

PEREGRIN

AZ ELVESZETT ADATOK NYOMÁBAN



JÁTÉK MENET

(2020. március – június)

A játék célja

A játék 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 segítségedre van szüksége, hogy még időben össze tudja gyűjteni az információkat, mielőtt azok végleg elvesznének. Amennyiben vállalod a megbízatást, egy időt és a teret átszelő hosszú, izgalmas kalandban lesz részed. Az út végén pedig ott vár a jól megérdemelt jutalom.

A játék felépítése

A játék során – a játék használatát bemutató nyitó pálya után – a református oktatás 7 meghatározó településéhez kapcsolódó 11 pályát kell teljesítened. 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, úgyszólván vissza fogsz jönni tájékozódni. Szép lassan kattintgass végig és olvass 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, Nagygyedén, 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.

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 segítők nélkülözhetetlenek lehetnek a továbbjutáshoz.)

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 átléphetesz az adott szakaszban megnyitható következő pályákra.

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

Pontozás

A feladatok teljesítése során adat- 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 energiapontokat szerezhetsz. Itt a **pontok megszerzésének feltétele kizárólag a tevékenység teljesítése.**

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

- Hamar megvan: 50 energiapont;
- Nem macerás: 75 energiapont;
- Időigényes: 100 energiapont.

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