

Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΣΕ 80 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Περιεχόμενα

Περιγραφή του παιχνιδιού.....	2
Στόχος του παιχνιδιού.....	2
Ο βασικός χαρακτήρας	2
1 ^η πίστα.....	2
2 ^η πίστα	2
3 ^η πίστα	3
Ο τροχός (ζάρι).....	3
Ο βοηθός.....	3
Οι ερωτήσεις.....	4
Βαθμολογία ερώτησης	5
Βοήθεια ερώτησης.....	5
Οι σταθμοί του παιχνιδιού.....	5
Επιβραβεύσεις, κίνητρα και προκλήσεις.....	6
Επιβραβεύσεις (1 ^η , 2 ^η και 3 ^η πίστα)	6
Παγίδες (2 ^η και 3 ^η πίστα)	6
Εργαλεία	7
Δώρα.....	7
Τερματισμός πίστας - παιχνιδιού	7
Εγγραφή, Είσοδος και Αποσύνδεση	8
Οθόνη Εισόδου.....	8
Οθόνη Εγγραφής.....	8
Οθόνη ανάκτησης κωδικού	9

Περιγραφή του παιχνιδιού

Το παιχνίδι «Ο Γύρος του Κόσμου σε 80 Ερωτήσεις» παρουσιάζει θέματα που αφορούν στις τοπικές παραδόσεις, την ιστορία κάθε τόπου, τα είδη ζώων και φυτών που μπορεί να συναντήσει κανείς εκεί, στοιχεία που αφορούν στο φυσικό περιβάλλον, αλλά και τις επιπτώσεις που έχει η ανθρώπινη δραστηριότητα σε διαφορετικά οικοσυστήματα τριών περιοχών της Ελλάδας.

Κάθε επίπεδο (πίστα) αφορά σε μια περιοχή της Ελλάδας με διαφορετικά χαρακτηριστικά, ποιότητα και ένταση ανθρώπινης δραστηριότητας. Οι τρεις πίστες εκτυλίσσονται στην ευρύτερη περιοχή της Θράκης, στις Κυκλάδες και στην Αττική. Η πρώτη πίστα στοχεύει στην ανάκληση γνώσης, η δεύτερη στη διερεύνηση και τον συνδυασμό πληροφοριών, ενώ η τρίτη δοκιμάζει τον παίκτη σε ερωτήματα διαβαθμισμένης δυσκολίας.

Στόχος του παιχνιδιού

Ο παίκτης πρέπει να ολοκληρώσει και τα τρία επίπεδα (πίστες) του παιχνιδιού απαντώντας σε όσες το δυνατόν περισσότερες ερωτήσεις, συγκεντρώνοντας παράλληλα βαθμούς ώστε να πετύχει υψηλό σκορ.

Ο βασικός χαρακτήρας

Ο βασικός χαρακτήρας του παιχνιδιού εξελίσσεται από επίπεδο σε επίπεδο, σε αντιστοιχία με τον διαφορετικό στόχο της κάθε πίστας. Στην αρχή παρουσιάζεται ως περιηγητής-τουρίστας που κάνει διακοπές σε ένα σχετικά φυσικό και αδιατάρακτο περιβάλλον, έπειτα αναλαμβάνει το ρόλο τουρίστα-ξεναγού με μια παρέα από φίλους του σε ένα περιβάλλον όπου ανθρώπινες παρεμβάσεις και φύση συνυπάρχουν και ενδεχομένως προκύπτουν ζητήματα συγκρούσεων. Στην τελευταία πίστα, ο παίκτης επιστρέφει σε ένα αστικό περιβάλλον, όπου η φύση φαίνεται να έχει χάσει χώρο και ρόλο στην καθημερινότητα του ανθρώπου και ο ήρωας έχει ως σκοπό του να εξερευνήσει τρόπους για να βελτιώσει το περιβάλλον στο οποίο διαμένει με απώτερο στόχο τη βελτίωση της ποιότητας της ζωής του.

1^η πίστα

Η πρώτη πίστα εκτυλίσσεται στη Θράκη, σε περιοχές που κυριαρχεί το φυσικό περιβάλλον και η ανθρωπογενής παρέμβαση είναι σχετικά ήπια.

Σε αυτό την πίστα οι ερωτήσεις αφορούν κυρίως αλλά όχι αποκλειστικά στο φυσικό περιβάλλον, την πανίδα, τη χλωρίδα, τα οικοσυστήματα και τη γεωγραφία της περιοχής

2^η πίστα

Η δεύτερη πίστα εκτυλίσσεται στις Κυκλάδες, μια περιοχή με μεικτά στοιχεία αστικού και φυσικού περιβάλλοντος, όπου η ανθρωπογενής παρέμβαση είναι μέτρια και εντοπίζεται κυρίως σε συγκεκριμένη περίοδο του χρόνου - την καλοκαιρινή-τουριστική περίοδο. Ειδικά στη 2^η πίστα, κάθε σταθμός αντιπροσωπεύεται από ένα νησί των Κυκλάδων.

Οι ερωτήσεις της 2^{ης} πίστας αφορούν επίσης θέματα καθημερινότητας και τρόπου ζωής και προϋποθέτουν την περιβαλλοντική κρίση και οικολογική σκέψη του παίκτη που έχει περάσει με επιτυχία ήδη το προηγούμενο επίπεδο.

3^η πίστα

Η τρίτη πίστα εκτυλίσσεται στην Αττική, μια κυρίως αστική & βιομηχανική περιοχή όπου το φυσικό περιβάλλον δίνει τη θέση του στον αστικό ιστό.

Σε αυτή την πίστα οι ερωτήσεις είναι διαβαθμισμένης δυσκολίας και αντίστοιχης βαθμολογίας. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει συνειδητά εάν θα απαντά τις πιο δύσκολες ερωτήσεις, ώστε να κερδίζει περισσότερους πόντους.

Ο παίκτης έχει δύο επιλογές για να τερματίσει μια πίστα:

- Να απαντήσει σωστά σε 6 ερωτήσεις. Τότε εμφανίζεται ένα μήνυμα για να επιλέξει εάν θέλει να προχωρήσει στην επόμενη πίστα ή να συνεχίσει στην ίδια αυξάνοντας το σκορ του.
- Να εξαντλήσει τις προσπάθειές του σε κάθε σταθμό (είτε απαντώντας σωστά είτε απαντώντας λάθος).

Ο τροχός (ζάρι)

Η κίνηση του παίκτη στη διαδρομή της πίστας γίνεται με τη χρήση του «τροχού» που έχει τις εξής επιλογές:

- 1, 2 ή 3 μπροστά: Κίνηση προς τα εμπρός κατά 1, 2 ή 3 σταθμούς
- «+50»: Κερδίζεις +50 πόντους
- «>>»: Πήγαινε στον πιο μακρινό σταθμό

Όταν ο τροχός φέρει την επιλογή «+50» τότε η βαθμολογία του παίκτη αυξάνεται κατά 50 πόντους, χωρίς ο παίκτης να προχωρήσει στο χάρτη της πίστας. Για να συνεχίσει ο παίκτης πρέπει να ξαναγυρίσει τον τροχό (να κάνει κλικ).



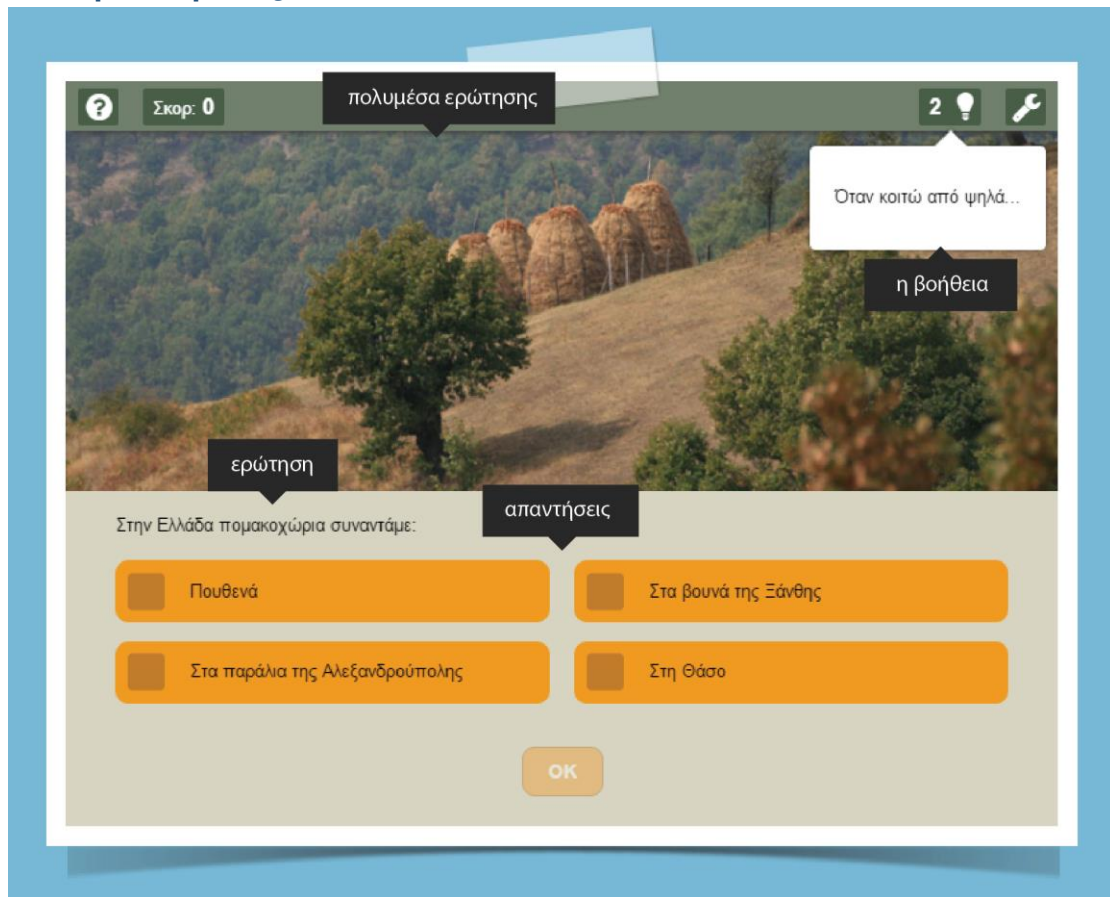
Με την επιλογή «>>» ο παίκτης μεταφέρεται στον σταθμό που απέχει τα περισσότερα πραγματικά χιλιόμετρα στον χάρτη (μετρώντας σε ευθεία).

Ο βοηθός

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο βοηθός εμφανίζεται στην οθόνη για να προσφέρει χρήσιμη καθοδήγηση και πληροφορίες στον παίκτη. Ενημερώνει τον παίκτη για τα βασικά σημεία του παιχνιδιού και εμφανίζεται για να δώσει οδηγίες, όταν ο παίκτης κερδίσει ένα εργαλείο, όταν πέσει σε μια παγίδα ή όταν κερδίσει 50 πόντους, κλπ.



Οι ερωτήσεις



Η κάθε ερώτηση συνοδεύεται από τέσσερις απαντήσεις από τις οποίες μόνο η μία είναι σωστή.

Γενικά οι ερωτήσεις που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι ανήκουν σε 6 βασικές κατηγορίες:

1. Είδη
2. Οικότοποι
3. Καλύψεις/Χρήσεις γης
4. Απειλές
5. Γεωγραφία
6. Τρόπος Ζωής/Καθημερινότητα

Σημειώνεται ότι ο παίκτης έχει πρόσβαση στις κατηγορίες αυτές μόνο αφού ολοκληρώσει κάθε πίστα και εφόσον αναζητήσει το αναλυτικό του σκορ.

Σε κάθε πίστα υπάρχουν ερωτήσεις bonus από κάθε κατηγορία. Οι ερωτήσεις bonus διακρίνονται από μια λωρίδα στην πάνω δεξιά γωνία της ερώτησης και είναι θέμα τύχης αν εμφανιστούν στον παίκτη. Οι ερωτήσεις bonus ΔΕΝ κατατάσσονται σε συγκεκριμένη θεματική κατηγορία.

Ειδικά στην 3^η πίστα, υπάρχουν ερωτήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας δύο επιπέδων που προσφέρουν αντίστοιχα διαβαθμισμένους πόντους. Μέσα στο παιχνίδι μπορεί να παρομοιαστεί ως «Πρόκληση vs Σιγουριά».

Βαθμολογία ερώτησης

Στην 1^η και 2^η πίστα κάθε σωστή απάντηση κερδίζει 50 πόντους. Στην 3^η πίστα, η σωστή απάντηση μιας «Εύκολης» ερώτησης βαθμολογείται με 50 βαθμούς ενώ αυτή μιας «Δύσκολης» με 100 βαθμούς (διπλάσιους).

Οι ερωτήσεις bonus που μπορεί να τύχουν στον παίκτη προσδίδουν πρόσθετη βαθμολογία 50 βαθμών.

Βοήθεια ερώτησης

Σε όλες τις πίστες, σε κάθε ερώτηση του παιχνιδιού υπάρχει η δυνατότητα βοήθειας-hint. Η βοήθεια αυτή έχει στόχο να περιορίσει τον αριθμό των πιθανών απαντήσεων και όχι να καθοδηγήσει στη μία και μοναδική σωστή απάντηση.

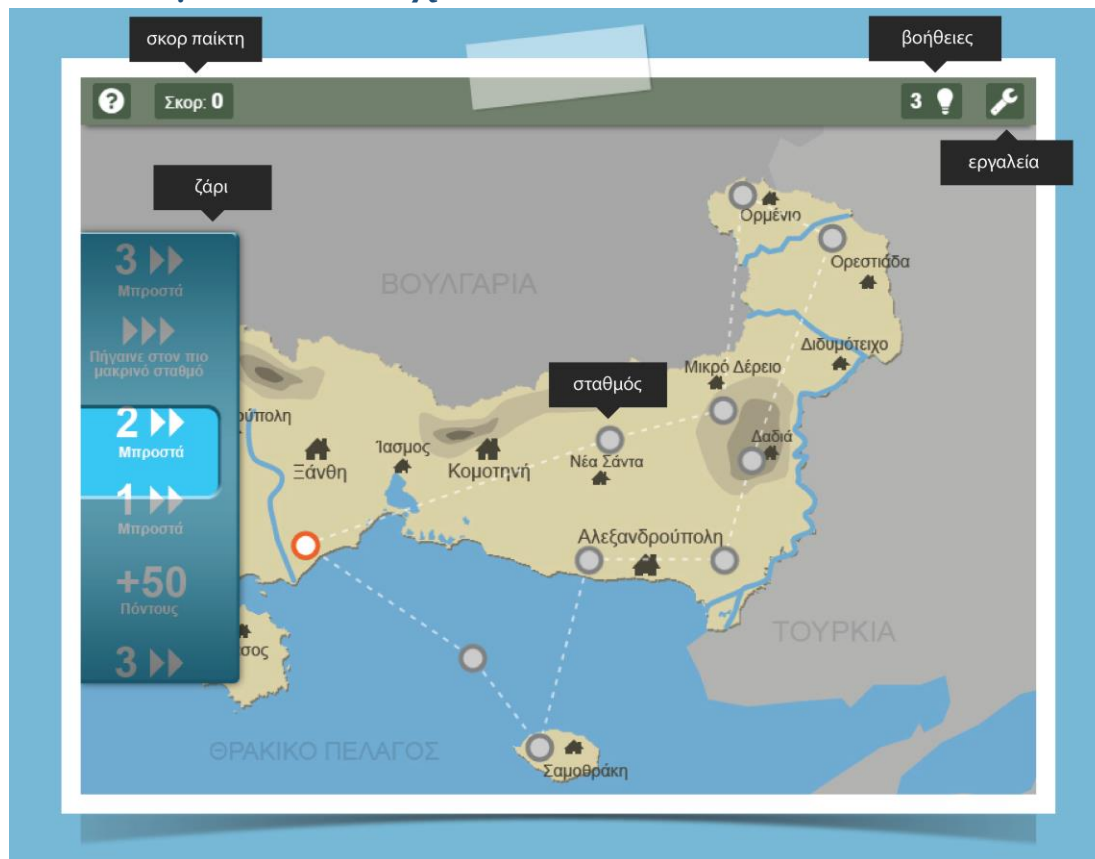
Σε κάθε πίστα ο παίκτης έχει στη διάθεσή του 3 βοήθειες που μπορεί όμως να αυξηθούν όσο ανεβαίνει η βαθμολογία του.

ΠΡΟΣΟΧΗ όμως, τα hints κάθε πίστας ΔΕΝ μεταφέρονται στην επόμενη!

Ο αριθμός των διαθέσιμων hints απεικονίζεται στον σχετικό δείκτη (λάμπα). Η αριθμητική ένδειξη μειώνεται κάθε φορά που χρησιμοποιείται μια βοήθεια ή αυξάνεται όταν ο παίκτης κερδίσει μια βοήθεια.

Με το που φορτωθεί μια ερώτηση η λάμπα ανάβει και ο δείκτης «ενεργοποιείται» αποκτώντας την ιδιότητα «κουμπιού». Ο παίκτης μπορεί να πατήσει το κουμπι-δείκτη και να δει τη διαθέσιμη βοήθεια της ερώτησης.

Οι σταθμοί του παιχνιδιού



Ο παίκτης σταματά επάνω σε ένα από τα «dots» στο χάρτη που αποτελεί «σταθμό». Σε κάθε σταθμό ο παίκτης καλείται να απαντήσει σε μία τυχαία ερώτηση, σχετική όμως με τον σταθμό στον οποίο σταμάτησε.

Ο παίκτης διαθέτει συγκεκριμένες προσπάθειες ανά σταθμό: τρεις στην 1^η πίστα, δύο στη 2^η και στην 3^η. Εάν εξαντλήσει τις προσπάθειες, τότε ο σταθμός «κλειδώνει» και δεν εμφανίζονται άλλες ερωτήσεις.

Σε περίπτωση που ο παίκτης καλείται να απαντήσει σε ερώτηση-bonus, η ερώτηση αυτή εμφανίζεται αφού απαντηθεί η «κανονική» ερώτηση του σταθμού που βρίσκεται.

Θα υπάρχουν κατάλληλες ενδείξεις που συμβολίζονται με χρωματιστά σημαία στο board του παιχνιδιού ώστε να ξέρει ο παίκτης κάθε στιγμή ποιους σταθμούς έχει ήδη επισκεφθεί και ποιες/πόσες ερωτήσεις έχει απαντήσει σωστά ή λάθος. Οι πιθανοί συμβολισμοί, ανάλογα με τις απαντήσεις του παίκτη είναι:

- Σωστή απάντηση -> πράσινο σημαία
- Μία λάθος απάντηση -> πορτοκαλί σημαία
- Δύο λάθος απαντήσεις -> κόκκινο σημαία και ο παίκτης χάνει τον συγκεκριμένο σταθμό
- Ο παίκτης δεν έχει περάσει ακόμη από αυτόν τον σταθμό -> χωρίς σημαία



Όταν απαντά λάθος, δίνεται αμέσως η σωστή απάντηση από τον μηχανισμό του παιχνιδιού. Η διαδρομή της πίστας είναι «κλειστή-κυκλική» και η διαδοχική πορεία στους σταθμούς έχει καθορισμένη σειρά, ώστε ο παίκτης να μπορεί να επισκεφτεί όλους τους σταθμούς.

Επιβραβεύσεις, κίνητρα και προκλήσεις

Η βαθμολογία των 10 καλύτερων παικτών μαζί με το ψευδώνυμό τους και το επίπεδο που έχουν ολοκληρώσει αναγράφεται σε ένα συγκεντρωτικό πίνακα με «τα 10 υψηλότερα σκορ» που θα είναι ορατός σε όλους τους επισκέπτες της ιστοσελίδας του παιχνιδιού. Έτσι παρέχεται ένα πρόσθετο κίνητρο για τη συγκέντρωση υψηλού σκορ και την κατάκτηση υψηλότερης θέσης στον πίνακα.

Ο παίκτης μπορεί να επαναλάβει μία πίστα όσες φορές επιθυμεί. **ΠΡΟΣΟΧΗ !!!** Σε αυτήν την περίπτωση, αποθηκεύεται η νέα βαθμολογία ακόμα και στην περίπτωση που είναι χαμηλότερη από την παλιά.

Επιβραβεύσεις (1^η, 2^η και 3^η πίστα)

Όταν σε μία πίστα η βαθμολογία του παίκτη είναι υψηλή, «ξεκλειδώνουν» διάφορες επιβραβεύσεις ως εξής:

- σκορ 200: 1 επιπλέον βοήθεια
- σκορ 400: 1 εργαλείο
- σκορ 600: 1 επιπλέον βοήθεια + 1 εργαλείο

Παγίδες (2^η και 3^η πίστα)

Ο παίκτης στη διαδρομή του μπορεί να συναντήσει παγίδες εξαιτίας των οποίων μπορεί να «χάσει τον σταθμό» εκτός και αν διαθέτει το κατάλληλο «εργαλείο». Οι παγίδες βάζουν τον παίκτη σε μια δύσκολη κατάσταση (πχ έχει χάσει το πλοίο, πάει

στο νησί και δε βρίσκει δωμάτιο, προσπαθεί να σταματήσει μια πυρκαγιά, κοκ). Σε κάθε πίστα караδοκούν πέντε διαφορετικές παγίδες.

Εργαλεία

Για να «ξεπεράσει» τις παγίδες που συναντά ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τα εργαλεία που έχει κερδίσει στη 2^η και 3^η πίστα. Κάθε εργαλείο αντιστοιχεί σε μια διαφορετική παγίδα, δηλ ο παίκτης δεν μπορεί να επιλέξει μόνος του το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει. Αν ο παίκτης δεν έχει το σωστό εργαλείο χάνει την ερώτηση και δεν μπορεί να απαντήσει άλλες ερωτήσεις σε εκείνο τον σταθμό.

Τα εργαλεία αυτά περιλαμβάνουν:

- Σκηνή
- Πυροσβεστήρας
- Κινητό τηλέφωνο
- Πυξίδα
- Ιστιοπλοϊκό (στη 2^η πίστα)
- Ποδήλατο (στην 3^η πίστα)

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Αν ο παίκτης κατά λάθος επιλέξει το λάθος εργαλείο τότε χάνει και το εργαλείο αλλά και τον σταθμό.

Τα εργαλεία μεταφέρονται από πίστα σε πίστα. Επίσης αν ο παίκτης δεν χρειαστεί να χρησιμοποιήσει τα εργαλεία που έχει κερδίσει αυτά παραμένουν διαθέσιμα για την επόμενη φορά που θα συνδεθεί και θα παίξει το παιχνίδι.

Δώρα

Εφόσον ο παίκτης έχει ολοκληρώσει μια πίστα, δηλαδή έχει επισκεφθεί όλους τους σταθμούς και έχει συγκεντρώσει τουλάχιστον 6 πράσινα σημαϊάκια κερδίζει «ψηφιακά δώρα» (pdf και/ή mp3 files).

Επίσης όταν όλες οι πίστες ολοκληρωθούν επιτυχώς ο παίκτης κερδίζει ένα «πιστοποιητικό» (pdf file) για να το αποθηκεύσει ή να το τυπώσει. Το πιστοποιητικό αυτό περιγράφει τον «τύπο» του παίκτη με βάση τον αριθμό των σωστών απαντήσεων που έχει δώσει σε κάθε κατηγορία απαντήσεων.

Τερματισμός πίστας - παιχνιδιού

Κάθε πίστα θα ολοκληρώνεται στις παρακάτω περιπτώσεις:

- **Επιτυχία:** Ο παίκτης εξάντλησε όλες τις ευκαιρίες σε κάθε σταθμό και έχει 6 ή περισσότερα πράσινα σημαϊάκια.
- **Ερώτηση:** Ο παίκτης συγκέντρωσε 6 πράσινα σημαϊάκια. Ο μηχανισμός του παιχνιδιού τον ρωτάει εάν θέλει να συνεχίσει αυξάνοντας τη βαθμολογία του ή εάν θέλει να περάσει στην επόμενη πίστα.
 - Αν συνεχίσει στην ίδια πίστα ο παίκτης έχει την ευκαιρία να αυξήσει το σκορ του και τελικά να κερδίσει δώρα, που μπορεί να κατεβάσει στον υπολογιστή ή στο tablet του!
- **Αποτυχία:** Ο παίκτης εξάντλησε όλες τις ευκαιρίες σε κάθε σταθμό και έχει λιγότερα από 6 πράσινα σημαϊάκια. Σε αυτή την περίπτωση ο παίκτης θα πρέπει να επαναλάβει την πίστα από την αρχή.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ο παίκτης ολοκληρώσει και τις τρεις πίστες με τον ένα ή τον άλλο τρόπο.

Εγγραφή, Είσοδος και Αποσύνδεση

Για την είσοδο στο παιχνίδι απαιτείται εγγραφή. Κατά την εγγραφή του παίκτη δεν συλλέγονται προσωπικά δεδομένα.

Οθόνη Εισόδου

Σύνδεση παίκτη

Εγγραφή νέου παίκτη

Συμπλήρωσε τα πεδία για να συνδεθείς στο παιχνίδι

Ψευδώνυμο:

Κωδικός:

[Ξέχασα τον κωδικό μου](#)

Οθόνη Εγγραφής

Σύνδεση παίκτη

Εγγραφή νέου παίκτη

Συμπλήρωσε τα πεδία για να εγγραφείς στο παιχνίδι

Ψευδώνυμο:

Κωδικός:

Ερώτηση ασφαλείας:

Απάντηση:

Σε περίπτωση που ο παίκτης ξεχάσει τον κωδικό του, μπορεί να τον ανακτήσει ακολουθώντας τον σύνδεσμο «Ξέχασα τον κωδικό μου».

Οθόνη ανάκτησης κωδικού

Επαναφορά κωδικού

1: Συμπλήρωσε το ψευδώνυμό σου 2: Απάντησε στην ερώτηση

Ψευδώνυμο:

Δείξε μου την ερώτηση