



Θησαυρός στα Τζουμέρκα

Ένα χωρο-ευαίσθητο, φορητό
παιχνίδι στα Τζουμέρκα



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

Το παιχνίδι.....	3
Διεξαγωγή παιχνιδιού.....	3
Οδηγίες.....	3
Η είσοδος στο παιχνίδι.....	3
Ο Χάρτης.....	4
Σύνδεση ιστορίας με σημείο στο χάρτη.....	5
Πόντοι.....	6
Ετικέτες QR κώδικα.....	6
Δοκιμαστικές ετικέτες.....	7

Το παιχνίδι

Ο Θησαυρός στα Τζουμέρκα είναι για ένα χωροευαίσθητο φορητό παιχνίδι που για να παιχτεί χρειάζεται ένα «έξυπνο» κινητό, φαντασία και διάθεση για εξερεύνηση της περιοχής των Τζουμέρκων. Ακόμη και αν κάποιος γνωρίζει την περιοχή, το παιχνίδι θα τον οδηγήσει να τη δει μέσα από την οπτική γωνία των τριών ιστοριών που το απαρτίζουν. Στόχος των παιχτών είναι να τοποθετήσουν επεισόδια από τρεις ιστορίες στα σημεία που αυτά διαδραματίζονται.


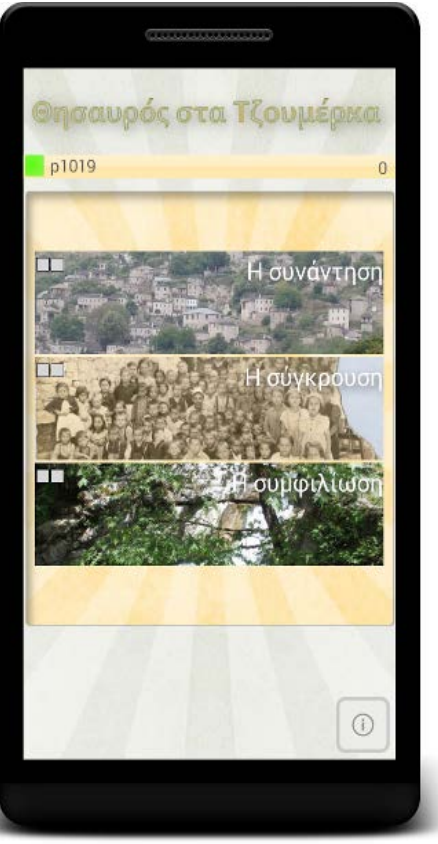
Διεξαγωγή παιχνιδιού

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να διαρκέσει περίπου μία ολόκληρη μέρα με ώρα έναρξης στις 10:00 π.μ. μέχρι τις 18:00 το απόγευμα. Καθορίζεται συγκεκριμένο σημείο έναρξης και λήξης του παιχνιδιού που στην προκειμένη περίπτωση είναι ο Αγ. Γεώργιος στο Συρράκο. Οι παίκτες συγκεντρώνονται εκεί για να τους δοθούν οδηγίες όταν ξεκινάει το παιχνίδι και για την ανακοίνωση του νικητή όταν τελειώνει. Οι διάρκειες του παιχνιδιού είναι μεγάλη γιατί οι παίκτες θα πρέπει να κινηθούν σε μία περιοχή αρκετά μεγάλης έκτασης.

Στο παιχνίδι οι παίκτες μπορούν να παίξουν ατομικά ή σε ομάδες. Κάθε ομάδα, ανεξάρτητα από το πόσα μέλη έχει, μπορεί να συμμετέχει με μια συσκευή μόνο. Για να συμμετέχει κάποιος στο παιχνίδι χρειάζεται οπωσδήποτε μια συσκευή Android, όχι iPhone. Η συσκευή θα πρέπει να έχει κάμερα ώστε να μπορεί να διαβάσει τις ετικέτες και σύνδεση με το δίκτυο 3G. Ο όγκος της επικοινωνίας δεν αναμένεται να ξεπεράσει τα μερικά MB.

Για την δραστηριότητα κατασκευάστηκε και δοκιμαστική εφαρμογή που μπορεί να εγκατασταθεί απευθείας από το Google Play Store¹. Με αυτή την εφαρμογή μπορεί κανείς να παίξει το παιχνίδι με δοκιμαστικό περιεχόμενο. Μπορεί δηλαδή να βεβαιωθεί πως δουλεύει στο κινητό του και να εξοικειωθεί με τον τρόπο λειτουργίας της εφαρμογής. Στο εγχειρίδιο χρήσης οι εικόνες έχουν ληφθεί από την εφαρμογή με το δοκιμαστικό περιεχόμενο για να μην γίνει γνωστό το πραγματικό περιεχόμενο του παιχνιδιού πριν τη διεξαγωγή του

Για την ίδια τη δραστηριότητα (τελευταία ημερομηνία στις 23 Ιουλίου) θα χρησιμοποιηθεί η ίδια εφαρμογή. Το μόνο που θα αλλάξει είναι πως αν συνδεθεί κανείς στις 23 Ιουλίου μετά την ώρα έναρξης του παιχνιδιού, θα βλέπει διαφορετικό περιεχόμενο.

	
<p>Εικόνα 1: Η είσοδος στο παιχνίδι.</p>	<p>Εικόνα 2: Οι τρεις ιστορίες. Μπορεί κανείς να επιστρέψει σε αυτή την οθόνη και να επιλέξει όποια ιστορία θέλει, με όποια σειρά θέλει.</p>

Οδηγίες

Το παιχνίδι ξεκινάει και τελειώνει ταυτόχρονα για όλες τις ομάδες. Κάθε ομάδα παίζει παράλληλα με τις υπόλοιπες και κερδίζει η ομάδα που α) θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους και β) σε περίπτωση ισοβαθμίας κερδίζει η ομάδα που ολοκλήρωσε πρώτη τις συνδέσεις.

Το δοκιμαστικό παιχνίδι περιλαμβάνει επεισόδια από τρεις ιστορίες: «Η συνάντηση», «Η σύγκρουση» και «Η συμφιλίωση». Την ημέρα διεξαγωγής του παιχνιδιού οι ιστορίες και τα σημεία θα είναι διαφορετικά.

Οι οδηγίες παρέχονται και με τη μορφή βίντεο από την ιστοσελίδα του παιχνιδιού <http://omnipresentgames.com/tz/> και απευθείας από το vimeo (<https://vimeo.com/139806184>)


Η είσοδος στο παιχνίδι

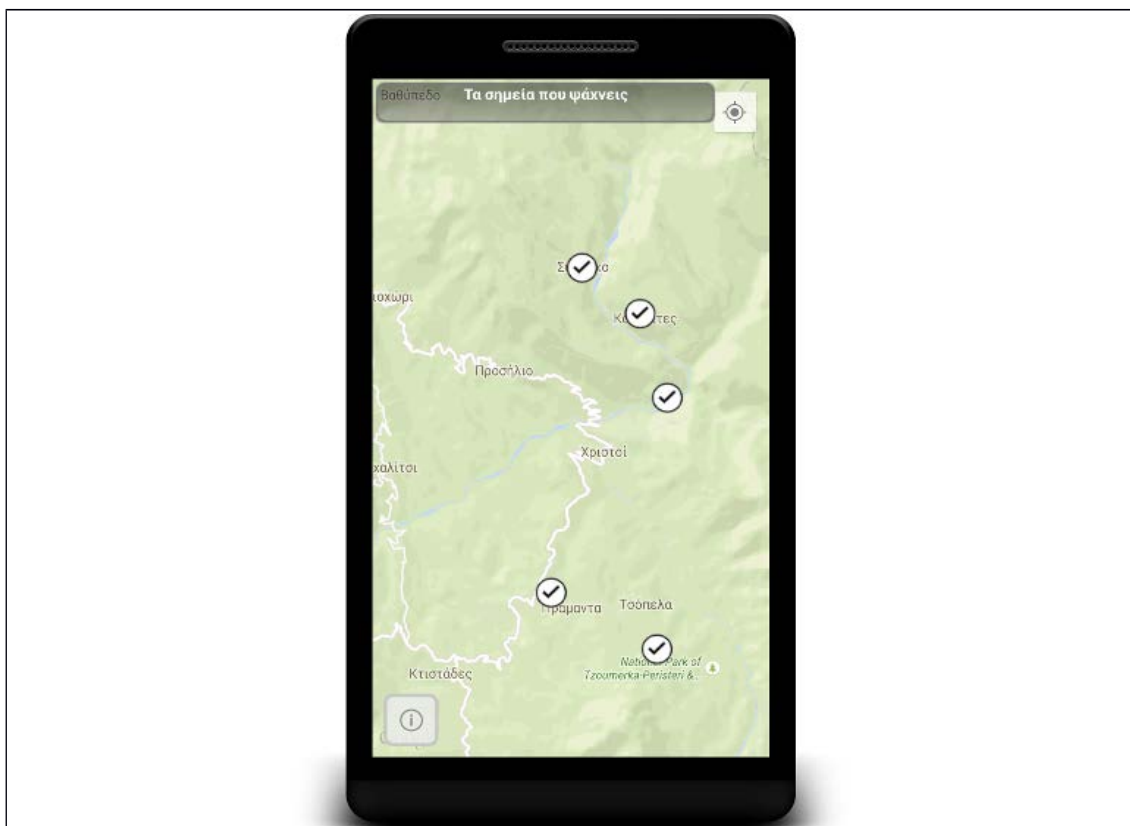
Για να μπορεί να συμμετέχει κανείς στο παιχνίδι θα πρέπει

- να κάνει εγγραφή στην ιστοσελίδα του παιχνιδιού (που βρίσκεται στην ιστοσελίδα <http://www.omnipresentgames.com/tz>) και
- από εκεί να ακολουθήσει το σύνδεσμο προς το Google Play (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.omnipresentgames.cityscrabble.thisavros>)

Με την εγγραφή αποκτά κανείς κωδικό πρόσβασης για το παιχνίδι (Εικόνα 1). Κάθε επεισόδιο διαδραματίζεται σε διαφορετικά σημεία τα οποία πρέπει να βρουν οι παίκτες (Εικόνα 2). Οι παίκτες μπορούν να διαλέξουν όποιο επεισόδιο από όποια ιστορία θέλουν και να επισκεφθούν τα σημεία με όποια σειρά θέλουν. Για να εντοπίσουν τα σημεία θα τους βοηθήσει ο Χάρτης.

Ο Χάρτης


Στο χάρτη (Εικόνα 3) έχουν τοποθετηθεί τα σημεία που συνδέονται με τα επεισόδια. Στην αρχή του παιχνιδιού κάθε σημείο έχει πάνω του ένα ερωτηματικό σαν και αυτό 



Εικόνα 3: Ο Χάρτης. Ο χάρτης δείχνει τις θέσεις των σημείων στα Β. Τζουμέρκα. Ο παίκτης θα πρέπει να εντοπίσει τις ετικέτες.

Ο χάρτης επίσης αποτυπώνει τη θέση του παίχτη στο χώρο. Κάθε ένα ερωτηματικό στο χάρτη αντιστοιχεί σε μια **ετικέτα QR**. Η ετικέτα QR έχει τη μορφή γραμμωτού κωδικού (barcode) που σκανάρεις με την κάμερα του κινητού πατώντας το κουμπί που έχει αυτή τη μορφή:



Οι ετικέτες QR είναι τοποθετημένες σε κρίσιμα σημεία στην περιοχή που παίζεται το παιχνίδι. Για να βρεθεί μία ετικέτα QR θα πρέπει να λάβει κανείς υπόψη του τα ερωτηματικά στο χάρτη και τα επεισόδια των ιστοριών. Τα επεισόδια των ιστοριών δεν δίνουν από μόνα τους αρκετή πληροφορία γι'αυτό είναι απαραίτητος ο συνδυασμός τους με το χάρτη αλλά και η ικανότητα του παίχτη για παρατήρηση και ψάξιμο στην περιοχή. Μόλις ο παίχτης βρει την ετικέτα QR και τη σκανάρει, τότε στη θέση του ερωτηματικού πάνω στο χάρτη εμφανίζεται ένα  και στην οθόνη που περιέχει τα επεισόδια της κάθε ιστορίας εμφανίζεται η φωτογραφία του σημείου και μία μικρή περιγραφή.

Σύνδεση ιστορίας με σημείο στο χάρτη

Όταν βρεθεί ένα σημείο θα πρέπει ο παίχτης να το συνδέσει με ένα επεισόδιο μιας ιστορίας (Εικόνα 4) (είτε αυτή που διάλεξε από την αρχή είτε κάποια άλλη που μπορεί τελικά να ταιριάξει καλύτερα – μπορεί να επιλέξει ελεύθερα).



Εικόνα 4: Σύνδεση ιστορίας με σημείο. Πατώντας το λουκέτο ο παίχτης μπορεί να συνδέσει ένα επεισόδιο με ένα σημείο. Μπορεί και να καταργήσει τη σύνδεση, με πέναλτυ 3 πόντων.

Για να συνδέσει ο παίκτης το επεισόδιο με ένα σημείο θα πρέπει α) το επεισόδιο να φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης του β) η εικόνα του σημείου με την περιγραφή του στο κάτω μέρος και γ) να πιέσει το λουκέτο που βρίσκεται στο μέσον.

Ο παίκτης χρειάζεται να διαβάσει προσεκτικά την ιστορία και τις περιγραφές για να κάνει τη σωστή σύνδεση. Για κάθε σωστή σύνδεση κερδίζει πέντε πόντους. Αν θεωρεί ότι έχει κάνει λάθος μπορείς να αποσυνδέσει ένα μέρος της ιστορίας από ένα σημείο αλλά αυτό έχει κόστος, χάνει τρεις πόντους.

Πόντοι

Κάθε σωστή σύνδεση μεταξύ ενός σημείου και ενός επεισοδίου δίνει πέντε πόντους. Αν μια σύνδεση δεν είναι σωστή, απλά δεν δίνει κανέναν πόντο. Κάθε κατάργηση μιας σύνδεσης κοστίζει τρεις πόντους. Αν η σύνδεση που καταργήθηκε ήταν σωστή, θα χαθούν και οι πέντε πόντοι που σου είχε δώσει αρχικά.

Ετικέτες QR κώδικα

Την μέρα του παιχνιδιού θα υπάρχουν 17 ετικέτες σε διάφορα σημεία που πρέπει πρώτα να εντοπιστούν. Τα σημεία αυτά μπορεί να είναι απομακρυσμένα, ή μέσα σε κατοικημένες περιοχές. Μόλις εντοπιστεί μια ετικέτα, ο παίκτης μπορεί να τη σκανάρει μέσα από την εφαρμογή του παιχνιδιού.

Στο κινητό, για να διαβαστεί η ετικέτα απλά πατά κανείς στο εικονίδιο που έχει αυτή τη μορφή:



Δοκιμαστικές ετικέτες

Για να μπορέσουν οι παίκτες να δοκιμάσουν την εφαρμογή πριν παίξουν το παιχνίδι προκειμένου να καταλάβουν πως λειτουργεί, παραθέτουμε εδώ τις ετικέτες που στο κανονικό παιχνίδι θα είναι τοποθετημένες στο χώρο και θα πρέπει οι παίκτες να τις αναζητήσουν. Τώρα οι παίκτες μπορούν να σκανάρουν τις δοκιμαστικές ετικέτες απευθείας από το εγχειρίδιο με το κινητό τους και να τις συνδέσουν με το δοκιμαστικό περιεχόμενο που θα έχει εμφανιστεί εφόσον έχουν κατεβάσει την εφαρμογή σύμφωνα με τις οδηγίες που δόθηκαν νωρίτερα.



Ετικέτα 1: Ι.Μ. Κηπίνας



Ετικέτα 2: Το γεφύρι της Πλάκας



Ετικέτα 3: Βρύση Γκούρα



Ετικέτα 4: Δημοτικό σχολείο στους Καλαρρύτες



Ετικέτα 5: Νερόμυλος αδελφών Τσιακίρα



Ετικέτα 6: Μονή Αγ. Παρασκευής