

PEREGRIN

AZ ELVESZETT ADATOK NYOMÁBAN



JÁTÉKMENET

A játék célja

A vetélkedőnk célja, hogy a református iskolák diákjai jobban megismerjék saját közösségüket, valamint a református egyházi oktatás történetét és máig élő hagyományait. Ennek megvalósításához pedig egy a játékos tanulást segítő online keretrendszert választottunk, amely nagyban hasonlít modern világunk legnépszerűbb számítógépes játékaire. Bízunk benne, hogy minden résztvevő – legyen diák vagy mentor – élvezni fogja az utazást és az izgalmas nyomozást.

A játék alaptörténete

Egy véletlen baleset miatt a Nagy Galaktikus Enciklopédiából eltűntek a magyar református oktatásról és a református iskolák történetéről szóló adatok. A felbecsülhetetlen értékű digitális információk visszaszerzésére a Galaktikus Tanács a gyakorlott online nyomozót, a Föld bolygó egyik nagy szakértőjét, Peregrint kérte fel.

A feladat azonban hatalmas, így Peregrinnek a csapatod segítségére van szüksége, hogy még időben össze tudja gyűjteni az információkat, mielőtt azok végleg elvesznének. Amennyiben társaiddal vállaltjátok a megbízatást, egy időt és a teret átszelő hosszú, izgalmas kalandban lesz részetek. Az út végén pedig ott vár a jól megérdemelt jutalom.

A játék szervezése

Csapat- és egyéni játék egyszerre

Bár a vetélkedőre 3-6 fős csapatokban jelentkezhetetek, nem klasszikus csapatjátékról van szó. A játékot **egyénileg** is végig kell játszani, a tevékenységlistában található egyéni feladatokat a csapat minden tagjának külön-külön is el kell végeznie.

Az egyéni játék mellett **csapatban** is kell játszani, így tudjátok megoldani a kötelező csapatfeladatokat. Több csapatpontot szerezhettek, ha a nem kötelező, de plusz pontot érő csapatfeladatokat is elvégezték (pl. blog készítése – lásd később).

A **csapatpontszámot** az egyénileg elért eredmények átlagából és a tevékenységlistában található csapatfeladatokért kapott csapatpontokból számoljuk. A játékot ennek megfelelően a legmagasabb pontot elérő csapat nyeri majd meg.

Szerepek a játék során

A vetélkedő során három fontos szerepkört különböztetünk meg, melyekhez más és más feladatok kapcsolódnak:

- **csapattag:** feladata, hogy egyénileg is végigjátssza az online játékot, és a társakkal együttműködve minél pontosabban oldja meg az egyes pályákhoz kapcsolódó csapatfeladatokat;
- **csapatkapitány:** végigjátssza egyénileg a játékot, emellett pedig összefogja a csapatot, megszervezi a közös feladatokat és rögzíti az elvégzett csapatfeladatokat;
- **mentor:** a csapat regisztrációját is végző mentornak kell jóváhagynia a játék online felületén az egyes tevékenységek és csapatfeladatok teljesítését, és figyelemmel kísérnie a csapatok előrehaladását.

Szakaszok

Mivel a feladatok megoldására két teljes hónap áll rendelkezésre, a játékot három külön szakaszra bontottuk. Ezek a következők:

- 1. szakasz: október 1. és 15. között;
- 2. szakasz: október 16. és november 7. között;
- 3. szakasz: november 8. és 30. között;

A szakaszok két szempontból lesznek fontosak:

- bizonyos pályák csak az új szakaszok megnyitásától lesznek elérhetők (az első szakaszban az 1-4. pályával lehet játszani, a második szakaszban már az 5-8. pálya is elérhető, az utolsó szakaszban pedig már minden pálya bejárható lesz);
- minden szakasz végén tombolasorsolást rendezünk, melyen a szakasz végéig megszerzett egyéni energiapontokból vásárolt tombolákkal lehet részt venni.

A szakaszhatárok tehát nem határidők. A feladatok teljesítésének egyetlen végső határideje van: november 30.

A játék felépítése

A vetélkedő során – a játék használatát bemutató nyitó pálya után – a református oktatás 7 meghatározó településéhez kapcsolódó 11 pályát kell teljesítened csapattársaidal. A pályákon a megadott sorrendben kell végighaladnod – új pálya akkor válhat elérhetővé, ha a kötelezően teljesítendő feladatokat megoldottad.

Mielőtt elindulsz – az oktató pálya: Induláskor csak ez a pálya áll nyitva előtted, amit mindenképp teljesítened kell, hogy a többihez hozzáférj. Ez a pálya azért fontos, mert tartalmazza a játékkal és a felülettel kapcsolatos legfontosabb információkat, azaz mit, hol találsz, hová kattints, mire figyelj és így tovább. Itt mondjuk el azt is, hogyan szerezhetsz pontokat, és hogyan használhatod fel azokat.

Semmiképp se ugord át a feliratokat, mert sok hasznos információt tartalmaznak – ha elakadsz, úgyis vissza fogsz jönni tájékozódni. Szép lassan kattintgasd végig és olvasd el minden információt – hidd el, ha itt körültekintő vagy, sok keresgéléstől megkíméled magad.

A városok pályái: A nyitó pályát követően a kárpát-medencei magyar református oktatás legfontosabb helyszíneit meglátogatva haladhatunk tovább – Kolozsvártól indulva, Nagygyedden, Debrecenen, Sárospatakon, Nagykőrösön és Pápán át egészen Budapestig.

A pályákon az egyes városok legfontosabb református intézményeivel, azok történetével, a helyi református iskolákat megjárta híres emberekkel, a helyi hagyományokkal és értékekkel ismerkedhetsz meg.

A kérdések megválaszolásához előzetes tudás nem szükséges, viszont fontos mindent figyelmesen elolvasnod és átnézned. A legtöbb megoldás ott van a szemed előtt.

Haladás a játék során

A városok pályáin négy körben, körönként 4-4 minijátékot kell elvégezned, hogy a szükséges adatcsomagokat összegyűjthesd és feltölthesd a Nagy Galaktikus Enciklopédiába. Amikor minden kötelező minijátékkal végeztél, és az adatcsomagokat feltöltötted, tovább léphetsz a következő pályájára.

A minijátékot akkor teljesíted, ha a feltett kérdések legalább 60%-ra helyesen válaszoltál. Ha sikerrel jársz, adatpontokat kapsz – minél jobb az eredményed, annál többet. Akkor se keseredj el, ha elsőre nem sikerül, olvasd el az információkat alaposabban, hiszen minden megoldás a szemed előtt van. A minijátékokat a sikeres teljesítési szint eléréséig bármennyi alkalommal újrajátszhatod.

Az összegyűjtött **adatok** mennyiségét egy külön számláló mutatja. Mivel a játék végeredményét meghatározza, hogy az egyes csapattagok mennyi adatot gyűjtöttek össze, fontos, hogy minél körültekintőbb legyél a feladatok megoldása során.

Az **energiapontok** szintén fontosak lesznek a számodra. Ezeket (valamint az adatok után szerzett pontokat) felhasználva vásárolhatsz magadnak segítőket, valamint extra eszközöket, melyekkel hatékonyabban, gyorsabban és ügyesebben tudsz átjutni a pályákon. (Vigyázz, mert egyes segítőik nélkülözhetetlenek lehetnek a továbbjutáshoz.) Ugyancsak az adat- és energiapontok felhasználásával tudsz tombolákat venni a három szakasz végén tartott sorsoláshoz.

Mivel az adat- és energiapontokra ilyen sok formában szükséged lehet, mindig jól fontold meg, mire költesz belőlük.

Amikor a minijátékokkal végeztél, az összegyűjtött adatcsomagot fel kell töltened a Nagy Galaktikus Enciklopédiába. A hatalmas mennyiségű adat feltöltése azonban sokszor több órát is igénybe vesz. Ezt az időt csak akkor tudod csökkenteni, ha a játékokat nagyon magas sikerességgel oldottad meg, vagy ha valamilyen extra eszközt vásárolsz magadnak a fent már részletezett módon. Jó esetben a feltöltést másodpercekre redukálhatod, és azonnal átléphet az adott szakaszban megnyitható következő pályákra.

A minijátékok mellett olyan **komolyabb munkát igénylő tevékenységekkel (csapatfeladat)** is találkoztok majd, melyeket a csapattagokkal megbeszélve kell végrehajtanotok. Ezek teljesítését a mentoroknak a saját felületükön kell majd jóváhagyniuk – amint ez megtörtént, megkapjátok a feladatért járó energia- és csapatpontokat.

Néhány, az előző bekezdésben részletezett, a pályákon való továbblépéshez nem szükséges feladatot csak a „Tevékenységlista” menüpont alatt találsz meg. Mivel az itt megszerezhető pontokra szükséged lesz a végelszámolás során, illetve megkönnyítheti a segítőik és extra eszközök begyűjtését, semmiképp se hagyd ki.

Fontos: A játék végét jelentő november 30-i határidőt mindenképp figyelembe kell vened. Ennek tudatában érdemes lehet a csapattagokkal egyeztetve saját ütemtervet készítenetek (és azt időről időre ezt felülvizsgálnotok), hiszen így figyelembe tudjátok venni saját és iskolai elfoglaltságaitokat, és mindenki számára elfogadott tempóban tudtok haladni a feladatok megoldásával.

Pontozás

A feladatok teljesítése során adat-, csapat- és energiapontokat szerezhetsz, melyeket a korábban már leírt módon tudsz felhasználni. A lentiekben néhány további fontos és érdekes információt osztunk meg veled.

Minijátékok után járó pontok

A minijátékoknál a **teljesítményednek megfelelő mennyiségű adatpontot** szerezhetsz. Ennek megfelelően:

- a kérdések 60%-ának megválaszolása esetén 5 adatpontot;
- a kérdések 80%-ának megválaszolása esetén 10 adatpontot;

- a kérdések 100%-nak megválaszolása esetén pedig 15 adatpontot kaphatsz.

Továbbá, ha minimum 80%-os eredményt értél el, akkor kapsz egy adattömörítőt is, mellyel az adatfeltöltéseket tudod gyorsítani.

Tevékenységek után járó pontok

A Tevékenységeknél előre meghatározott energia- és csapatpontokat szerezhetsz a csapattársaidal. Itt **a pontok megszerzésének feltétele kizárólag a tevékenység teljesítése** (melyet a mentor tudja majd igazolni a játék felületén).

A pontokat a feladatra fordítandó idő és energia alapján három csoportba osztottuk:

- Hamar megvan: 50 (energia vagy csapatpont)
- Nem macerás: 75 (energia vagy csapatpont)
- Időigényes: 100 (energia vagy csapatpont)

Tombola

Minden játékosnak lehetősége lesz arra, hogy részt vehessen a szakaszok lezárását követő napon megrendezett tombolasorsoláson. (A szakaszokat lásd *A játék szervezése* című részben)

Az aktuális tombolanyereményeket a menü „Tombola” nevű pontja alatt találhatod, a sorsoláson való részvételhez pedig az adat- és energiapontjaidat használhatod fel. A sorsolás eredményéről minden résztvevőt külön üzenetben tájékoztatunk, ezért érdemes figyelni az e-mail címedet.

A tombolák fajtája

A tombola során minden körben több tárgynyeremény, valamint 10 darab zsákbamacska (meglepetés nyeremény) kerül kisorsolásra.

Tombolavásárlás menete

A „Tombola” menüpont alatt láthatod, hogy melyik nyereménynél hogyan válthatsz tombolát. Az természetesen rád van bízva, hogy minden szakasz végén részt veszel-e a tombolasorsolásban, illetve milyen nyereményekre, mennyi tombolát költesz. Csak arra kell vigyáznod, hogy a beváltható pontjaid száma véges.

A szakaszok végén rendezett sorsolásokban azokat a tombolajegyeket tudjuk figyelembe venni, melyeket a szakaszt lezáró napon 23:55-ig megvásároltál.

A szakaszonkénti tombolasorsolás menete

A **tárgynyereményeket** külön-külön sorsoljuk – abban a sorrendben, ahogy azok a Nyeremények menüpontban láthatóak. Mindenki annyi tombolával vesz részt az egyes sorsolásokon, amennyit az adott nyereményhez kapcsolódóan megvásárolt. Fontos azonban,

hogy a szakasz végén rendezett tombolahúzás során egy játékos csak egy konkrét tárgynyerményt nyerhet.

A tárgynyerményeket követően sorsoljuk ki a **10 zsákbamacska ajándécsomagot**. Ebben az esetben is mindenki annyi tombolával vesz majd részt a sorsoláson, mint amennyit a zsákbamacskához kapcsolódóan megvásárolt, és egy játékos szintén csak egy ajándécsomagot vihet majd haza.

És ami a győzteseknek jár

A játék legvégén a **legügyesebben nyomozó csapatokat** jutalmazza a Galaktikus Tanács. Ennek részeként az öt legtöbb pontot gyűjtő és minden feladatot elvégző csapat egy-egy ajándécsomagot kap melyek értéke:

- 1. helyezett csapat: 50.000 Ft
- 2. helyezett csapat: 45.000 Ft
- 3. helyezett csapat: 40.000 Ft
- 4. helyezett csapat: 35.000 Ft
- 5. helyezett csapat: 30.000 Ft

Továbbá díjazni fogjuk a vetélkedő során készült **legtartalmasabb, legszebben kivitelezett blogot**. A díjat a Galaktikus Tanács által felkért zsűri fogja odaítélni. A díjazott csapat 30.000 Ft értékű tárgynyerménnyel gazdagodik.

Végezetül a **legtöbb, összes pályát teljesítő diákkal nevező iskolát és mentort** is díjazzuk a játék lezárásakor. Előbbi 50.000 Ft, utóbbi 30.000 Ft értékű ajándécsomaggal gazdagodik.

Egyéb információk

Ha elakadtál vagy kérdésed van, küldj nekünk levelet a képernyő jobb alsó sarkában lévő e-mail küldése gombra kattintva.

Jó utazást és izgalmas nyomozást kívánunk!

A Galaktikus Tanács tagjai