

## Παιχνίδι Φτιάχνω Πεζούλες

Το “Φτιάχνω Πεζούλες” είναι ένα διδακτικό παιχνίδι με κάρτες, φτιαγμένο για ηλεκτρονικό υπολογιστή (PC & MAC), για παιδιά δημοτικού και γυμνασίου.

### Απαιτήσεις συστήματος

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για ανάλυση HD (1920X1080), αλλά παίζει και σε οποιαδήποτε ανάλυση αναλογίας 16:9. Για την σωστή λειτουργία του, είναι απαραίτητη η ύπαρξης μιας μικρομεσαίας κάρτας γραφικών.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η απόκτηση γνώσης για τις πεζούλες. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από την ανάγνωση των κειμένων και την παρατήρηση των ζωγραφιών στις κάρτες του παιχνιδιού. Ο παίκτης ακολουθεί μια διαδρομή σε τέσσερα νησιά του Αιγαίου. Το κάθε νησί σχετίζεται με μία εποχή του χρόνου και συγκεκριμένα με ένα βωρο του 24ώρου. Έτσι, π.χ., στο πρώτο νησί συναντά το φθινόπωρο και είναι απόγευμα. Μέσα από τις διαδοχικές διαδρομές ο παίκτης μαθαίνει ιστορίες και αποκτά γνώσεις που σχετίζονται με τις πεζούλες. Ταυτόχρονα μαζεύει πέτρες και χώμα, και στο τέλος της διαδρομής καλείται να χτίσει τις δικές του πεζούλες. Το παιχνίδι έχει γίνει με την λογική του Low Poly, τη χρήση ηλεκτρονικών γραφιστικών με χρήση σχετικά μικρού αριθμού πολυγώνων. Σε κάθε νησί είναι εμφανή τα Ελληνικά στοιχεία (π.χ. πεζούλες, αμπέλια, σχολείο, φάρος, αρχαία ερείπια), τα οποία εμπλουτίζουν το gameplay και δημιουργούν οικειότητα με το Ελληνικό περιβάλλον.

### Παίζοντας

Ο παίκτης καλείται να ακολουθήσει μια γραμμική πορεία (από την αρχή μέχρι το τέλος). Αντί για ζάρι υπάρχει ένας ανεμόμυλος, ο οποίος έχει τα νούμερα του ζαριού και ο παίκτης τον γυρνάει σέρνοντας την φτερωτή με το ποντίκι. Ο αγρότης προχωράει τόσες πέτρες όσες γράφει το νούμερο που έφερε ο ανεμόμυλος. Στο παιχνίδι συναντάμε κάρτες θετικές και αρνητικές, κάρτες-αριστεία, καθώς και ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (διπλές κάρτες) που πρέπει να απαντηθούν. Για κάθε θετική κάρτα ο παίκτης αποκτάει πέτρες και χώμα. Για κάθε αρνητική χάνει, αντίστοιχα. Οι κάρτες-αριστεία στο τέλος μετατρέπονται σε πέτρες και χώμα και προστίθενται στον συνολικό αριθμό των πόντων. Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται στο τέλος η συνολική συγκέντρωση βαθμών. Τέλος, υπάρχουν και μερικές κάρτες προώθησης, στις

οποίες όταν ο παίκτης βρεθεί, προχωράει μερικές πέτρες παρακάτω χωρίς να γυρίσει τον ανεμόμυλο.

### Interface (: Υπόμνημα διάδρασης)

Πάνω δεξιά στην οθόνη του παιχνιδιού υπάρχουν τα σύμβολα (πέτρες, χώμα και αριστεία), ώστε ο παίκτης να ξέρει τι μαζεύει. Πάνω αριστερά εμφανίζονται (με βάση την βαθμολογία που συγκεντρώνει) πόσες πεζούλες καταφέρνει να φτιάξει ο παίκτης. Κάτω αριστερά βρίσκεται ο ανεμόμυλος (ζάρι) και αριστερά του το σύμβολο i, το οποίο σε κάθε ζήτηση και ανά πάσα στιγμή εμφανίζει την καρτέλα με τις πληροφορίες του παιχνιδιού.

### Ολοκλήρωση παιχνιδιού

Όταν ο παίκτης ολοκληρώσει και τις τέσσερες εποχές, φτάνει στην τελική οθόνη. Σε αυτήν γίνεται η καταμέτρηση των πόντων που συγκέντρωσε και εμφανίζονται οι πεζούλες που κατόρθωσε να χτίσει.