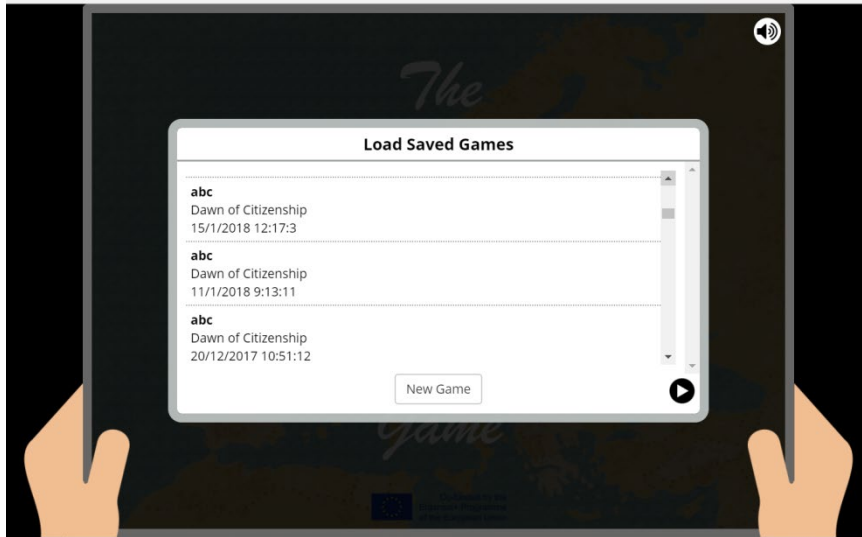


Uczestnicy przystępujący do gry po raz pierwszy powinni się stworzyć konto i zarejestrować się

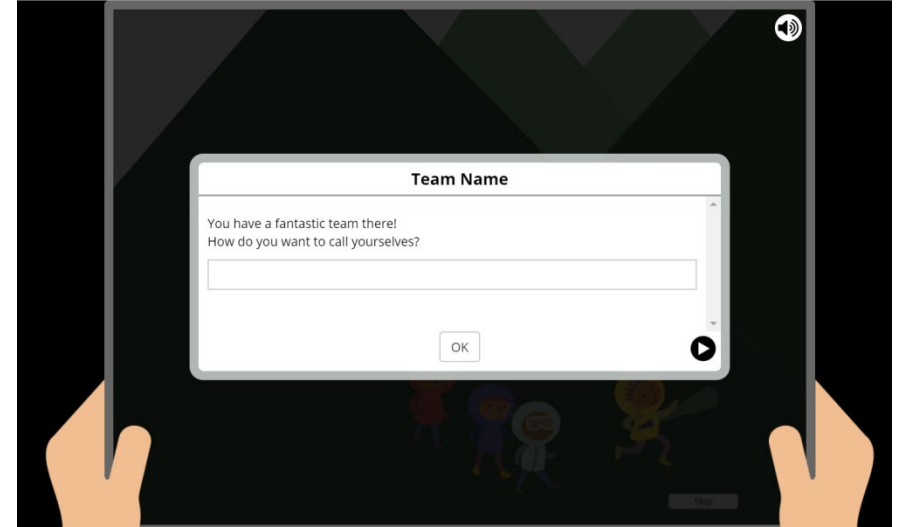
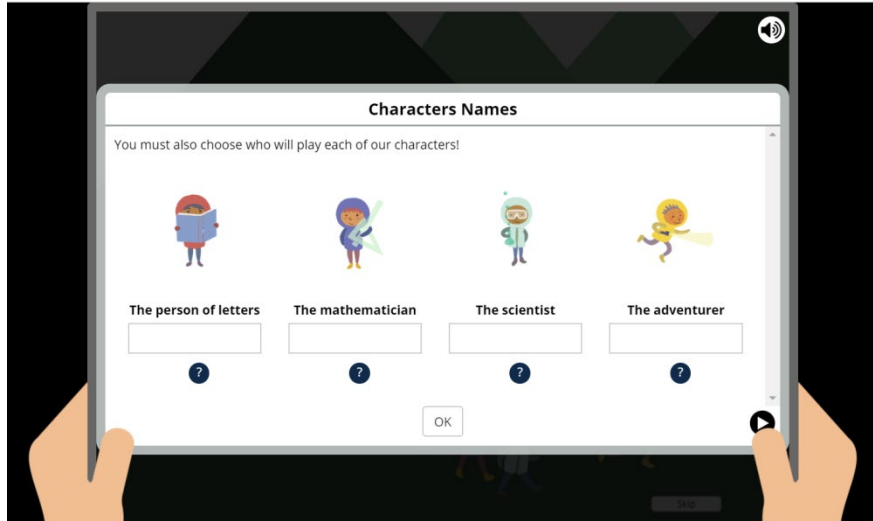




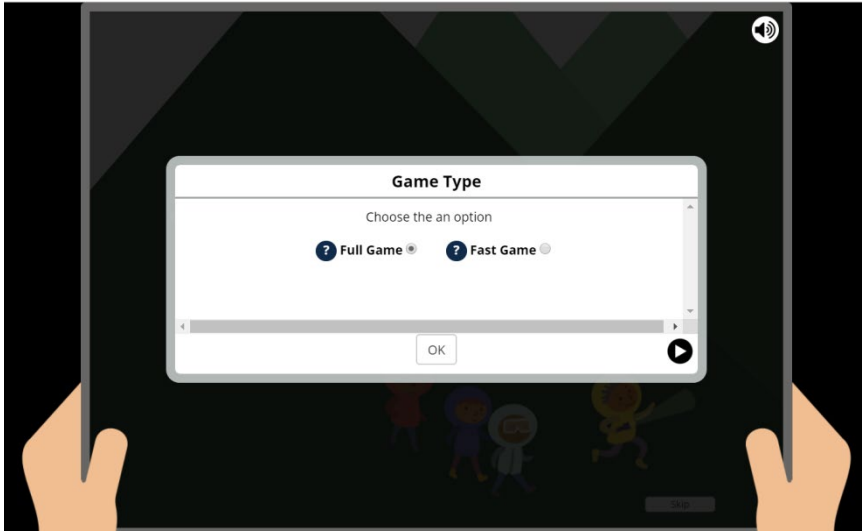
W pierwszym menu użytkownicy powinni wybrać język. Dostępnych jest pięć języków: angielski, grecki, włoski, polski i portugalski.



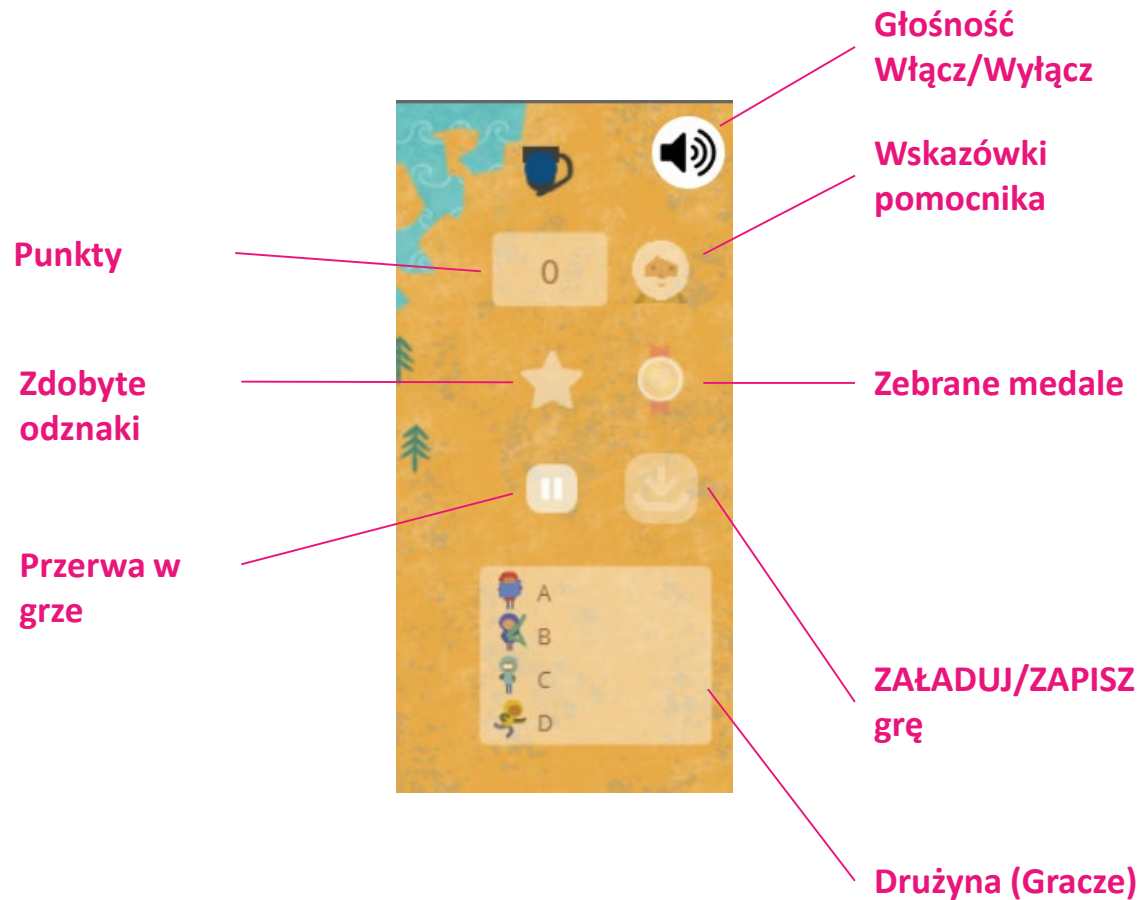
Podczas logowania, zarejestrowani użytkownicy mogą wznowić wcześniej zapisaną grę. Inną opcją jest rozpoczęcie nowej gry.



Zaczynając nową grę, zarówno całej drużynie jak i czterem indywidualnym graczom powinny być przypisane nazwy/ nicki. Należy zdecydować który z czterech graczy będzie liderem drużyny.



Następnie należy wybrać jeden z dwóch dostępnych trybów gry: Pełna Gra i Szybka Gra (patrz *Tryby Gry*)



Epoka historyczna



Pozycja graczy

Agenci Czasu

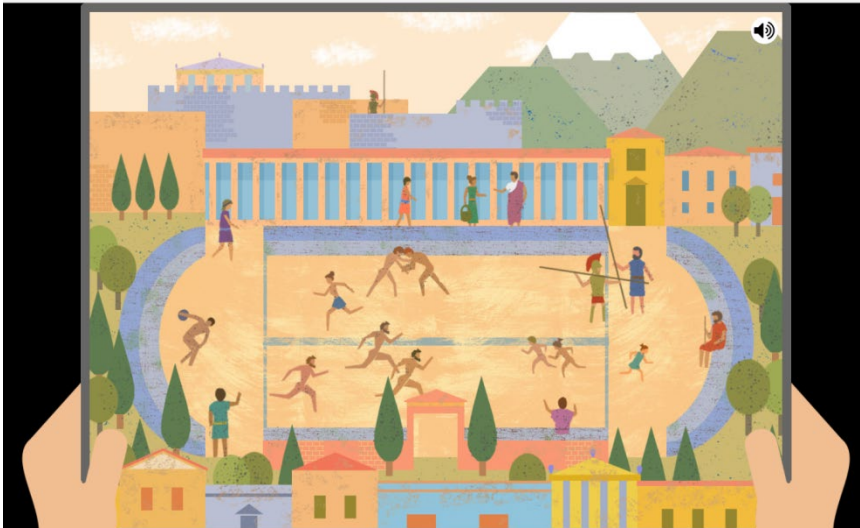


Zanim rozpocznie się gra, gracze mają możliwość zapoznania się z mapą. Poprzez klikanie na dany obiekt żółtą poświatą, pojawi się informacja na temat danej epoki.





Gra rozpoczyna się poprzez kliknięcie na dany cel przeznaczenia oznaczony na mapie małymi kropkami. Unosząc kropki, gracze mogą zobaczyć nazwę celu (np. Sparta).



Po dotarciu do celu, gracze mogą zobaczyć miasto/ terytorium zgodnie z uprzednim opisem w danej epoce historycznej.



Kiedy rozpoczyna się gra, gracze poruszają się po mapie przy użyciu myszki lub dotykają ekran na tablecie, wybierając w ten sposób dany cel przeznaczenia.



# WE ARE EUROPE

Wersja 1.1. 2018



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