



WE ARE EUROPE

Manual do Jogo



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



WeAreEurope Creating a Cohesive Europe

PROJ. Nº 2015-1-EL01-KA201-013919 | © 2016 todos os direitos reservados

Título: Manual do Jogo

Data: Fevereiro 2018

Versão: 1.1 final

Desenvolvido por: Advancis Business Services Lda, Portugal



Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia.

A informação contida nesta publicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita

- **Sobre o jogo:**

- Conceito do jogo
- Objetivo do Jogo
- Jogadores
- Eras
- Jogadas (Movimento entre países/territórios)
- Conquistas
- Desafios
- Enigmas
- Teste/Questionário
- Pontos
- Emblemas
- Modos de jogo

- **Início do Jogo:**

- Acesso ao Jogo
- Entrada no Jogo
- Menu do Jogo
- Outros elementos do ecrã
- Partir para a ação
- No destino
- O movimento no mapa



WE ARE EUROPE

Sobre o Jogo



No jogo, os jogadores vão personificar/vestir? o papel de um **grupo de crianças** que, inadvertidamente, voltam no tempo e precisam **encontrar uma maneira de regressar ao presente**. Durante a jornada, o grupo vai ser levado a **períodos específicos e relevantes da história europeia, chamadas Eras**:

- Despertar da cidadania
- Idade Média
- Descobertas e Renascimento
- Revolução Industrial e Cidadania
- Século XX
- A Minha Europa

Em cada período da história europeia, o grupo vai **viajar** através de países/territórios europeus, resolvendo **desafios, enigmas e questionários?** com o **objetivo de voltar para casa**.

Para ter sucesso, o grupo de crianças deve **trabalhar em equipa** aproveitando **um conjunto de atributos pessoais?** (selecionados no início do jogo) que serão necessários em situações específicas do jogo (ver mais em *Desafios*).

Ao longo desta aventura, há um **personagem que ajuda o grupo a encontrar o caminho de volta** (chamado **ajudante**), mas também há **forças opostas** cuja missão é impedir a viagem.



- Os jogadores fazem parte da mesma equipa e têm que trabalhar em conjunto durante todo o jogo.
- O jogo é constituído por 6 **Eras**. Cada **Era** corresponde a um período histórico da Europa.
- Para avançar através das **Eras** (organizadas cronologicamente), os jogadores têm que aceder a um Portal do Tempo.
- Para aceder ao Portal do Tempo, os jogadores têm que juntar 4 partes de uma medalha (1/4) e encontrar a localização do Portal para formar uma medalha inteira
- Para obter as “partes da medalha”, os jogadores vão ter de resolver um desafio (que pode ter 3 níveis de dificuldade).
- Para terem “direito” ao desafio os jogadores têm que estar fixados num país/território no mapa.
- Ao movimento entre países/territórios chama-se jogada. A jogada é o que permite que a ação do jogo avance.



- Para se fixarem num país/território é proposto aos jogadores um **enigma** sobre esse destino. Se acertarem viajam para o local e é-lhes proposto o desafio.
- No caso dos jogadores errarem o **enigma** e terminarem no país/território errado, têm nova tentativa com o mesmo enigma até acertarem. Isso custará **pontos**, mas não os impede de perseguir o objetivo do jogo.
- Durante o movimento de um país/território para outro, os jogadores podem ser apanhados pelos Agentes do Tempo. Esses agentes são uma força oposta que tentam dificultar os jogadores de atingirem o objetivo.
- Se os jogadores forem apanhados pelos Agentes do Tempo, terão que provar pertencer ao período em que estão no momento, respondendo a um questionário. Se errarem, serão enviados de volta ao país/território que acabaram de deixar e perderão pontos.
- Ao juntarem a 4ª “parte da medalha” (para o Portal abrir são necessárias 4 “partes de medalha”) os jogadores recebem um **enigma final** para abrir o Portal do Tempo.
- Os jogadores também recebem emblemas ao longo do jogo





O objetivo do jogo é percorrer todos os períodos históricos (**Eras**) até chegar ao **tempo presente**, utilizando o mínimo de **jogadas**.

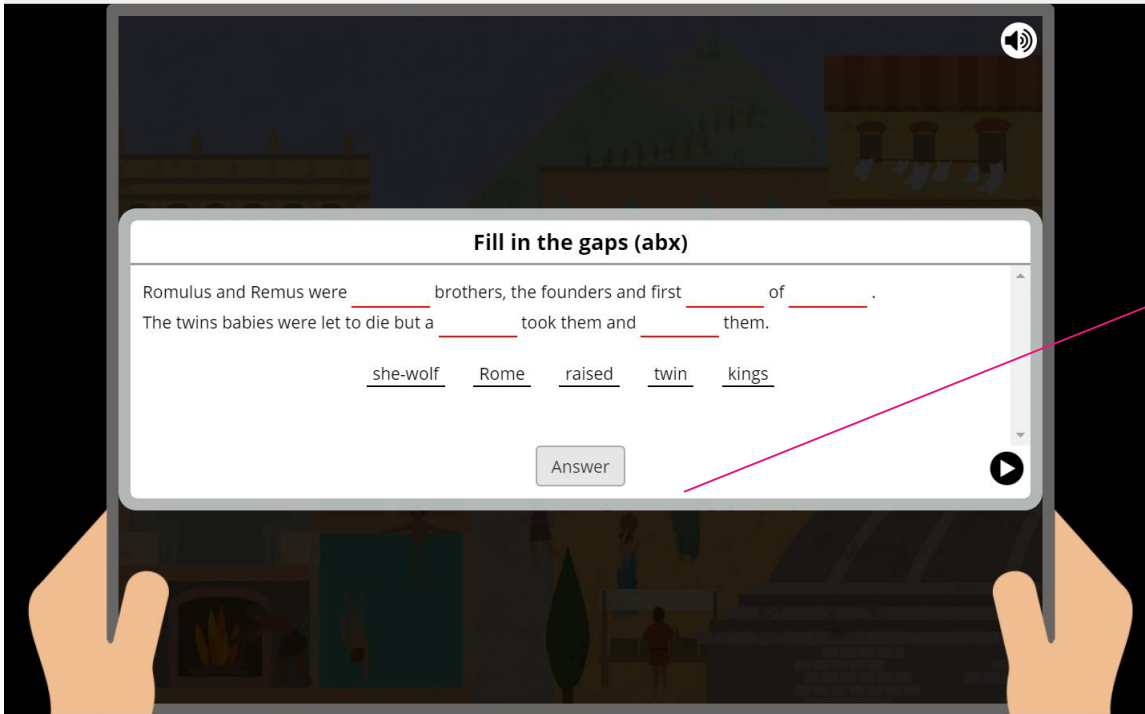


O jogo deve ser jogado por uma equipa de 4 jogadores que trabalham em conjunto para o mesmo objetivo final. Cada jogador tem atributos especiais que são utilizados durante o jogo:

- **O jornalista** : responder aos desafios relacionados com a alfabetização. Pode envolver os outros membros da equipa para encontrar a solução. A sua decisão pode ser superada pelo sábio.
- **O matemático** : responde aos desafios relacionados com a matemática. Pode envolver os outros membros da equipa para encontrar a solução. A sua decisão pode ser superada pelo sábio.
- **O cientista** : responde aos desafios relacionados com as ciências. Pode envolver os outros membros da equipa para encontrar a solução. A sua decisão pode ser superada pelo sábio.
- **O aventureiro** : conduz a equipe nos movimentos entre países/territórios (ver mais em Jogadas).

O sábio : eleito pelos membros da equipa no início do jogo. Ele acumula este papel com o de: aventureiro, matemático, cientista ou jornalista. O sábio tem a última palavra em todas as ocasiões, pode ultrapassar a decisão dos outros jogadores em desafios e enigmas. É também ele que responde ao questionário (se quiser pode ter a ajuda dos outros membros da equipa).

Os jogadores são assistidos por um **ajudante** (personagem dentro do jogo) que vai auxiliá-los no decorrer do jogo e fornecer algumas orientações.



O jogador chamado a responder a um desafio, pergunta ou enigma é identificado na caixa de diálogo, no topo, entre parênteses. Quando é a equipa a fornecer uma resposta coordenada, o nome da equipa aparece entre parênteses.

Existem 6 Eras que se acede através de Portais de Tempo com 4 “partes da medalha”





No início de cada período histórico (Era), a localização dos jogadores é pré-fixada. Os jogadores têm que se deslocar entre países / territórios em busca das “partes da medalha” para abrir o Portal do Tempo.

Cada jogada representa um movimento entre países / territórios no mapa do jogo. Existem jogadas ilimitadas, mas os jogadores devem completar todas as Eras com um mínimo de jogadas para obter uma pontuação maior (veja Objetivos do Jogo).

Em cada país / território, os jogadores têm um desafio a resolver(exceto quando se deslocam para o destino errado).

Ao resolver o desafio, os jogadores recebem uma “parte da medalha” e um determinado número de pontos de acordo com o nível de dificuldade. De seguida é apresentado um enigma para descobrir onde se mover para encontrar a próxima “parte da medalha”.

Ao juntar a 4ª “parte de medalha” (para o Portal abrir 4 “peças da medalha” são necessárias) os jogadores têm uma pista sobre onde encontrar o Portal do Tempo

Quando os jogadores vão para o destino errado (país / território) porque interpretaram mal o enigma, nenhum desafio é apresentado e os jogadores são informados de que não estão no lugar certo. Nesta situação, os jogadores também são penalizados com pontos.



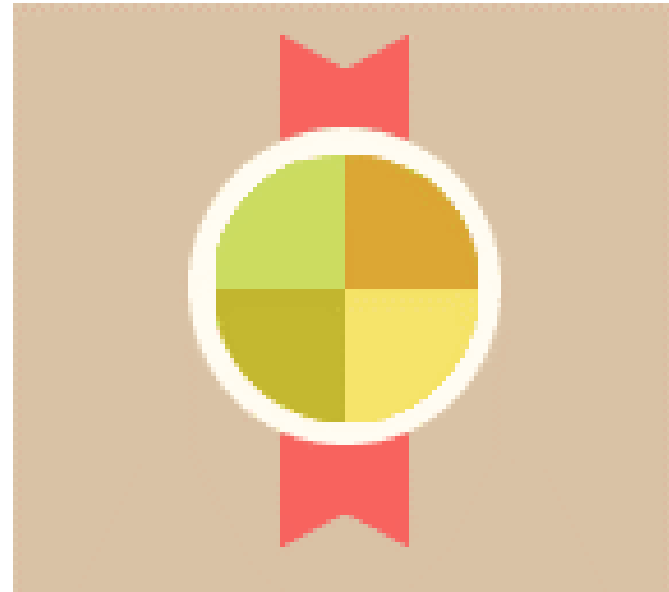
O movimento no mapa requer que os jogadores (o aventureiro, especificamente) controlem a viagem entre o ponto de partida (país / território que estão deixando) e o ponto de chegada para o país / território de destino, tentando evitar os Agentes do Tempo que se movem no mapa com o objetivo de atrapalharem os viajantes do tempo.

Os Agentes do Tempo são personagens do jogo que circulam no mapa perseguindo jogadores.

À medida que a ação do jogo avança, mais agentes estarão presentes no mapa e a sua velocidade aumenta para elevar o nível de dificuldade.

Caso os jogadores sejam apanhados pelos Agentes do Tempo, recebem um **Questionário** (1 pergunta para provarem que pertencem ao período de tempo em que estão (ver Questionário)).

As conquistas correspondem à "medalha" que os jogadores obtêm resolvendo desafios. Cada medalha representa uma competência de cidadania do século XXI





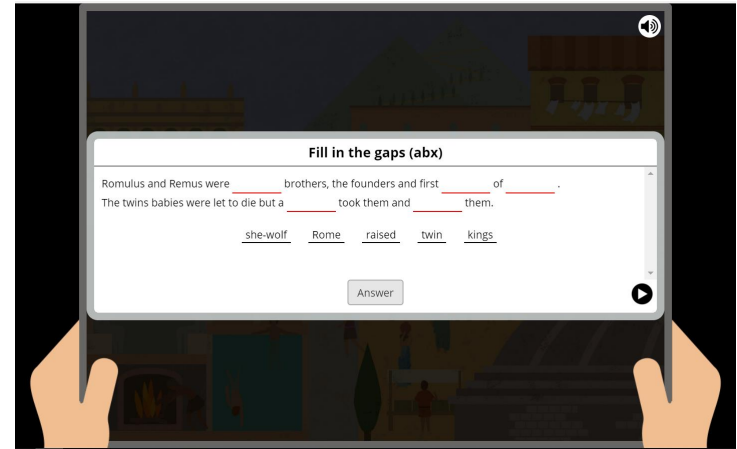
O desafio é geralmente um exercício que os jogadores devem resolver. O sucesso em encontrar a solução para o desafio é valorizado com pontos e uma “parte da medalha” para o Portal do Tempo.

Os jogadores podem escolher o nível de dificuldade de cada desafio: fácil, médio e difícil. Para cada nível de dificuldade corresponde diferentes pontos que eles podem ganhar (veja Pontos).

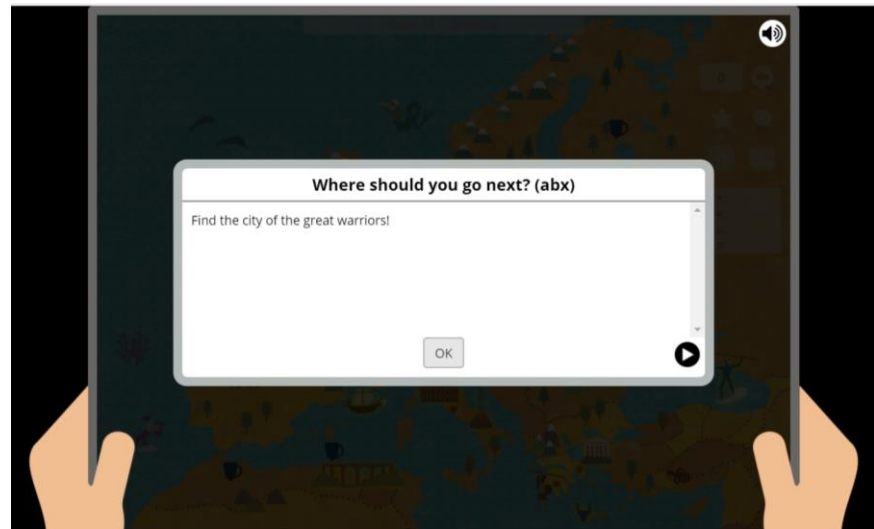
Os desafios abrangem os seguintes tópicos: alfabetização, matemática básica, ciências básicas, outras (onde todas as outras áreas se enquadram, como por exemplo: geografia, economia, nutrição / saúde, etc.). Estes desafios devem ser primeiramente respondidos pelo jogador com os atributos específicos: o jogador que joga o matemático, por exemplo, responde aos desafios relacionados à matemática básica (veja Jogadores).

A solução para os desafios pode exigir que os jogadores façam pesquisas (por exemplo, em livros, internet, etc.) e discutam entre eles. Esta investigação de grupo é crucial para o desenvolvimento de importantes competências transversais.

Ao resolver o desafio, além da “parte da medalha” e dos pontos, os jogadores têm que resolver um enigma (consulte Enigmas) para encontrar o próximo destino.

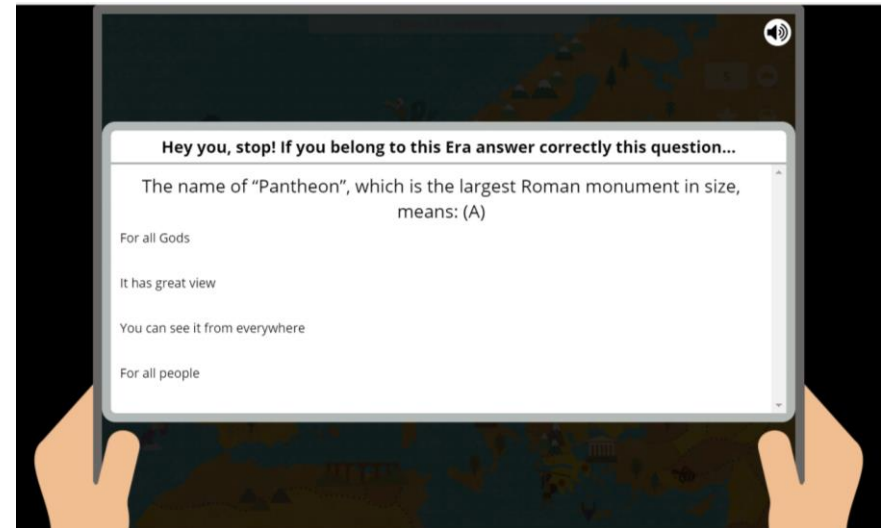


Os enigmas são pistas que os jogadores devem resolver para encontrar o próximo destino (país / território) que devem seguir. O enigma é revelado logo depois de resolver um desafio e conseguir uma "parte da medalha" para o Portal do Tempo.



O Questionário acontece sempre que os jogadores são apanhados pelos Agentes do Tempo durante o seu movimento pelos países / territórios. O Questionário (uma pergunta de cada vez) abrange diferentes aspetos: história, geografia, economia, cultura, etc.

Em caso de não responder corretamente à questão, os jogadores têm pontos deduzidos e uma nova questão é colocada.





Os Pontos são dados sempre que os jogadores respondam corretamente aos desafios, de acordo com o nível de dificuldade.

Dificuldade do Desafio	Pontos
Fácil	+ 5
Médio	+ 10
Difícil	+ 20

Por outro lado, os "5" pontos serão deduzidos sempre que os jogadores não responderem corretamente ao questionário ou não encontrarem o destino certo (vá para o país / território errado).

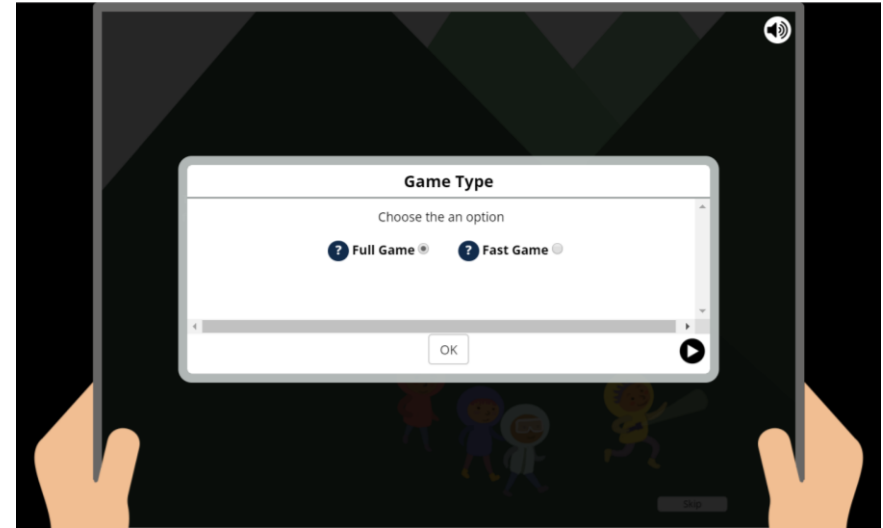
Quando não há pontos a serem deduzidos, a pontuação do ponto permanecerá em "0".



Emblemas fornecem status para os jogadores. Eles são premiados da seguinte forma.

Emblemas	Pontos
Questionário10	Se responderem corretamente a 10 perguntas
Questionário 20	Se responderem corretamente a 20 perguntas
Questionário 50	Se responderem corretamente a 50 perguntas
Stealth Mastery (1 to 6)	Cada vez que os jogadores completarem um nível de jogo sem serem pegos pelos Agentes do Tempo, eles aumentarão o nível de Maestria de Discrição em 1
Dominio do Enigma (1 to 6)	Cada vez que os jogadores completarem um nível do jogo sem interpretar os enigmas, eles aumentarão o nível de Maestria de Riddle em 1

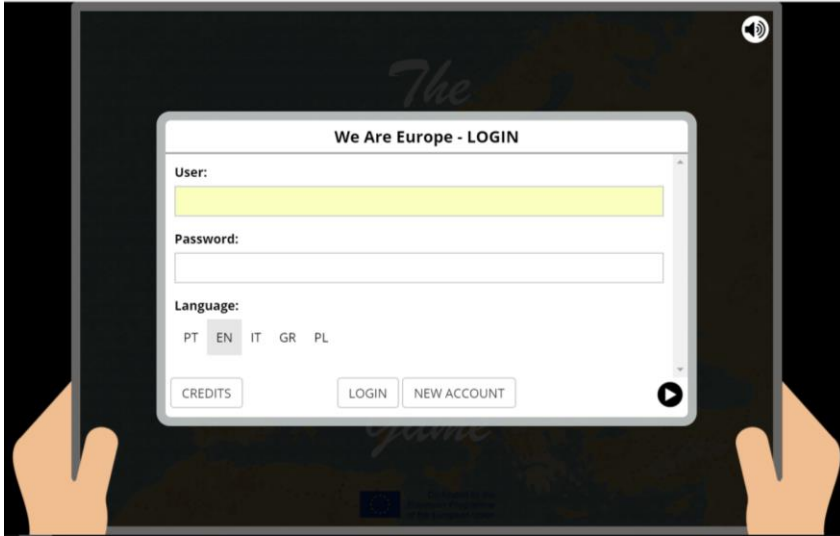
O jogo oferece dois modos: Jogo Completo e Jogo Rápido.
A diferença é que no Jogo Completo os jogadores podem ser confrontados com desafios mais complexos que requerem a intervenção de um professor ou pai para fazer a validação da resposta.





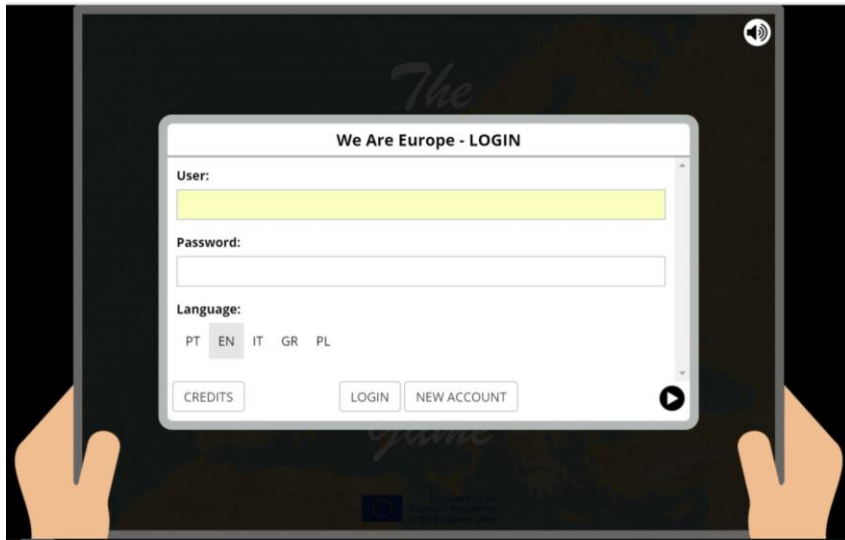
WE ARE EUROPE

Início do Jogo

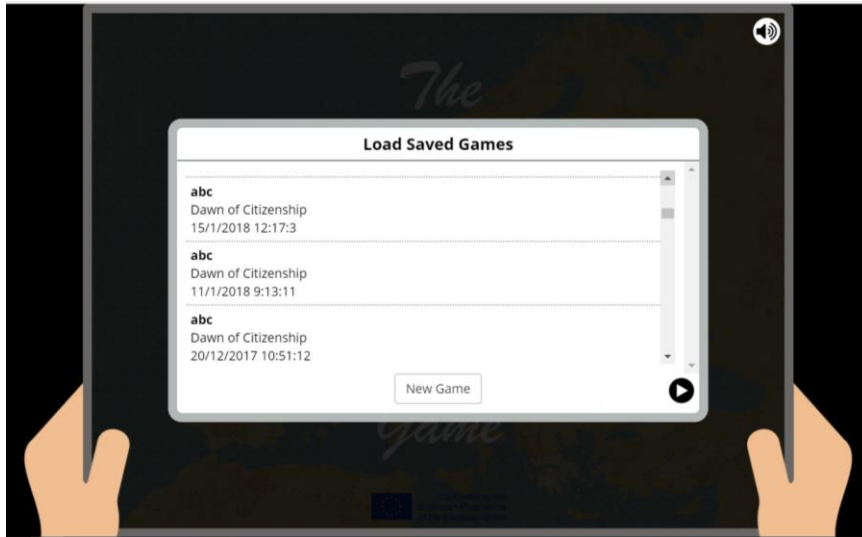


Os jogadores que entram pela primeira vez têm que se registrar e criar uma nova conta



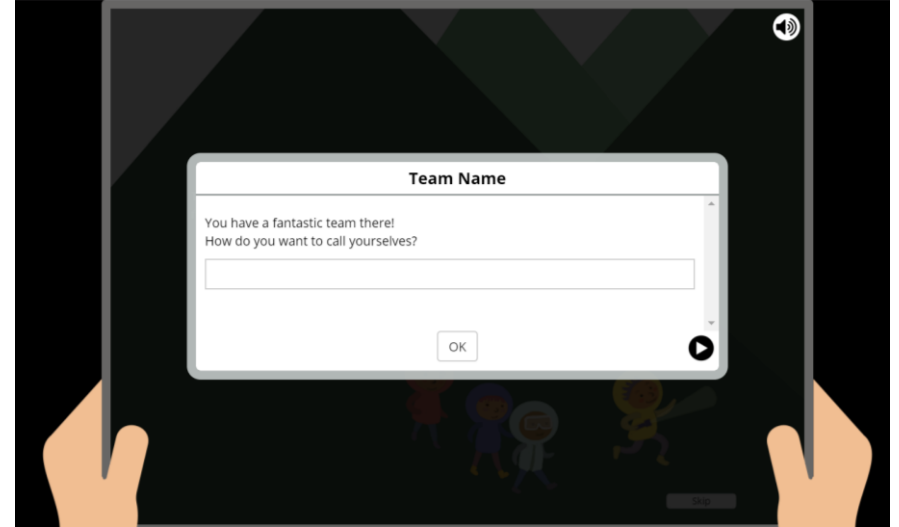
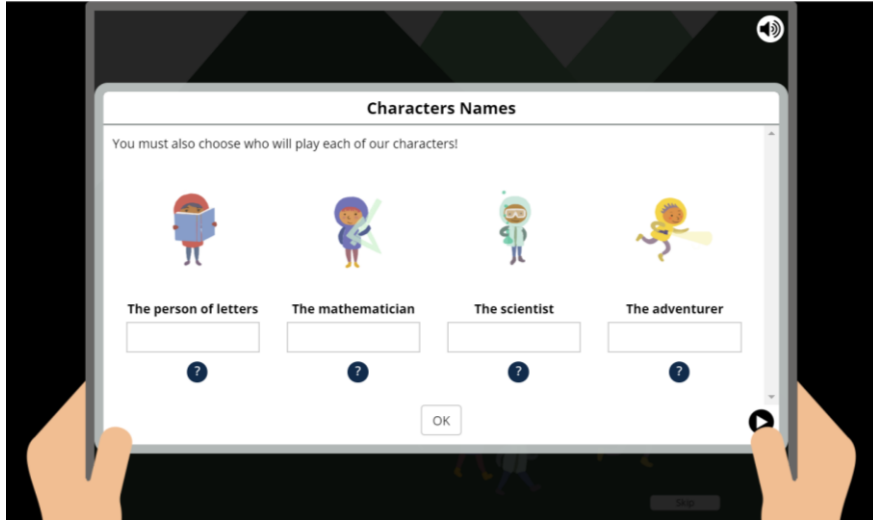


Os jogadores devem seleccionar no primeiro menu, o idioma no jogar o jogo. Cinco idiomas estão disponíveis neste momento: inglês, grego, italiano, polaco e português.

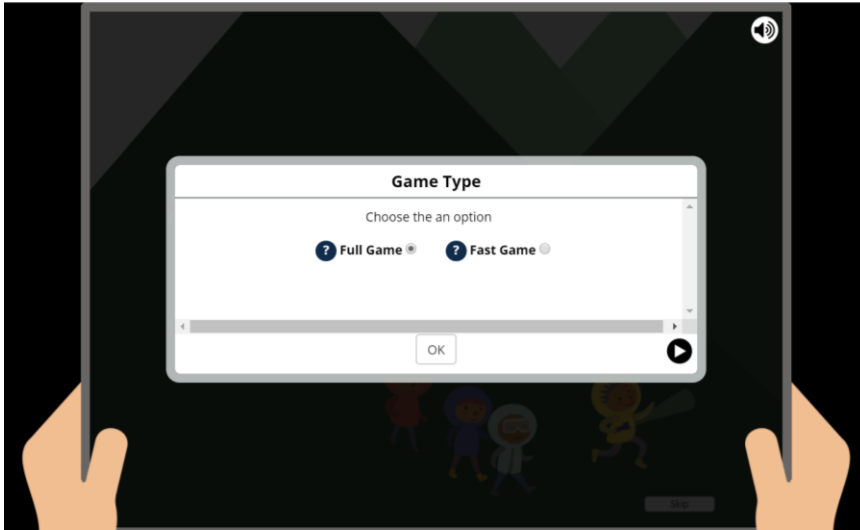


Ao efetuar login, os jogadores registados recebem os jogos salvos anteriormente que podem ser retomados.

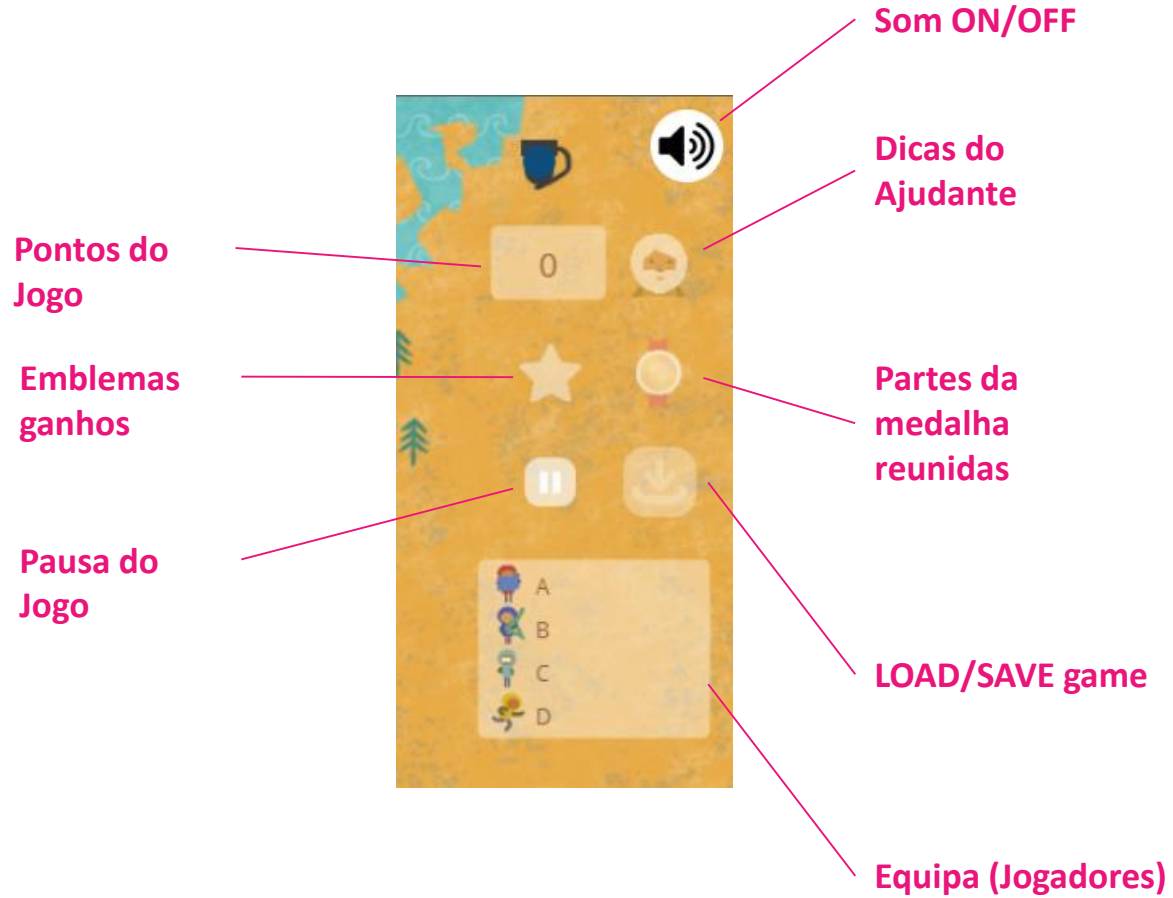
Outra opção é começar um novo jogo.



Ao iniciar um jogo novo, a equipa deve ser nomeada assim como cada um dos 4 jogadores. Também têm que decidir qual dos 4 jogadores é o líder da equipa.



O próximo passo é escolher um dos dois modos de jogo disponíveis: Jogo Completo e Jogo Rápido (veja Modos de Jogo)



Era Histórica



Posição dos jogadores

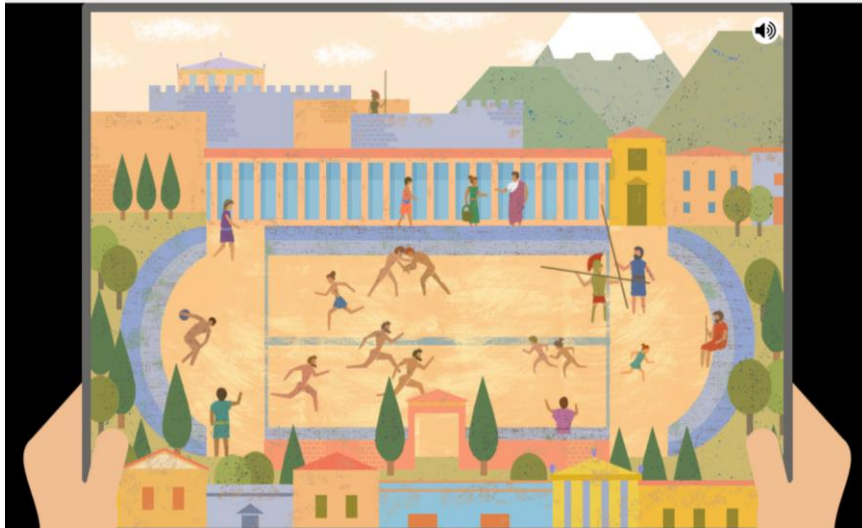
Agentes do Tempo



Antes da ação realmente começar, os jogadores têm a oportunidade de explorar o mapa.
Ao clicar em objetos com um brilho amarelo, as informações sobre a Era aparecem.



A ação começa quando o jogador clica num destino, representado por pequenos pontos no mapa.
Passando os pontos, os jogadores podem ver o nome do destino (por exemplo, Esparta)



Ao chegar a um destino, os jogadores têm uma visão da cidade / território como era naquela época.



Quando a ação começa, os jogadores devem percorrer o mapa usando o rato (num computador) ou tocando no ecrã para mudar de direção (num tablet) para alcançar o destino selecionado.



WE ARE EUROPE

Versão: 1.1. 2018



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