



Digital Education for Gender Equality

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Co-funded by the
Rights, Equality &
Citizenship Programme
of the European Union

*CONVEY – Καταπολεμώντας τη σεξουαλική βία και κακοποίηση:
Εμπλέκοντας τους νέους στα σχολεία στην ψηφιακή εκπαίδευση για τις
έμφυλες προκαταλήψεις*

Αρ. Αναφ. *JUST/2015/RDAP/AG/SEXV/8572*

Related Activity:

WS1.4, 1.5, 1.6 – Conceptualisation, technical creation and usability testing of the online game

Author: CESIE

Το παρόν έγγραφο έχει δημιουργηθεί με την οικονομική υποστήριξη του Προγράμματος
Δικαιώματα, Ισότητα και Ιθαγένεια της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Για το περιεχόμενό του
αποκλειστική ευθύνη φέρουν οι εταίροι του προγράμματος CONVEY και με κανέναν τρόπο δεν
αντιπροσωπεύει τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	4
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	9
Η Προσέγγιση του Ενσωματωμένου Σχεδίου.....	11
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΑΙ ΕΝΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	12
ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ	
Πώς επιλέξαμε τις ομάδες-στόχους.....	12
Πώς αναπτύξαμε τις ιστορίες.....	13
Πώς σχεδιάσαμε το παιχνίδι.....	14
Πώς λάβαμε feedback για το παιχνίδι.....	16
Διαχείριση χρόνου.....	17
ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	19
Στάδιο 1.....	19
Στάδιο 2.....	25
Στάδιο 3.....	33
Στάδιο 4.....	40
Στάδιο 5.....	41

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος αυτού του έργου αποτέλεσε η δημιουργία τεσσάρων διαδραστικών online παιχνιδιών, τα οποία εισάγουν τους παίκτες στο θέμα της έμφυλης βίας. Μέσω ιστοριών που παρουσιάζουν έμφυλες προκαταλήψεις και βία, το έργο αποσκοπεί στο να εξοικειώσει τους νέους με την πολυπλοκότητα του θέματος, καθώς και να τους εξοπλίσει με πραγματικές ιστορίες που καθιστούν τη θεματική πιο βιωματική. Χρησιμοποιήσαμε μια συμμετοχική διαδικασία σχεδίασης ώστε να δεσμεύσουμε τις ομάδες στις οποίες απευθυνόμαστε στην ανάπτυξη κάθε παιχνιδιού. Για το έργο συγκροτήθηκαν ισότιμες ομάδες από έξι συνεργαζόμενα κράτη ώστε να συμβάλλουν στη σχεδίαση των αφηγήσεων ομάδες εμπειρογνομόνων αποτελούμενες από θύματα έμφυλης βίας, ψυχολόγους με εξειδίκευση στην υποστήριξη γυναικών που είναι θύματα βίας και κοινωνικούς λειτουργούς που βοήθησαν στον καθορισμό των μαθησιακών στόχων, καθώς και μια ομάδα για τον σχεδιασμό των αφηγήσεων και την ενσωμάτωση του παιχνιδιού.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι στην ιστοσελίδα: <https://notagame.eu/>

Διαθέσιμες γλώσσες

Το βιντεοπαιχνίδι CONVEY είναι διαθέσιμο σε 4 γλώσσες:

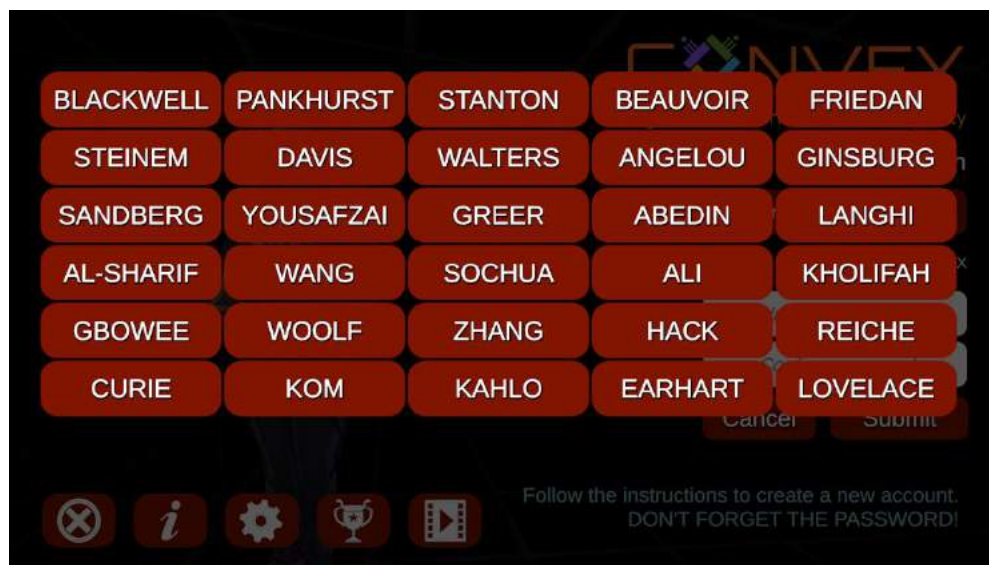
- Αγγλικά
- Ιταλικά
- Βουλγαρικά
- Ελληνικά

Οι υπότιτλοι στο παιχνίδι και στα βίντεο στο τέλος κάθε σταδίου θα αλλάζουν ανάλογα με τη γλώσσα επιλογής.



Δημιουργία λογαριασμού

- Ο παίκτης θα πρέπει να δημιουργήσει λογαριασμό για να παίξει το βιντεοπαιχνίδι CONVEY.
- Για να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό (ένας παίκτης/ πολλοί παίκτες), θα πρέπει να επιλέξετε ένα από τα διαθέσιμα ονόματα. Αυτά που είναι διαθέσιμα μέχρι στιγμής, είναι ονόματα σπουδαίων γυναικών από διαφορετικά πεδία, όπως επιστήμες, αθλήματα, οργανισμούς που στηρίζουν τα δικαιώματα των γυναικών, καθώς και κινήματα υπέρ των δικαιωμάτων των γυναικών.



- Ταυτόχρονα με το όνομα θα οριστεί και ένας αριθμός. Επομένως, το όνομα χρήστη θα αποτελείται από το επιλεγθέν όνομα # έναν αριθμό, π.χ. CURIE#456. Αυτό καθιστά το όνομα χρήστη σας μοναδικό.
- Σημειώστε ότι για τη δημιουργία λογαριασμού δεν απαιτείται η καταχώριση ηλεκτρονικής διεύθυνσης ή οποιωνδήποτε προσωπικών δεδομένων. Αυτή η απόφαση λήφθηκε προκειμένου να αποφευχθούν τυχόν προβλήματα σε σχέση με την προστασία των προσωπικών δεδομένων, λαμβάνοντας υπόψιν το γεγονός ότι οι παίκτες είναι ανήλικοι. Ωστόσο, αυτό ταυτόχρονα συνεπάγεται το ότι οι κωδικοί δε μπορούν να ανακτηθούν σε περίπτωση που χαθούν, καθώς δεν υπάρχει καταχωρημένη ηλεκτρονική διεύθυνση στη βάση δεδομένων. Συνεπώς, ο παίκτης θα πρέπει να προχωρήσει στη δημιουργία νέου λογαριασμού στην περίπτωση που ξεχάσει τους κωδικούς του.
- Σύνδεση στο διαδίκτυο: απαιτείται μόνο για τη δημιουργία λογαριασμού και όχι για να παίξεις. Επομένως, εφόσον ο λογαριασμός δημιουργήθηκε ενόσω ο υπολογιστής ή το τηλέφωνο ήταν συνδεδεμένα στο διαδίκτυο, δεν απαιτείται σύνδεση για να παίξει κανείς το βιντεοπαιχνίδι CONVEY.

Σύνδεση και αποσύνδεση

Κάθε φορά που οι παίκτες αποσυνδέονται από το παιχνίδι, θα απαιτείται εκ νέου σύνδεση. Το όνομα χρήστη ωστόσο, αποθηκεύεται στη συσκευή από την οποία παίζετε, επομένως, δε χρειάζεται να το εισάγετε ξανά. Πρέπει να καταχωρίσετε μόνο τον κωδικό πρόσβασης που έχετε επιλέξει.



Ανάκτηση κωδικού

Ενώ το όνομα χρήστη αποθηκεύεται αυτόματα στη συσκευή που χρησιμοποιείτε για να παίζετε, θα πρέπει να καταχωρείτε τον κωδικό πρόσβασης κάθε φορά που επιθυμείτε να συνδεθείτε. Οι κωδικοί πρόσβασης δεν αποθηκεύονται πουθενά σύμφωνα με την πολιτική προστασίας προσωπικών δεδομένων που αναφέρθηκε ανωτέρω. Σε περίπτωση που ξεχάσετε τον κωδικό σας, θα πρέπει να δημιουργήσετε εκ νέου λογαριασμό και να ξεκινήσετε το παιχνίδι από την αρχή.

Ομάδες

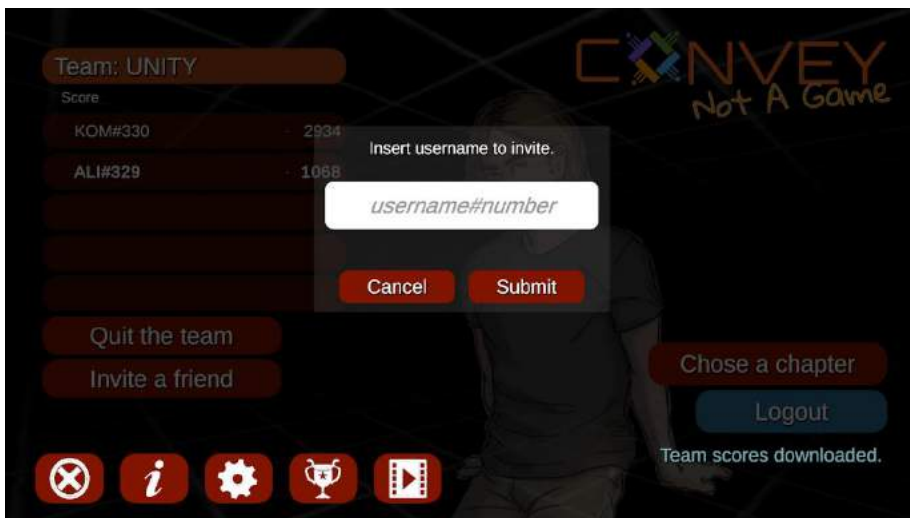
- Δημιουργία ομάδας

Κάθε παίκτης μπορεί να δημιουργήσει μία ομάδα και να επιλέξει το όνομά της, όπως φαίνεται και παρακάτω:



- Πρόσκληση φίλων σε μία ομάδα

Κάθε ομάδα μπορεί να προσκαλέσει στη δική της άλλους παίκτες από κάθε μέρος του πλανήτη, χρησιμοποιώντας το όνομα χρήστη τους (αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να γνωρίζουν το όνομα χρήστη του προσώπου που θέλουν να προσκαλέσουν).



- Συμμετοχή σε ήδη υπάρχουσα ομάδα

Για να ενταχθούν σε μια ήδη υπάρχουσα ομάδα, οι παίκτες θα πρέπει να προσκληθούν σε αυτή. Δε μπορούν να ενταχθούν από μόνοι τους. Επομένως, για να γίνει αυτό, ο παίκτης θα πρέπει να δώσει το όνομά του/της σε κάποιο από τα μέλη της ομάδας που επιθυμεί και να προσκληθεί σε αυτή, όπως εξηγήθηκε και ανωτέρω.

- Αποχώρηση από ομάδα

Για να αποχωρήσετε από μια ομάδα, θα πρέπει να επιλέξετε το “Quit the team” πλαίσιο, όπως φαίνεται παρακάτω:



- Συγκέντρωση βαθμών μέσα σε ομάδα

Το παιχνίδι στα πλαίσια μιας ομάδας δε σημαίνει ότι οι παίκτες της παίζουν ο ένας εναντίον του άλλου, καθώς κάτι τέτοιο θα αντέβαινε στους εκπαιδευτικούς σκοπούς του βιντεοπαιχνιδιού. Αντιθέτως, με πνεύμα συνεργασίας, οι βαθμοί όλων των μελών μιας ομάδας προστίθενται. Με αυτό τον τρόπο όλες οι υφιστάμενες ομάδες διαγωνίζονται με βαθμούς στον πίνακα των επικεφαλής που υπάρχει για τις ομάδες.

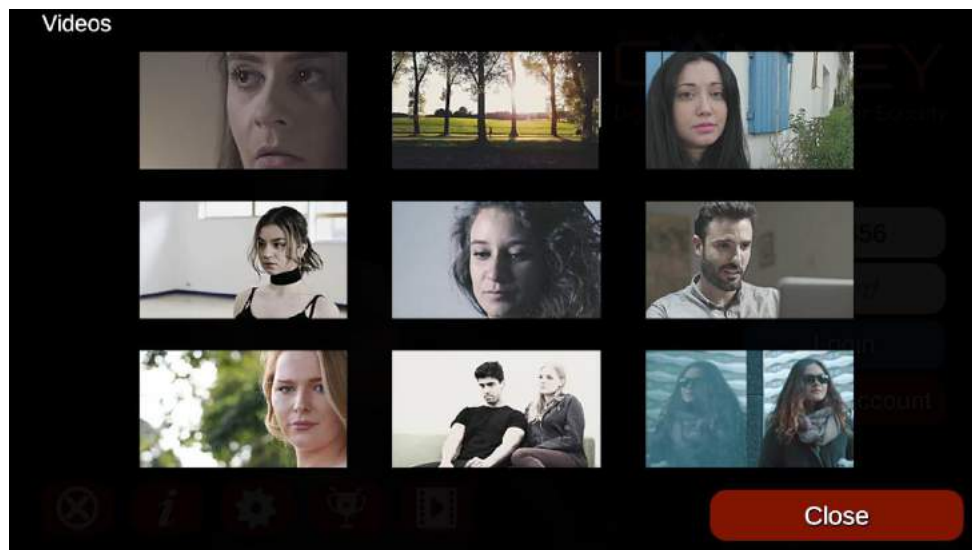
Πρόσβαση στα στάδια του παιχνιδιού

- Υπάρχουν 5 στάδια συνολικά. Το πρώτο στάδιο είναι πάντα ξεκλειδωτό. Αφού αυτό ολοκληρωθεί, τα στάδια 2,3 και 4 ξεκλειδώνονται. Το Στάδιο 5 ξεκλειδώνει μόνον εφόσον ολοκληρωθούν όλα τα υπόλοιπα. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να παιχτεί πρώτα το Στάδιο 1 ώστε να ξεκλειδωθούν τα επόμενα.
- Σημειώστε ότι εάν συμπληρώσετε το Στάδιο 1, αποσυνδεθείτε και ξανασυνδεθείτε από την ίδια συσκευή, θα έχετε πρόσβαση στα επόμενα στάδια με τον τρόπο που εξηγήθηκε ήδη. Αν όμως αλλάξετε συσκευή, ακόμη και αν συνδεθείτε με τον ίδιο λογαριασμό, το παιχνίδι θα ξεκινήσει από το Στάδιο 1 και όλα τα υπόλοιπα θα παραμείνουν κλειδωμένα.

Βίντεο

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 9 βίντεο τα οποία διαμορφώθηκαν από κοινού με θύματα σεξουαλικής βίας, παρενόχλησης και έμφυλης βίας, στο Ηνωμένο Βασίλειο, τη Βουλγαρία, την

Ελλάδα και την Ιταλία, στο πλαίσιο του προγράμματος CONVEY. Στο τέλος των Σταδίων 1-4 θα ξεκλειδώνει και θα παίζει αυτόματα ένα βίντεο με σχετικό περιεχόμενο. Τα υπόλοιπα 5 βίντεο βρίσκονται στο Στάδιο 5 αλλά και στην ακόλουθη ενότητα του μενού, η οποία περιλαμβάνει όλα τα βίντεο των θυμάτων. Τα βίντεο είναι διαθέσιμα κάτω από την επιλογή “video”.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΑΠΟΣΚΟΠΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι που αναπτύχθηκε ποτέ ήταν ένα απλό παιχνίδι τένις που δημιούργησε ο Αμερικανός φυσικός William Higinbotham τον Οκτώβριο του 1958. Ο Higinbotham, που εργαζόταν στο Εθνικό Εργαστήριο Brookhaven στη Νέα Υόρκη την εποχή εκείνη, ήρθε με την ιδέα να έχει ένα διαδραστικό παιχνίδι παρών κατά τη διάρκεια του Ετήσια "ημέρα επισκεπτών" των εργαστηρίων. Κουρασμένος από τις αμέτρητες τυπικές εκθέσεις που προκάλεσαν λίγη αίσθηση μεταξύ των επισκεπτών, ο Higinbotham πίστευε ότι μια διαδραστική επίδειξη της δουλειάς που έκανε μπορούσε να προσελκύσει τους επισκέπτες με έναν καινοτόμο τρόπο. Ο Higinbotham ίσως να πρωτοστάτησε στο κίνημα τυχερών παιχνιδιών, λέγοντας ότι «θα μπορούσε να ζωντανέψει το μέρος για να έχει ένα παιχνίδι που οι άνθρωποι θα μπορούσαν να διαδραματίσουν και το οποίο θα μεταφέρει το μήνυμα ότι οι επιστημονικές μας προσπάθειες έχουν σημασία για την κοινωνία>>

Σήμερα, μια πληθώρα εμπορικών σημάτων, διεθνών οργανισμών καθώς και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων χρησιμοποιούν ψηφιακά και αναλογικά βιντεοπαιχνίδια ως εργαλεία για την εμπλοκή και την αλληλεπίδραση με το ακροατήριό τους. Το τυχερό παιχνίδι έχει γίνει εργαλείο για την προώθηση των κοινωνικών αιτιών και την ευαισθητοποίηση σε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, μεταξύ άλλων, τη φτώχεια, τον καρκίνο, τον εκφοβισμό, την ομοφυλοφιλία την ψυχική υγεία, καθώς και τη σεξουαλική βία και τη βία που βασίζεται στο φύλο. Όταν μιλάμε για τυχερά παιχνίδια ως εκπαιδευτικό εργαλείο, χρησιμοποιούνται ορισμένοι όροι για την περιγραφή του φαινομένου. Ως εκ τούτου, για λόγους σαφήνειας, θα αναφερθούμε στο παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης, όπως το gamification. Ο προσδιορισμός των παιχνιδιών έχει

οριστεί ως "χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα που δεν αφορούν το παιχνίδι"

Το Gamification μπορεί να είναι ένα ισχυρό μαθησιακό εργαλείο που επιτρέπει τόσο την ενεργητική όσο και την κριτική μάθηση. Οι υποστηρικτές της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι προάγουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να "διδάξουν και να ενισχύσουν δεξιότητες σημαντικές για μελλοντικές δουλειές όπως συνεργασία, επίλυση προβλημάτων και επικοινωνία". Στις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων διαπιστώνουμε ότι υπάρχει θετική συσχέτιση μεταξύ των τυχερών παιγνίων και της ικανότητας λήψης αποφάσεων που βασίζονται σε τεκμήρια. Για να δούμε όμως τα θετικά αποτελέσματα, όπως οι σχέσεις με το gamification, η έρευνα υποστηρίζει ότι είναι ζωτικής σημασίας οι παίκτες που ασχολούνται με τα διαδικτυακά παιχνίδια σε εκπαιδευτικό περιβάλλον, έχουν τη δυνατότητα να συζητήσουν και να προβληματιστούν σχετικά με τα θέματα που έχουν διδαχθεί. Μια μελέτη που έγινε από την Fengfeng Ke συνιστά να διδάσκουν οι εκπαιδευτικοί και να συνδέουν το περιεχόμενο του παιχνιδιού με το πρόγραμμα σπουδών έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να μεταφέρουν τις νέες γνώσεις τους στην τάξη και την καθημερινή τους ζωή. Μια ανασκόπηση 17 μελετών για το σχεδιασμό του παιχνιδιού διαπίστωσε ότι η εκπαιδευτική υποστήριξη είναι απαραίτητη, καθώς επιτρέπει στους παίκτες όχι μόνο να μάθουν πώς να παίζουν το παιχνίδι αλλά και να εξαγάγουν με επιτυχία τις γνώσεις που έχουν ενσωματωθεί στο παιχνίδι.

Παρόλα αυτά, τα παιχνίδια που επιδιώκουν να προκαλέσουν θετικά μηνύματα της συνεκτικότητας και της συμπάθειας μεταξύ των ομάδων στους παίκτες τους, είχαν ελάχιστες προηγούμενες έρευνες για να εδραιώσουν την προσέγγισή τους. Έρευνα που διεξήχθη από τους Dicheva et al. το 2015 διαπίστωσε ότι η πλειοψηφία της επιστημονικής έρευνας για την τυποποίηση επικεντρώνεται στην περιγραφή των πιθανών μηχανισμών και δυναμικών παιχνιδιών και ότι μόνο ένας μικρός αριθμός μελετών επικεντρώνεται στην πραγματική αποτελεσματικότητα της χρήσης στοιχείων στοιχηματισμού σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον. Έτσι, ότι οι πιο δημοφιλείς μηχανισμοί παιχνιδιών είναι τα σημεία, τα εμβλήματα και οι πίνακες βαθμολογίας και ότι η πιο χρησιμοποιούμενη αρχή σχεδιασμού τυχερών παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά πλαίσια είναι "η κοινωνική δέσμευση, η ελευθερία επιλογής, η ελευθερία αποτυχίας και η ταχεία ανάδραση." Αυτό όμως που δεν γνωρίζουμε είναι ποια είναι τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα του gamification. Οι Kaufman και Flanagan, λοιπόν, έδωσαν την απάντηση σε μια κρίσιμη ερώτηση. "Πώς μπορούν οι σχεδιαστές να δημιουργήσουν αποτελεσματικά παιχνίδια που παρέχουν τόσο μια ουσιαστική εμπειρία εμβάθυνσης και παράγουν ευεργετικά αποτελέσματα για τα άτομα και την κοινωνία γενικά;"

Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Στο άρθρο τους «Μια Ψυχολογικά Ενσωματωμένη» Προσέγγιση στο Σχεδιασμό Παιχνιδιών για Προπαραγωγικές Αιτίες» ο Kaufman και ο Flanagan παρουσιάζουν την έννοια του "Ενσωματωμένου Σχεδιασμού". Πριν όμως περιγράψουμε την προσέγγιση "ενσωματωμένου σχεδιασμού", θα εξετάσουμε τα τρία εμπόδια που μπορούν να αποτρέψουν την αλλαγή συμπεριφοράς στους παίκτες, όπως έχουν εντοπιστεί από τους Kaufman και Flanagan.

Το πρώτο εμπόδιο που διαπιστώθηκε ήταν ότι η έκθεση σε ανεπιθύμητες συμπεριφορές και τα αντιληπτά κοινωνικά προβλήματα θα μπορούσε να εμπνεύσει τη συμμόρφωση των παικτών και την ανάγκη να διατηρηθεί η συμπεριφορά, η πίστη ή η συμπεριφορά που επιδιώκει να εξαλείψει. Το δεύτερο εμπόδιο ήταν ότι η ρητή ανταλλαγή μηνυμάτων σε ένα παιχνίδι εναντίον ενός συγκεκριμένου ζητήματος έτρεξε τη δυνατότητα δημιουργίας μιας ψυχολογικής άμυνας στους παίκτες. Αυτό σημαίνει ότι αντί να αλλάζει την επιθυμητή συμπεριφορά, οι παίκτες ίσως αισθάνονται ότι παραβιάζεται η ικανότητά τους να επιλέγουν και να κάνουν πολύτιμες επιλογές για τον εαυτό τους. Με τη σειρά του μπορεί να εμπνεύσει μια εσωτερική αντίσταση στο μήνυμα, τελικά εμποδίζοντας οποιαδήποτε αλλαγή συμπεριφοράς. Το τρίτο εμπόδιο που αναπτύχθηκε στην έρευνά τους ήταν ότι οι παίκτες ίσως δεν γνωρίζουν καν ότι χρειάζονται οι ίδιοι μια παρέμβαση, καθιστώντας έτσι ακόμη πιο δύσκολο να περάσουν σε αυτά με το μήνυμα.

Αυτό που προτείνει ο Kaufman και ο Flanagan για να παρακάμψουν αυτά τα ψυχολογικά πρότυπα είναι μια προσέγγιση "ενσωματωμένου σχεδιασμού". Η προσέγγιση "ενσωματωμένου σχεδιασμού" βασίζεται στην ιδέα ότι η πειστικότητα και ουσιαστικά η επιτυχία ενός παιχνιδιού στηρίζεται στην ικανότητα του παιχνιδιού να μεταφέρει ένα μήνυμα χωρίς να καταστήσει προφανή την πρόθεσή του. Αναγνωρίζουν δύο τρόπους με τους οποίους ένα παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιήσει τη στρατηγική ενσωμάτωσης. Πρώτον, έχετε τη στρατηγική της "ανάμιξης". Το Intermixing επικεντρώνεται στην ανάμιξη του περιεχομένου "επί τόπου" και "εκτός θέματος" με τρόπο που καμουφλάρει την πραγματική πρόθεση του παιχνιδιού. Δεύτερον, έχετε τη στρατηγική της "παρατήρησης". Το Obfuscating εκμεταλλεύεται τα είδη των παιχνιδιών και επιδιώκει να προσελκύσει παίκτες σε ένα παιχνίδι χρησιμοποιώντας ένα είδος παιχνιδιού το οποίο κανονικά δεν θα συσχετίζεται με το θέμα. Οι εμπειρικές μελέτες σε δύο παιχνίδια που χρησιμοποιούν την ενσωματωμένη προσέγγιση σχεδίασης, δηλαδή το «Buffalo» και η «Awkward Moment» (intermixing), διαπίστωσαν ότι τα κοινωνικά παιχνίδια που δεν κατορθώνουν να αποκρύψουν την πρόθεσή τους ή είναι υπερβολικά σαφή στην προσέγγισή τους, έχουν χαμηλότερη πιθανότητα να πείσουν τους παίκτες. Κατά συνέπεια, τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν μια ενσωματωμένη στρατηγική σχεδιασμού έχουν μεγαλύτερη πιθανότητα να δημιουργήσουν μια πιο ευαίσθητη και συμπονετική στάση στους παίκτες.

Στην ανάπτυξη των παιχνιδιών CONVEY χρησιμοποιήσαμε την "ενσωματωμένη σχεδιαστική προσέγγιση". Τελικά, θέλαμε να μπορούν τα παιχνίδια να κυκλοφορούν στο εμπόριο και να είναι στο ίδιο επίπεδο με τα τρέχοντα πρότυπα των διαδικτυακών παιχνιδιών, με ή χωρίς το πρόσθετο εκπαιδευτικό στοιχείο. Όταν συζητήσαμε με τους συμβούλους μας, ήταν πολύ σημαντικό για την ομάδα να αναπτύσσει τα παιχνίδια, να γνωρίζει αν οι συμπαίκτες αισθάνονταν ότι το παιχνίδι ήταν διασκεδαστικό και άξιζε να παίξει. Από την έρευνά μας για την "ενσωματωμένη προσέγγιση σχεδιασμού" γνωρίζαμε ότι η υπερβολική εστίαση στα εκπαιδευτικά στοιχεία του παιχνιδιού θα μπορούσε να αποτρέψει τους νέους από το να θέλουν να παίξουν τα παιχνίδια. Αντ' αυτού θεωρήσαμε ότι η δημιουργία σεναρίων που έκαναν εξοικείωση με την ομάδα-στόχο και χαρακτήρες που προκάλεσαν ενσυναίσθηση στους παίκτες, είχαν πολύ μεγαλύτερες δυνατότητες να επηρεάσουν τις συμπεριφορές στους παίκτες. Επιπλέον, επιλέγοντας να αναπτύξουν παιχνίδια όπου ο παίκτης θα πρέπει να διερευνήσει ένα έγκλημα και να ανακαλύψει μόνος του ποιος ήταν ο δράστης, αισθανόμασταν ότι δώσαμε στους παίκτες μια αίσθηση αυτονομίας. Δεν θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα ηθικό παιχνίδι, το οποίο σύμφωνα με τους Kaufman και Flanagan θα μπορούσε να προκαλέσει μια ψυχολογική άμυνα στους παίκτες.

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΥΞΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΥΚΤΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΠΩΣ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΗΚΕ Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΑΠΕΥΘΥΝΟΜΕΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ?

Ο πρωταρχικός στόχος του έργου CONVEY ήταν η αντιμετώπιση της σεξουαλικής βίας και της παρενόχλησης στα σχολεία, με τη συμμετοχή των νέων στη ψηφιακή εκπαίδευση σχετικά με τα στερεότυπα φύλου. Οι στόχοι του έργου ήταν επομένως η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού προσομοίωσης στο διαδίκτυο βασισμένου σε ενημερωμένα αποτελέσματα έρευνας και με την ενεργό συμμετοχή των τοπικών συμβουλευτικών ομάδων νέων (σύμβουλοι από ομοτίμους) και μιας ομάδας εμπειρογνομόνων, συμπεριλαμβανομένων των επιζώντων βίας λόγω φύλου. Δεύτερον, ο στόχος ήταν να εκπαιδεύσει και να συμβάλει στην αλλαγή συμπεριφοράς και στάσης μεταξύ των νέων στον τομέα της σεξουαλικής βίας, της παρενόχλησης, των ψηφιακών μέσων και των στερεοτύπων φύλου.

* Θέλαμε να αλλάξουμε τις συμπεριφορές νωρίς και επειδή θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον.

ΠΩΣ ΑΝΑΠΤΥΧΘΗΚΑΝ ΤΑ ΘΕΜΑΤΑ?

Προκειμένου να δημιουργηθούν παιχνίδια που θα ήταν ελκυστικά και ελκυστικά για την επιδιωκόμενη ομάδα στόχου, το σχέδιο υιοθέτησε ένα συμμετοχικό μοντέλο. Η προσέγγιση αυτή βασίστηκε στην πεποίθηση ότι η ενεργός συμμετοχή της ομάδας-στόχου και των κυριότερων χρηστών του παιχνιδιού θα ήταν επιζήμια για τη γενική επιτυχία των αγώνων. Κατά την ανάπτυξη των διαδικτυακών παιχνιδιών, βασίσαμε επομένως σε μεγάλο βαθμό στην ανατροφοδότηση και την συμβολή των συμβουλευτικών ομάδων από τις έξι χώρες εταίρους. Οι έξι ομότιμες ομάδες αποτελούνταν από 15 φοιτητές (μέγιστο) ηλικίας μεταξύ 14 και 18 ετών. Κάθε χώρα εταίρος ήταν υπεύθυνη για τη διεξαγωγή τριών συναντήσεων με την ομάδα ομοτίμων τους. Στόχος αυτών των συναντήσεων ήταν να προσδιοριστεί το επίπεδο γνώσεων των συμμαθητών σχετικά με τα επίκαιρα θέματα και να δημιουργηθεί μια κοινή βάση κατανόησης από την οποία θα προχωρήσουμε. Δεύτερον, ο στόχος ήταν να τους έχουν αναπτύξει τις ιστορίες χρησιμοποιώντας σενάρια και χαρακτήρες που προκάλεσαν εξοικείωση με την ομάδα στόχου. Όταν τους ζητήθηκε να μοιραστούν τα κίνητρά τους να συμμετάσχουν σε μια ομάδα συμβούλων, οι συνομηλικοί απάντησαν:

"Να μάθουν περισσότερα για το πρόβλημα της σεξουαλικής παρενόχλησης και να ξέρουν πώς να αντιμετωπίζουν καταστάσεις όπως αυτές. Να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου για τα θέματα και τα σχόλιά μας που θα χρησιμοποιηθούν για τη συνέχιση αυτού του έργου στο μέλλον. Να προστατεύσω τον εαυτό μου και τους άλλους από τη σεξουαλική βία. Να αποκτήσω δεξιότητες που θα με βοηθήσουν να προστατεύσω τους άλλους. Να με βοηθήσει να είμαι πιο ενημερωμένος για όλα όσα σχετίζονται με μένα ως κορίτσι και ίσως ως μελλοντικό θύμα "

Η πρώτη συνάντηση διαβούλευσης με ομότιμους επικεντρώθηκε στην εισαγωγή των συνομηλίκων μεταξύ τους και στη δημιουργία ενός ασφαλούς χώρου για διάλογο και προβληματισμό. Επιπρόσθετα, επιδίωξε να δημιουργήσει μια κοινή αντίληψη των βασικών εννοιών, όπως π.χ. η βία με βάση το φύλο, τα στερεότυπα φύλου, η σεξουαλική παρενόχληση, οι ρόλοι των φύλων, η διαφορά μεταξύ τους κλπ. Μετά από αυτή τη συνάντηση και πριν από τη δεύτερη συνάντηση διαβούλευσης με ομότιμους, αναπτύξαμε δύο εννοιολογικές ιδέες παιχνιδιών που παρουσιάσαμε στην ομάδα στη δεύτερη peer διαβούλευση. Κατά τη διάρκεια της δεύτερης συνεδρίασης, ζητήσαμε στη συνέχεια από την ομάδα να μας δώσει σχόλια σχετικά με τις προτάσεις παιχνιδιών, τη σκοπιμότητα του παιχνιδιού, αν οι συμμετέχοντες

βρήκαν τις προτάσεις ελκυστικές και ενδιαφέρουσες ώστε να είναι σε θέση να προσελκύσουν την προσοχή μεταξύ των νέων και πώς βρήκαν την πτυχή της ευαισθητοποίησης από τις προτάσεις παιχνιδιών. Αυτές οι ανατροφοδοτήσεις χρησίμευαν ως εφελκυστικό από την οποία θα μπορούσαμε να αναπτύξουμε περαιτέρω τα παιχνίδια. Επίσης, διευκρινίσαμε με τους συνομηλίκους ότι οι ιδέες παιχνιδιών έπρεπε να είναι βιώσιμες σε όλες τις χώρες που συμμετέχουν στο έργο και ενδεχομένως σε ολόκληρη την ΕΕ. Επιπλέον, ότι τα παιχνίδια έπρεπε να έχουν διακρατικό και διαπολιτισμικό χαρακτήρα γι' αυτούς. Οι συμμαθητές κλήθηκαν στη συνέχεια να ψηφίσουν για τις ιστορίες και να τις κατατάξουν από την καλύτερη μέχρι την λιγότερο προτιμώμενη ιστορία.

Ωστόσο, η ανατροφοδότηση από τους συναδέλφους δεν ήταν η μόνη πηγή ανατροφοδότησης και οι εταίροι του προγράμματος κλήθηκαν επίσης να παράσχουν ανατροφοδότηση για τα παιχνίδια. Έτσι, πριν από την τρίτη συνάντηση διαβούλευσης με ομότιμους, προέκυψε συζήτηση μεταξύ του συντονιστικού οργανισμού CESIE και των οργανώσεων εταίρων σχετικά με την δυνατότητα αναπαραγωγής του παιχνιδιού. Η ανησυχία ήταν ότι οι ιστορίες που είχαν αναπτυχθεί, αν και καλοί, δεν προσφέρθηκαν καλά στη μορφή ενός συναρπαστικού και διαδραστικού διαδικτυακού παιχνιδιού. Γνωρίζαμε ότι θα έπρεπε να αναπτύξουμε ένα παιχνίδι που θα ήταν σε θέση να ανταγωνιστεί με τα υπάρχοντα παιχνίδια στο διαδίκτυο και ο στόχος μας ήταν να φτιάξουμε ένα παιχνίδι που ήταν στο ίδιο επίπεδο με το τρέχον πρότυπο της διαδικτυακής ψυχαγωγίας. Κατά την ανάπτυξη παιχνιδιών που επικεντρώνονται στη βία με βάση το φύλο, ένα πολύ σοβαρό θέμα, μάθαμε ότι ίσως παραμελήσαμε τη σημασία της ψυχαγωγίας και του παιχνιδιού. Παρόλο που οι ιστορίες ήταν καλές και ικανές να παράγουν τα επιθυμητά μαθησιακά μας αποτελέσματα, δεν επέτρεπαν κατ' ανάγκην την εμπλοκή του παιχνιδιού.

Συνεπώς, έπρεπε να επιστρέψουμε στο σχέδιο και να προσπαθήσουμε να αναδιαρθρώσουμε τις τρέχουσες προτάσεις παιχνιδιών μας με τέτοιο τρόπο ώστε οι παίκτες του παιχνιδιού να έχουν περισσότερη αυτονομία. Θέλαμε να δημιουργήσουμε ιστορίες όπου οι παίκτες έπρεπε να χρησιμοποιήσουν τη δική τους κρίση για να αποκαλύψουν επεισόδια βίας με βάση το φύλο. Θέλαμε επίσης να υπάρχει πραγματική αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών και της πλατφόρμας. Η λύση μας ήταν να συνδυάσουμε τις δύο προηγούμενες προτάσεις παιχνιδιών μας και να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι έρευνας. Στην επόμενη ενότητα θα αναπτύξουμε περισσότερα για το πώς αναπτύξαμε το gameplay για τα παιχνίδια CONVEY.

ΠΩΣ ΑΝΑΠΤΥΧΘΗΚΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ?

Αποφασίσαμε να προχωρήσουμε σε ένα διερευνητικού τύπου στυλ παιχνιδιού, καθώς αισθανόμασταν ότι υπογραμμίστηκε ο εγκληματικός χαρακτήρας των καταχρήσεων. Στους αγώνες οι παίκτες μιμούνται τον ερευνητή και αυτός ή αυτή πρέπει να αποκαλύψει ένα έγκλημα που σχετίζεται με τη βία που βασίζεται στο φύλο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης μπορεί επίσης να βιώσει αναδρομές που δείχνουν τμήματα της προσωπικής ιστορίας

του ερευνητή με βία που βασίζεται στο φύλο ή την ιστορία του θύματος. Μερικές φορές, ο παίκτης έχει επίσης την ευκαιρία να κάνει μια διαφορά στο παιχνίδι, για παράδειγμα επιλέγοντας διαφορετικές διαδρομές κατά τη διάρκεια διαλόγων ή επιλέγοντας διαφορετικές ενέργειες κατά τη διάρκεια της διαδραστικής ιστορίας. Αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε αυτό το στοιχείο της επιλογής, διότι πιστεύαμε ότι θα μπορούσε να οδηγήσει τον παίκτη να αναπτύξει περισσότερη ενσυναίσθηση με το θύμα. Προχωρώντας σε ένα στυλ τύπου παιχνιδιού για έρευνα, πιστεύαμε επίσης ότι οι παίκτες θα έχουν μια πιο οικεία ματιά στις συνέπειες της βίας με βάση το φύλο. Χωρίς απαραίτητα να επικεντρώνεται υπερβολικά στα θύματα των επιζώντων. Ένα άλλο πλεονέκτημα ήταν ότι με τη δημιουργία ιστοριών βασισμένων σε διαλόγους μεταξύ του ερευνητή και των διαφορετικών χαρακτήρων, συμπεριλαμβανομένων των θυμάτων, είμαστε σε θέση να ενσωματώσουμε συμβουλές σχετικά με τους διαθέσιμους μηχανισμούς υποστήριξης, καθιστώντας τις προθέσεις μας προφανείς.

Και στα τέσσερα παιχνίδια μας προσθέσαμε διαφορετικούς μηχανισμούς παιχνιδιών, όπως πασχαλινά αυγά, επιτεύγματα, συλλογές, μίνι-παιχνίδια κτλ. Επίσης συμπεριλάβαμε ένα σύστημα βαθμολόγησης για να κάνουμε τον παίκτη να ανταμείβεται και ως ένας τρόπος για να προσθέσει ανταγωνισμό μεταξύ των παικτών. Το σύστημα σημείων βασίζεται στο πόσες συλλογές, οι διάλογοι και οι κρυμμένοι παίκτες πασχαλινών αυγών βρίσκουν στο παιχνίδι, αλλά και στα μίνι-παιχνίδια και στον χρόνο που παίρνετε για να τα λύσετε. Ωστόσο, μπορείτε να βελτιώσετε το σκορ σας ξαναπαίζοντας το παιχνίδι. Αποφασίσαμε να προσθέσουμε μίνι-παιχνίδια στις ιστορίες μας, επειδή βελτιώνουν την αλληλεπίδραση των παικτών και δίνουν στον παίκτη την ευκαιρία να απομακρυνθεί από την ιστορία και να αφήσει την πληροφορία να βυθιστεί. Τα μίνι παιχνίδια ήταν επιπλέον μια καλή προσθήκη στο σημείο σύστημα. Τα πασχαλινά αυγά ενσωματώθηκαν στα παιχνίδια ως ένας τρόπος να κάνουμε τον παίκτη πιο προειδοποιητικό ενώ παίζαμε το παιχνίδι, ενώ συγχρόνως μας προσέφερε την ευκαιρία να προσθέσουμε στατιστικά στοιχεία για τη σεξουαλική βία στο αυγό του Πάσχα. Μαζί με τα πασχαλινά αυγά, επιτρέψαμε στους παίκτες να κερδίσουν πόντους επίτευξης. Τα πασχαλινά αυγά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους παίκτες για να βελτιώσουν το σκορ τους και να ξεκλειδώσουν τα επιτεύγματά τους. Προσθέσαμε επίσης μια λειτουργία πολλαπλών παικτών που ενίσχυσε τον παράγοντα ανταγωνισμού μεταξύ των συνομηλίκων, καθιστώντας τελικά το παιχνίδι πιο ελκυστικό. Αλλά επειδή το παιχνίδι δεν μας επιτρέπει να έχουμε μια σωστή εμπειρία για πολλούς παίκτες, αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε δύο διαφορετικές επιλογές για τους παίκτες, μία επιλογή για έναν παίκτη και μία επιλογή ομάδας. Με αυτόν τον τρόπο οι παίκτες είναι σε θέση να συμμετάσχουν σε μια ομάδα κατά την εγγραφή και να προσθέσουν τα σημεία τους στο συνολικό σκορ της ομάδας.

ΠΩΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΙΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όπως αναλύθηκε σε προηγούμενες ενότητες, το έργο CONVEY πρόσφερε στους νέους μαθητές μεταξύ των ηλικιών 14-18 ως σύμβουλοι ομότιμων για το ζωντανό παιχνίδι. Ο ρόλος

τους ήταν να συμβάλουν στην ανάπτυξη του ζωντανού παιχνιδιού παρέχοντας ανατροφοδότηση και ιδέες για το περιεχόμενο. Οι ομότιμοι που προσελήφθησαν για αυτό το έργο ήταν πολύ παρακινημένοι και τελικά η ανταπόκρισή τους αποδείχθηκε αποφασιστική στη φάση σχεδιασμού.

Ταυτόχρονα δημιουργήσαμε μια συμβουλευτική ομάδα εμπειρογνομόνων σε κάθε κομητεία εταίρων που αποτελείται από δύο γυναίκες επιζώντες σεξουαλικής βίας ή γυναίκες που έχουν υποστεί σεξουαλική παρενόχληση, ένα ψυχολόγο και έναν κοινωνικό λειτουργό. Ο ρόλος της ομάδας εμπειρογνομόνων ήταν να συμβάλει στη μαθησιακή συνιστώσα του παιχνιδιού, συμπληρώνοντας το έργο και την ανατροφοδότηση από ομότιμη ομάδα συμβούλων. Η ομάδα εμπειρογνομόνων αναμένεται να συμμετάσχει σε τρεις συναντήσεις με την οργάνωση εταίρων της και να συζητήσει το περιεχόμενο των παιχνιδιών. Οι ομάδες εμπειρογνομόνων άρχισαν να συναντώνται μετά την εννοιοποίηση και τη φάση σχεδιασμού και έτσι δόθηκε η τελική έκδοση των παιχνιδιών. Με αυτόν τον τρόπο ήταν σε θέση να δώσουν πιο συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με το περιεχόμενο των παιχνιδιών. Αυτό τους επέτρεψε επίσης να μας παράσχουν ανατροφοδότηση σχετικά με το αν τα παιχνίδια ή όχι ήταν σύμφωνα με τον πρωταρχικό στόχο του έργου. Οι ερωτήσεις που τέθηκαν στην ομάδα εμπειρογνομόνων περιελάμβαναν: μήπως το παιχνίδι προσεγγίζει σωστά τα ζητήματα που σχετίζονται με τη βία με βάση το φύλο; το παιχνίδι καταδικάζει καταλλήλως τη βία με βάση το φύλο; το παιχνίδι απεικονίζει καταλλήλως τις συναισθηματικές και ψυχολογικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα θύματα της βίας με βάση το φύλο; δίνεται η δέουσα προσοχή στις υπηρεσίες υποστήριξης στα παιχνίδια; και σε ποιο βαθμό τα παιχνίδια αμφισβητούν τους ρόλους των φύλων και τα στερεότυπα;

Κατά την πρόσληψη γυναικών επιζώντων για την ομάδα εμπειρογνομόνων, η απαίτηση ήταν ότι έπρεπε να έχουν πέσει θύματα βίας λόγω φύλου. Εντούτοις, στο πλαίσιο της απαίτησης αυτής, δεν υπήρχαν προδιαγραφές ως προς το είδος της βίας λόγω φύλου που έπρεπε να έχουν πέσει θύματα. Αυτό το σημείο είναι σημαντικό να σημειωθεί επειδή η εμπειρία των εμπειρογνομόνων σας μπορεί να έχει άμεσο αντίκτυπο στο είδος των σχολίων που λαμβάνετε. Κατά την ανάπτυξη των παιχνιδιών μας για παράδειγμα, θέλαμε να συμπεριλάβουμε όσο το δυνατόν περισσότερους τύπους βίας με βάση το φύλο. Κατά συνέπεια, διατυπώσαμε τέσσερις διαφορετικές ιστορίες που εστιάζουν στην ενδοοικογενειακή βία, τη σεξουαλική παρενόχληση, τον βιασμό και την πορνογραφία εκδίκησης. Και παρόλο που οι ομάδες εμπειρογνομόνων μας ήταν περισσότερο από ικανές να παρέχουν πληροφορίες για τις τέσσερις ιστορίες, έδωσαν σίγουρα λεπτομερέστερη ανατροφοδότηση στις ιστορίες που ήταν οι πιο παρόμοιες με τις προσωπικές τους εμπειρίες.

Εκ των υστέρων, λοιπόν, βλέπουμε ότι ένας τρόπος για να παρακάμψουμε κάτι τέτοιο θα ήταν να έχουμε μια ομάδα εμπειρογνομόνων που θα αποτελείται από γυναίκες που θα έχουν εμπειρία με διαφορετικές μορφές βίας με βάση το φύλο. Ένας τρόπος για να γίνει αυτό θα ήταν να έχει κάθε εταίρος του έργου μια ομάδα εμπειρογνομόνων με επιζώντες που είχαν εμπειρία με ένα συγκεκριμένο είδος βίας με βάση το φύλο. Με αυτόν τον τρόπο θα

διασφαλίσουμε ότι κάθε ιστορία θα είχε αναθεωρηθεί από άτομα με προσωπική κατανόηση των μηχανισμών και της δυναμικής εξουσίας στο παιχνίδι. Ένας τρόπος με τον οποίο διαφυλάξαμε το έργο μας ενάντια σε αυτό, ωστόσο, υπήρχε εμπλοκή ενός κοινωνικού λειτουργού και ψυχολόγου. Ο κοινωνικός λειτουργός και ο ψυχολόγος συμμετείχαν ενεργά στις συναντήσεις και προσέφεραν έγκαιρες και πολύτιμες συμβουλές για την ανάπτυξη των ιστοριών.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ

Δεν είναι μυστικό ότι η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη για κάθε έργο. Εάν το σχέδιό σας περιλαμβάνει και άλλους συνεργάτες, γίνεται ακόμα πιο προφανές πόσο σημαντικό είναι να δομήσετε αποτελεσματικά το έργο σας. Η ανάπτυξη ενός διαδικτυακού παιχνιδιού δεν είναι εύκολο και ο καθορισμός σαφών προθεσμιών και των σημείων ελέγχου όπου θα είναι απαραίτητα καθώς προχωρά το έργο. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι παρόλο που θα πρέπει να αντιμετωπίζετε τις προθεσμίες σας ως απόλυτα, η ζωή είναι απρόβλεπτη και ενδέχεται να υπάρξουν απρόβλεπτα γεγονότα που δυσκολεύουν να εκπληρώσετε την εν λόγω προθεσμία.

Κατά την ανάπτυξη των παιχνιδιών CONVEY, η ομάδα μας αποτελείται από έξι οργανισμούς-εταίρους που βρίσκονται σε έξι διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες. Κάθε εταίρος είχε την ευθύνη να ασκεί δραστηριότητες στις δικές του χώρες. Εκτός από τον προγραμματισμό και την εκτέλεση συναντήσεων με τις ομάδες συμβούλων και ομάδες εμπειρογνομόνων, οι εταίροι έπρεπε επίσης να διεξάγουν έρευνες γραφείου σχετικά με τη σεξουαλική βία, τη σεξουαλική παρενόχληση και το ρόλο των ψηφιακών μέσων στην ενίσχυση στερεοτύπων φύλου που οδηγούν σε ανισότητες και στη βία. Ωστόσο, η συνεργασία με πολλούς συνεργάτες αυξάνει την πιθανότητα να αντιμετωπίσουμε ζητήματα διαχείρισης και διαχείρισης χρόνου και κατά την ανάπτυξη του παιχνιδιού CONVEY είχαμε επίσης καθυστερήσει στην ανάπτυξη του παιχνιδιού μας.

Οι καθυστερήσεις που αντιμετωπίστηκαν κατά τη διάρκεια της φάσης σχεδιασμού του παιχνιδιού CONVEY συνδέθηκαν με το γεγονός ότι το χρονοδιάγραμμα των αναπτυξιακών συναντήσεων με τις ομάδες συμβούλων έπρεπε να προσαρμοστεί στο τοπικό πλαίσιο και στις ανάγκες και τη διαθεσιμότητα των τοπικών ομάδων. Υπάρχουν αρκετές δυνατότητες: 1. Η πρόσληψη νέων ηλικίας 14-18 ετών που επιθυμούν να αποτελέσουν μέρος της ομάδας διαβούλευσης μεταξύ ομότιμων θα σήμαινε τη συμμετοχή σχολείων ή κέντρων νεολαίας ή άλλων ομάδων νέων και προσαρμογής στη διαθεσιμότητά τους και σχολικές διακοπές σε περίπτωση μαθητών σχολείων. 2. το πρόγραμμα των σπουδαστών μπορεί να είναι αντιφατικό, καθιστώντας δύσκολο να βρεθεί ένας κατάλληλος χρόνος συνεδρίασης εντός της καθορισμένης προθεσμίας.

Εκτός αυτού, διαπιστώσαμε επίσης ότι σε ορισμένες περιπτώσεις ήταν δύσκολο να βρούμε επιζώντες βίας λόγω φύλου που αισθανόταν αρκετά άνετα να μιλήσουν μαζί μας.

Ωστόσο, όταν πρόκειται για ένα ευαίσθητο θέμα όπως η βία με βάση το φύλο, αυτό είναι αναμενόμενο και είναι σημαντικό να γνωρίζετε πώς αυτά τα θέματα μπορούν να επηρεάσουν τη συνολική διαχείριση του χρόνου σας. Με άλλα λόγια, να γνωρίζετε ποιο είναι το κοινό σας και ποιους προσπαθείτε να φτάσετε. Ένα παιχνίδι που στοχεύει στην ενημέρωση των ενηλίκων σχετικά με τους τρόπους αύξησης του επιπέδου καθημερινής σωματικής δραστηριότητας θα έχει μια πολύ μεγαλύτερη ομάδα ανθρώπων από τις οποίες θα επιλέξουν κατά τη σύναψη μιας συμβουλευτικής ομάδας ή ομάδας εμπειρογνομώνων. Αντίθετα, ένα παιχνίδι που στοχεύει στην ενημέρωση των μικρών παιδιών με διαβήτη τύπου 1 σχετικά με τη σημασία λήψης των ινσουλίνης τους, θα έχει μικρότερη ομάδα ανθρώπων για να επιλέξει.

Ως αποτέλεσμα, οι προθεσμίες έπρεπε να αναβληθούν κατά τη διάρκεια της φάσης σχεδιασμού του παιχνιδιού. Αυτές οι αναβολές με τη σειρά τους οδήγησαν στην αναβολή της οριστικοποίησης του παιχνιδιού. Ως εκ τούτου, μια ζωτικής σημασίας άκρη θα ήταν να θέσετε φιλόδοξους, αλλά ρεαλιστικούς στόχους, ενώ σχεδιάζετε μέτρα που θα σας βοηθήσουν να επιτύχετε τους στόχους σας σε περίπτωση καθυστερήσεων. Η διαδικασία ανάπτυξης ενός ζωντανού παιχνιδιού που είναι εκπαιδευτικό και αξίζει τον κόπο να το παίξεις είναι ένας μαραθώνιος, όχι ένα σπριντ - πάρτε έτσι το χρόνο σας για να το κάνετε σωστό.

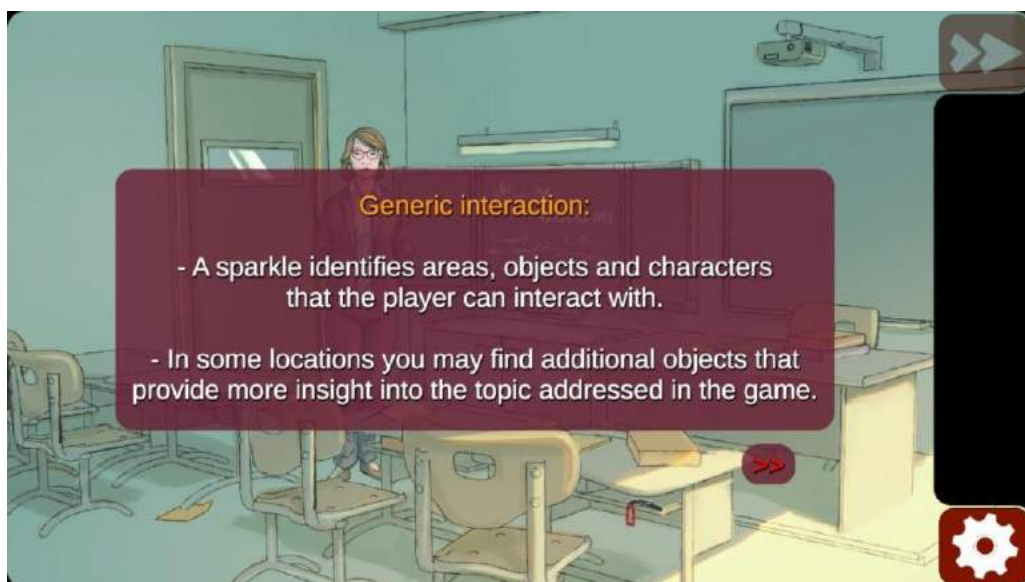
ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πρώτα απ' όλα, το παιχνίδι πέφτει στο είδος της γραφικής περιπέτειας σημείο και κλικ. Ο παίκτης θα μιμηθεί έναν ερευνητή ο οποίος θα πρέπει να λύσει και να ανακαλύψει τι συμβαίνει σε κάθε κεφάλαιο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι δομημένο σε 4 κύρια κεφάλαια. Κάθε κεφάλαιο ασχολείται με έναν διαφορετικό τύπο βίας, στην πραγματικότητα: Το κεφάλαιο 1 ασχολείται με την κακοποίηση παιδιών. Το κεφάλαιο 2 αναφέρεται στη σεξουαλική βία. Το Κεφάλαιο 3 αναφέρεται στην ενδοοικογενειακή βία. Το κεφάλαιο 4 ασχολείται με την πορνογραφία εκδίκησης.

Το πέμπτο κεφάλαιο είναι η παρουσίαση ενός συνεδρίου στο οποίο παρουσιάζεται το βίντεο που πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του έργου.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μόνο του ή σε ομάδα. Παίζοντας σε ομάδα, οι παίκτες συμμετέχουν σε μια κοινή ομάδα και η βαθμολογία κάθε παίκτη θα προστεθεί στο σκορ της ομάδας. Κάθε παίκτης κερδίζει πόντους με βάση τα σφάλματα, τον χρόνο που χρησιμοποιείται για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού κ.ο.κ. Τα πρώτα 3 κεφάλαια έχουν παρόμοια δομή, ενώ το τέταρτο και το πέμπτο αποκλίνουν από αυτά για διαφορετική όψη. Κάθε ιστορία έχει το δικό της γραφικό περιβάλλον, χαρακτήρες και μίνι παιχνίδια. Επιπλέον, ο παίκτης, αφού ολοκληρώσει ορισμένες ενέργειες, θα ολοκληρώσει τα επιτεύγματα του παιχνιδιού που μπορούν να ελεγχθούν στο συγκεκριμένο τμήμα του κύριου μενού. Επίσης, μετά από κάθε κεφάλαιο, ο παίκτης θα ξεκλειδώσει ένα βίντεο που θα περιέχεται και σε μια ειδική ενότητα στο κύριο μενού. ΕΙΔΙΚΑ:

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

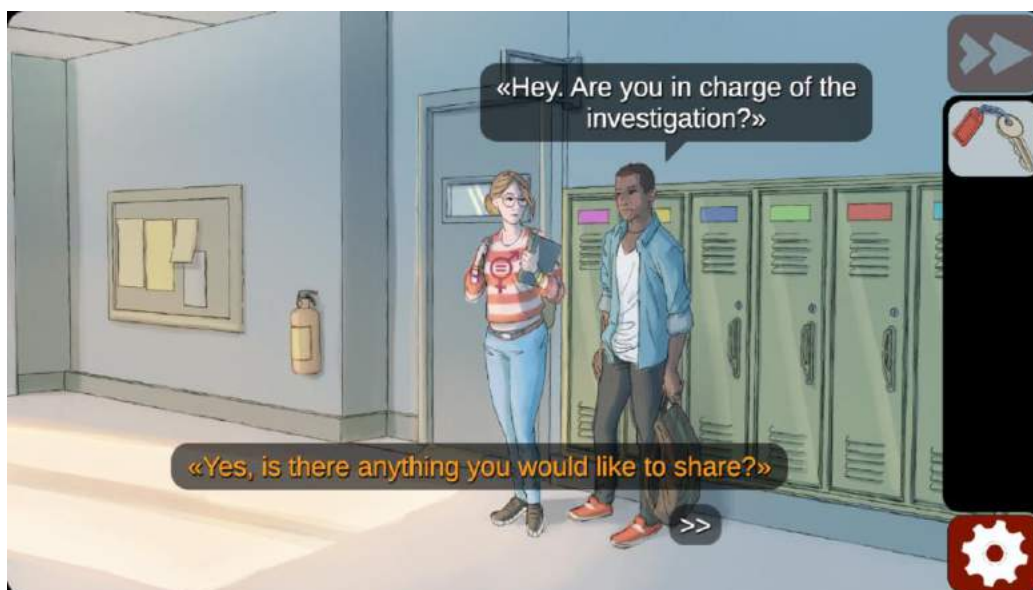


ΠΡΩΤΗ ΣΚΗΝΗ

Μόλις ξεκινήσει το πρώτο κεφάλαιο, ο παίκτης καλωσορίζεται από το σεμινάριο που θα εξηγήσει τη λογική του παιχνιδιού και πώς θα προχωρήσει. Ως παιχνίδι σημείο and κλικ, ο παίκτης θα πρέπει να βρει αντικείμενα και να κάνει κλικ στους χαρακτήρες για να λάβει πληροφορίες και χρήσιμες συμβουλές για να προχωρήσει περαιτέρω. Σε περίπτωση που κάποιος δεν ξέρει ή δεν καταλάβει πού να κάνει κλικ για να βρει αντικείμενα, το παιχνίδι θα δείξει μια λάμψη που θα φωτίσει σημαντικά αντικείμενα που πρέπει να κάνει κλικ. Η πρώτη σκηνή του πρώτου κεφαλαίου πραγματοποιείται στην τάξη της Μαρίας, μιας φοιτήτριας που απουσίαζε. Εδώ ο παίκτης θα βρει 3 διαφορετικά έγγραφα με στατιστικά στοιχεία και πληροφορίες για το φαινόμενο της βίας με βάση το φύλο, 1 κόκκινο κλειδί που θα είναι χρήσιμο αργότερα και 1 φυλλάδιο της πόλης στην οποία διοργανώνεται το 1ο κεφάλαιο που θα οδηγήσει στην πρώτη αναδρομή του παιχνιδιού. Επιπλέον, ο παίκτης θα μπορεί να αλληλεπιδράσει με τον μαυροπίνακα που θα έχει γράψει την εργασία για τους μαθητές. Κάνοντας κλικ στο γραφείο του καθηγητή, ο παίκτης θα δει μια νέα σκηνή με εστίαση μόνο στο γραφείο. Σε αυτή τη νέα σκηνή ο παίκτης θα μπορέσει να ανοίξει τα συρτάρια στα οποία θα

βρει ένα κλειδί για να ανοίξει το τελευταίο και να ανακαλύψει το τελευταίο κομμάτι των τριών εγγράφων με στατιστικά στοιχεία. Με τη συμπλήρωση αυτής της διαδικασίας, η συσκευή αναπαραγωγής θα λάβει επίσης ένα εκπαιδευτικό υλικό σχετικά με τον τρόπο αλληλεπίδρασης και χρήσης αντικειμένων. Για να ολοκληρωθεί η πρώτη σκηνή, ο παίκτης θα πρέπει να κάνει κλικ στο διευθυντή του σχολείου (ο πρώτος χαρακτήρας του παιχνιδιού) για να λάβει πληροφορίες σχετικά με τη Μαρία και αυτό που είναι γνωστό, μεταξύ των οποίων και μια εικόνα του μαθητή. Κάνοντας όλα τα βήματα θα εμφανιστεί ένα πράσινο βέλος που θα υποδεικνύει να προχωρήσει στο παιχνίδι. Έχοντας ένα κίτρινο βέλος σημαίνει ότι δεν έχει ολοκληρωθεί όλη η ενέργεια, αλλά θα είναι ακόμα δυνατό να προχωρήσει.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΗ



Η δεύτερη σκηνή του παιχνιδιού είναι ένας διάδρομος σχολείου και η κύρια εστίαση θα επικεντρωθεί σε δύο χαρακτήρες που είναι οι συμμαθητές της Μαρίας. Θα παρέχουν χρήσιμες πληροφορίες στον ερευνητή (τον παίκτη). Σε αυτή τη σκηνή, όπως δείχνει η εικόνα, ο παίκτης θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει το κλειδί που ανακτήθηκε στην πρώτη σκηνή και να το χρησιμοποιήσει στη θυρίδα, ακολουθώντας τη διαδικασία που είχε μάθει προηγουμένως. Έχοντας ένα κόκκινο χρώμα, το κλειδί θέλει να οδηγήσει τον παίκτη να το χρησιμοποιήσει στο κόκκινο ντουλάπι. Μέσα στο ντουλάπι ο παίκτης θα βρει ένα από τα έξι διαφορετικά κομμάτια που συνθέτουν μια ιστορία βίας που βασίζεται στο φύλο. Στη σκηνή υπάρχουν άλλα 2 κομμάτια.

ΤΡΙΤΗ ΣΚΗΝΗ



Η τρίτη σκηνή της πρώτης ιστορίας παίρνει μέρος στη βιβλιοθήκη του σχολείου. Σε αυτή τη σκηνή ο παίκτης θα βρει τα υπόλοιπα 3 κομμάτια της ιστορίας που ξεκίνησαν στην προηγούμενη σκηνή, καθώς και μία αφίσα του έργου, η οποία θα παρουσιάσει περισσότερα δεδομένα και πληροφορίες σχετικά με το φαινόμενο της βίας με βάση το φύλο. Άλλα πολύ σημαντικά αντικείμενα που βρέθηκαν εδώ είναι το βιβλίο της Μαρίας που διαβάζει για την ανάθεση ασκήσεων (αυτές οι πληροφορίες περιέχονται στο μαυροπίνακα της τάξης) και μια επαγγελματική κάρτα ενός δασκάλου του σχολείου. Ο παίκτης μπορεί να ζητήσει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτά τα δύο αντικείμενα στον βιβλιοθηκάριο, τον τέταρτο χαρακτήρα που παρουσιάστηκε στο παιχνίδι. Μόλις ο παίκτης ζητήσει από τον βιβλιοθηκάριο πληροφορίες σχετικά με τα δύο αντικείμενα, θα θυμάται ότι βρήκε ένα στοιχείο και θα το παρουσιάσει στον παίκτη. Κάνοντας κλικ το στοιχείο, θα εμφανιστεί η δεύτερη αναδρομή και ο ερευνητής θα αναγνωρίσει το γεγονός ότι ο καθηγητής που αναγράφεται στην επαγγελματική κάρτα είναι ο τελευταίος που είδε τη Μαρία από τη στιγμή που την έσωσε από τους εκφοβιστές.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην τέταρτη σκηνή ο παίκτης θα βρίσκεται στην καφετέρια του σχολείου. Στην πραγματικότητα, ο ερευνητής οδηγείται εκεί με την ελπίδα να βρει κάποιον που είδε τη Μαρία να εγκαταλείπει το σχολείο. Εδώ, ο παίκτης μπορεί να ανακρίνει τον υπάλληλο της καφετέριας και να μάθει νέα γεγονότα. Ο ερευνητής θα δείξει την εικόνα της Μαρίας και με αυτόν τον τρόπο θα ξεκινήσει η τρίτη αναδρομή της ιστορίας. Αυτή η τρίτη αναδρομή θα δείξει ότι η Μαρία, αφού σώθηκε από τους εκφοβιστές από τον καθηγητή, πήγε μαζί του σε ένα αυτοκίνητο. Σε αυτό το σημείο αρχίζει το πρώτο μίνι παιχνίδι.

1ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



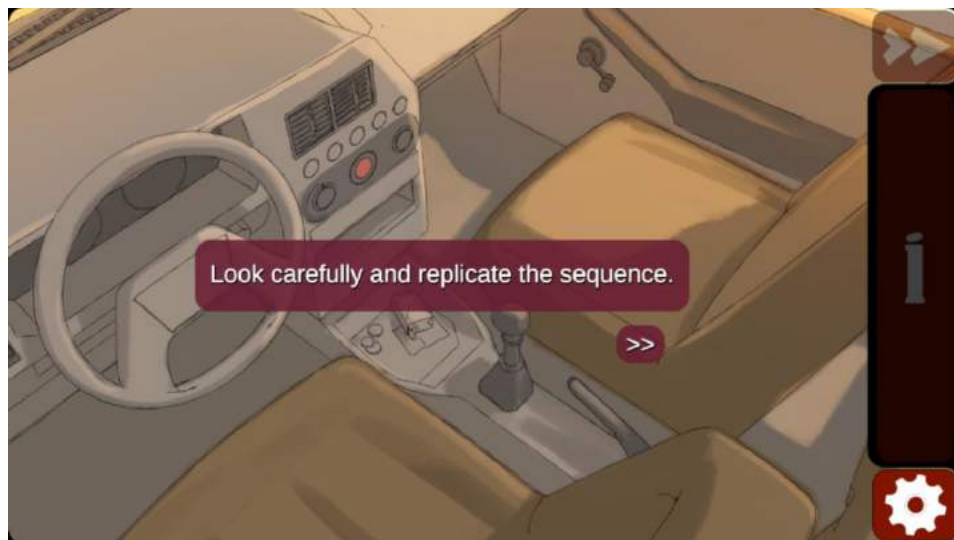
Κάθε μίνι παιχνίδι, ως εκπαιδευτικό σεμινάριο, θα εξηγήσει στον παίκτη πώς να το λύσει και κάθε μίνι παιχνίδι έχει μια καρτέλα με πληροφορίες για το μίνι παιχνίδι και τις οδηγίες, καθώς και ένα κουμπί που θα δώσει τη συγκατάθεση του παίκτη για να το παρακάμψει εξ ολοκλήρου (παρέχοντας 0 πόντους). Συνήθως είναι πολύ απλά και ενστικτώδης και συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι για να παρέχουν διαφορετικές στιγμές διασκέδασης και πρόκλησης. Το πρώτο θα είναι ένα παζλ που θα συνθέσουμε γυρίζοντας κάθε κεραμίδι. Με το σχηματισμό αυτού του παζλ ο ερευνητής θα αναγνωρίσει πού είναι η διεύθυνση του καθηγητή για να πάει εκεί και να τον ανακρίνει. Στην πραγματικότητα, αφού λύσει το παζλ, ο παίκτης θα μπορεί να αλληλοεπιδράσει με το χάρτη χρησιμοποιώντας την επαγγελματική κάρτα του καθηγητή και με αυτόν τον τρόπο ο χάρτης θα φωτίσει τη διεύθυνση του καθηγητή. Κάνοντας κλικ σε αυτό, ο παίκτης θα φτάσει στην πέμπτη σκηνή.

ΠΕΜΠΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην πέμπτη σκηνή ο παίκτης θα μπορεί να κάνει κλικ στο αυτοκίνητο αφού ο ερευνητής κάνει ένα σχόλιο σε αυτό. Κάνοντας κλικ στο αυτοκίνητο, η συσκευή θα αποκτήσει πρόσβαση σε μια νέα αναδρομή στις αναμνήσεις. Αυτός όμως δεν βασίζεται στις αναμνήσεις της Μαρίας, αλλά στους ανακριτές. Αυτή είναι η κρυμμένη 5η ιστορία, είναι αφιερωμένη στον ερευνητή που αντιμετωπίζει την εμπορία ανθρώπων και τη σκλαβιά. Ο παίκτης μπορεί επίσης να κάνει κλικ στο κουδούνι της πόρτας και να μεταφερθεί σε μια σκηνή με τον καθηγητή. Ο παίκτης θα τον συναντήσει και θα αρχίσει να τον ανακρίνει μέχρι να ζητήσει από τον καθηγητή να ελέγξει το αυτοκίνητο. Μόλις γίνει αυτό, αρχίζει η αναδρομή της τέταρτης Μαρίας. Σε αυτή την τελευταία αναδρομή, ο παίκτης ανακαλύπτει τι συνέβη πραγματικά με τη Μαρία, ότι κακοποιήθηκε από τον καθηγητή. Σε αυτό το σημείο αρχίζει το δεύτερο μίνι παιχνίδι.

2ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Το δεύτερο μίνι παιχνίδι είναι ένα απλό παιχνίδι μνήμης. Μια ακολουθία θα εμφανιστεί στον παίκτη και θα πρέπει να το αναπαράγει κάνοντας κλικ στους σωστούς κύκλους. Με αυτόν τον τρόπο ο παίκτης θα ανακαλύψει, κάτω από ένα κάθισμα, το τηλέφωνο της Μαρίας.

Αυτή η ανακάλυψη θα οδηγήσει τον ερευνητή να συλλάβει τον καθηγητή και να τον κάνει να ομολογήσει ότι προσπάθησε να αποπλανήσει τη Μαρία. Θα πει επίσης στον ερευνητή ότι η Μαρία δραπετεύσε στο δάσος. Αυτό θα οδηγήσει απευθείας τον παίκτη στο τρίτο μίνι παιχνίδι.

3ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Το τρίτο μίνι παιχνίδι είναι απλό παιχνίδι το οποίο έχει ως στόχο να βρει τα ζευγάρια σε ένα ορισμένο αριθμό πλακιδίων. Περιστρέφοντας κάθε κεραμίδι, ο παίκτης θα ξέρει τι είναι πίσω του και χρησιμοποιώντας τη μνήμη του θα λύσει το παζλ. Αυτό το μίνι παιχνίδι θα δείξει τη διαδρομή για να βρει τη Μαρία στο δάσος. Μόλις ολοκληρωθεί, ο παίκτης θα μπορέσει να κάνει κλικ στο σωστό σημείο και να έχει πρόσβαση στην τελευταία σκηνή.

6η ΣΚΗΝΗ



Στην τελευταία σκηνή ο ερευνητής θα βρει τελικά τη Μαρία. Θα πει στον ερευνητή τι συνέβη και η ερευνητής θα την βοηθήσει να πείσει τον εαυτό της ότι δεν έχει κάνει τίποτα λάθος και ότι αυτό που συνέβη δεν είναι δικό της λάθος. Μόλις ολοκληρωθεί ο διάλογος, ο παίκτης θα ξέρει τι θα συμβεί στο μέλλον και θα ξεκινήσει ένα βίντεο.

ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΕΧΕΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΠΡΩΤΗ ΣΚΗΝΗ



Το δεύτερο κεφάλαιο του παιχνιδιού ξεκινάει με μια αναδρομή του επιζώντα της ιστορίας. Μια κοπέλα που ονομάζεται Katarina. Ο παίκτης μαθαίνει όλη την ιστορία που οδήγησε την επιζώντα και το φίλο της στη Μάλτα. Η αναδρομή σταματά όταν η Katarina θα συναντήσει έναν άντρα που χύνει ένα ποτό επάνω της και της ζητά να αγοράσει ένα νέο για να την αποζημιώσει.

Η σκηνή ξεκινάει στο δωμάτιο των κοριτσιών του ξενοδοχείου, με έναν από τους φίλους της Katarina. Θα ενημερώσει τον ερευνητή για όλες τις πληροφορίες που είναι χρήσιμες για την έρευνα, συμπεριλαμβανομένου του γεγονότος ότι η Katarina ισχυρίζεται ότι έχει βιαστεί, το όνομα της ντίσκο που πήγε και το γεγονός ότι πήγε σε γιατρό μετά από την εκδήλωση της προηγούμενης νύχτας. Οι φίλοι της Katarina δείχνουν στον ερευνητή μια εικόνα της. Τελικά τα κορίτσια θα στείλουν τον ερευνητή στον Steven, ένα φίλο της ομάδας στη Μάλτα που επέστρεψε πρόσφατα το προηγούμενο βράδυ. Στο δωμάτιο ο παίκτης θα βρει ένα φυλλάδιο της ντίσκο με τη διεύθυνση και μια επαγγελματική κάρτα του γιατρού που επισκέφτηκε η Katarina.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΗ



Στη δεύτερη σκηνή ο παίκτης θα βρεθεί σε ένα μπαρ, προκειμένου να ανακρίνει τον Steven. Στο μπαρ υπάρχουν δύο αντικείμενα που μπορούν να βρεθούν, και τα δύο παρέχουν ενδιαφέρουσες στατιστικές σχετικά με τη βία σε ομοφυλόφιλους και αμφιφυλόφιλους.

Ανακρίνοντας τον Στίβεν, αποκαλύπτει τη διεύθυνση ενός ατόμου που φιλοξένησε, μετά το πάρτι, μετά τη νύχτα στη Palm Disco. Ο ερευνητής θα πάει εκεί αμέσως.

ΤΡΙΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην τρίτη σκηνή, η μόνη διαθέσιμη επιλογή για τον παίκτη είναι να διερευνήσει τον ιδιοκτήτη του σπιτιού (λίγο ακατάστατο μέρος). Επιβεβαιώνει την έκδοση του Steven και αρνείται

οποιαδήποτε συμμετοχή αυτών των δύο σε αυτό που συνέβη με την Katarina. Μία από τις λίγες επιλογές που παραμένει για τον ερευνητή είναι να επισκεφθεί την ίδια τη Disco.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην τέταρτη σκηνή, ο ερευνητής επισκέπτεται τη λέσχη "Palm Disco". Εδώ ο παίκτης μπορεί να ανακρίνει/ρωτήσει τις δύο γυναίκες που εργάζονται στο σύλλογο, ως προσωπικό, για την Katarina και τι συνέβη το προηγούμενο βράδυ. Η γυναίκα στα δεξιά είναι εκείνη που είναι υπεύθυνη για την ασφάλεια του συλλόγου και θα πει στον ερευνητή ότι είδε την Katarina να μιλάει στη φίλη του μπάρμαν και αργότερα να φεύγει με ταξί και να στέκεται με δυσκολία. Στέλνει τον ερευνητή προς τη δεύτερη γυναίκα, εκείνη που είναι υπεύθυνη για την ασφάλεια των φωτογραφικών μηχανών. Αυτή η δεύτερη γυναίκα θα βοηθήσει ευχαρίστως τον παίκτη, αλλά χρειάζεται χρόνο για να ανακτήσει τις φωτογραφίες.

Ο παίκτης μπορεί τώρα να κάνει κλικ προς τον μπάρμαν στο παρασκήνιο και παρόμοια με την εστίαση στην πρώτη ιστορία με το γραφείο του δασκάλου, η προσοχή θα επικεντρωθεί μόνο σε αυτόν. Ο ερευνητής θα ανακρίνει τον Νικόλα (ο μπάρμαν), αλλά δεν θα έχει χρήσιμες πληροφορίες εκτός από μια τσάντα που άφησε και βρήκε το προηγούμενο βράδυ. Η τσάντα θα αποκαλυφθεί πως ανήκει στην Katarina καθώς περιέχει την ταυτότητα της Katarina.

ΠΕΜΠΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην πέμπτη σκηνή ο ερευνητής επισκέπτεται τη στάση του ταξί που βρίσκεται κοντά στη λέσχη. Εκεί συναντά δύο οδηγούς ταξί. Ο πρώτος δεν δούλεψε το προηγούμενο βράδυ, γι' αυτό θα καλέσει την Ελένη, γυναίκα οδηγό, που παρέχει χρήσιμες πληροφορίες. Στην πραγματικότητα, αποκαλύπτει ότι ένα ζευγάρι, πιθανώς η Katarina και ο δράστης της, είχαν οδηγηθεί προς την παραλία κοντά στην προβλήτα. Η Ελένη θα πει στον ερευνητή ότι ο άνδρας βοήθησε το κορίτσι να βγει από το ταξί, οπότε πιθανότατα το κορίτσι να ήταν πολύ μεθυσμένο ή ναρκωμένο.

1ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Η επίσκεψη στην παραλία θα ξεκινήσει το πρώτο μίνι παιχνίδι του δεύτερου κεφαλαίου. Σε αυτό το μίνι παιχνίδι ο ερευνητής θα πρέπει να βρει σημαντικά αντικείμενα χρησιμοποιώντας έναν ανιχνευτή μετάλλων. Κάνοντας κλικ στην άμμο θα προκληθεί μια ανατροφοδότηση από το όργανο που καθοδηγεί τον παίκτη και θα του πεί αν μπορεί να σκάψει ή όχι. Τελικά ο ερευνητής θα βρει το τηλέφωνο της Katarina με όχι τόσα άλλα ενδιαφέροντα αντικείμενα. Στο τηλέφωνο, ωστόσο, δεν υπάρχουν χρήσιμες πληροφορίες παρά μόνο μια συλλογή φωτογραφιών που έχουν ληφθεί κατά λάθος.

ΕΚΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην έκτη σκηνή, ο ερευνητής πηγαίνει εκεί όπου η φίλη του μπάρμαν εργάζεται και την ανακρίνει. Το όνομά της είναι Μαρία και δεν παρέχει καμία χρήσιμη πληροφορία. Ο ερευνητής θα τραβήξει μια φωτογραφία ενός τατουάζ στο χέρι της Μαρίας γιατί είναι ίδιο με εκείνο του μπάρμαν Νικολάι.

ΕΒΔΟΜΗ ΣΚΗΝΗ



Σε αυτό το σημείο οι εικόνες από τις κάμερες ασφαλείας θα είναι έτοιμες και ο ερευνητής θα επιστρέψει στο κλαμπ για να παρακολουθήσει το βίντεο.

2ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



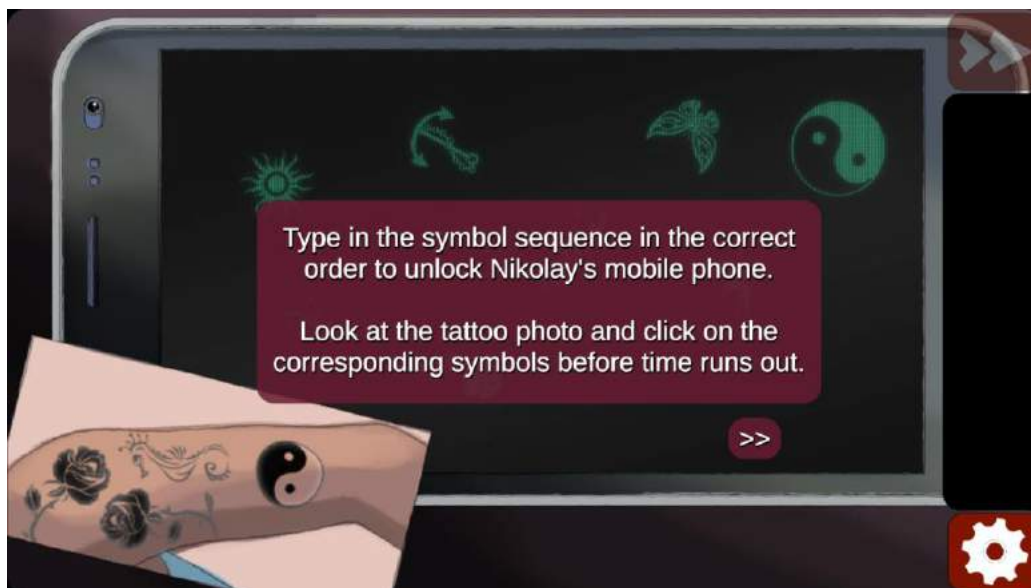
Μετά την ολοκλήρωση του δεύτερου μίνι παιχνιδιού του δεύτερου κεφαλαίου, ο ερευνητής θα αποκτήσει αυτή την εικόνα του ατόμου που έφυγε με την Katarina και τον εαυτό της. Το μίνι παιχνίδι αποτελείται από ένα παζλ στο οποίο ο παίκτης θα πρέπει να ανταλλάξει πλακάκια για να σχηματίσει την εικόνα. Η ολοκλήρωση του μίνι παιχνιδιού θα ενεργοποιήσει τη δεύτερη

αναδρομή του ερευνητή, η οποία θα παρουσιάσει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το ιστορικό της έρευνας και το ιστορικό της δουλείας.



Μετά την αναδρομή του παίκτη, θα βρεθεί μπροστά από το μπαρ και θα έχει την ευκαιρία να ελέγξει το τηλέφωνο του μπάρμαν. Προκειμένου να ξεκλειδώσετε τον κωδικό που θα εμποδίσει το τηλέφωνο θα πρέπει να παίζεται ένα μίνι παιχνίδι.

3ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Σε αυτό το μίνι παιχνίδι, ο ερευνητής θα πρέπει να ξεκλειδώσει το τηλέφωνο του Νικολάι χρησιμοποιώντας τα σύμβολα στα τατουάζ του για να βρει τον κωδικό. Μόλις ξεκλειδωθεί, ο παίκτης θα ανακαλύψει ένα μήνυμα που θα συνδέει τον Ιβάν (τον ιδιοκτήτη του σπιτιού που χρησιμοποιείται για το μετέπειτα πάρτι) και τον ίδιο τον Νικολάι. Ο ερευνητής στη συνέχεια θα ανακρίνει για άλλη μια φορά τον μπάρμαν, ο οποίος τελικά θα επιβεβαιώσει τη σύνδεση. Ο ερευνητής θα επιστρέψει στο σπίτι του Ιβάν προκειμένου να ανακρίνει ξανά τον Ιβάν και αφού αρνείται οποιαδήποτε ανάμειξη, ο ερευνητής θα αναζητήσει στοιχεία στο σπίτι του.

ΟΓΔΟΗ ΣΚΗΝΗ



Ο παίκτης θα μπορέσει πλέον να βρει το καπέλο του μπέιζμπολ και το κόκκινο πουκάμισο που φορούσε ο Ιβάν το προηγούμενο βράδυ. Μόλις βρεθούν αυτές οι ενδείξεις, ο Ιβάν θα ομολογήσει ότι ήταν με την Katarina. Αλλά θα εξηγήσει τι έκανε καθώς η Katarina δεν προέβαλε την οποιαδήποτε αντίσταση. Ο ερευνητής τότε ξεκινά μια συνομιλία με τον Ιβάν στον οποίο ο δράστης θα εξηγήσει γιατί ήταν σωστό να κάνει σεξ με την Katarina, παρόλο που δεν έλαβε καμία συγκατάθεση. Ο παίκτης θα πρέπει να απαντήσει σωστά στην επιλογή που θα του εμφανιστεί σαν να ήταν ένα μίνι παιχνίδι.



Το παιχνίδι τελειώνει μετά από αυτή τη συζήτηση και αφού ο παίκτης λάβει τις σωστές απαντήσεις. Ένα βίντεο ξεκινά αργότερα.

ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΕΧΕΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΣΕΞΟΥΑΛΙΚΗΣ ΒΙΑΣ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΠΡΩΤΗ ΣΚΗΝΗ



Το τρίτο κεφάλαιο ξεκινά με τον ερευνητή να λαμβάνει νέα υπόθεση για να διερευνήσει. Θα ανακαλύψει ότι υπάρχει μια καταγγελία σχετικά με μια οικογένεια σχετικά με την ενδοοικογενειακή βία. Στο γραφείο, ο ερευνητής θα βρει την επιστολή που περιέχει τις πληροφορίες που μόλις διαβάσει ο παίκτης (σε περίπτωση που θέλει να το διαβάσει ξανά) και ένα φάκελο με την εικόνα της γυναίκας που φέρεται να είναι θύμα της ενδοοικογενειακής βίας (Sofia Le Calvez) την εικόνα του συζύγου της (Luc Philips) και μια κάρτα με τη διεύθυνσή τους.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΗ



Στη δεύτερη σκηνή, όπως προτείνεται, ο ερευνητής θα επισκεφθεί το νοσοκομείο για να ζητήσει πληροφορίες σχετικά με την κυρία Le Calvez ανακαλύπτοντας ότι νοσηλεύτηκε πριν ακόμη πέσει από τις σκάλες, πείθοντας τους νοσοκόμους και τους γιατρούς.

ΤΡΙΤΗ ΣΚΗΝΗ



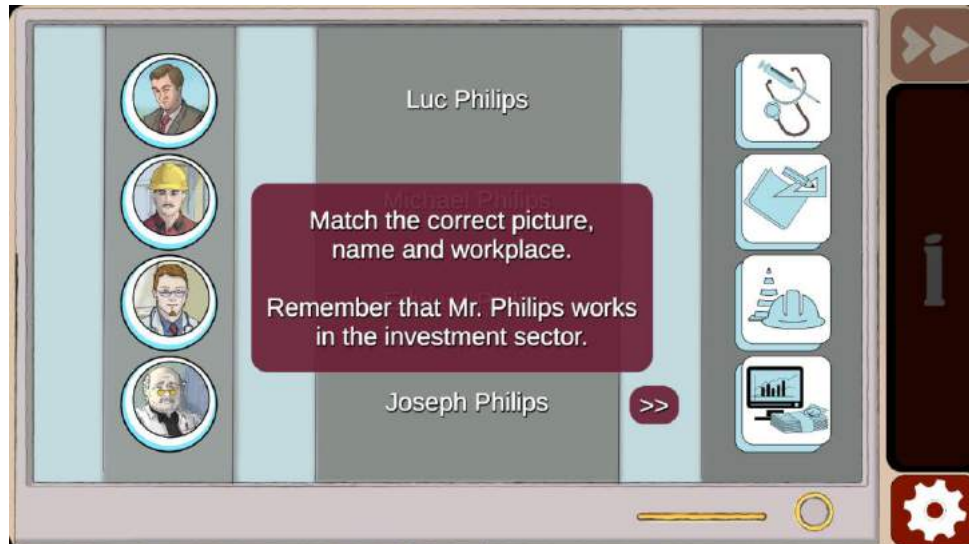
Στην τρίτη σκηνή, ο ερευνητής θα επισκεφθεί το οικογενειακό σπίτι και δεν θα βρει κανέναν. Ωστόσο, θα βρει ένα κλειδί που θα ξεκλειδώσει το γραμματοκιβώτιο παρέχοντας χρήσιμες συμβουλές: ένα λογαριασμό από το παντοπωλείο.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΣΚΗΝΗ



Τυχαία, ο ερευνητής καταφέρνει να δει τον Philips στο παντοπωλείο και θα περιμένει μέχρι να βγει έξω πριν ζητήσει την ανάκριση του προσωπικού του καταστήματος. Με τον τρόπο αυτό ο ερευνητής θα μάθει περισσότερα για τις οικογενειακές συμπεριφορές.

1st ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Στο πρώτο μίνι παιχνίδι της τρίτης ιστορίας, ο παίκτης θα πρέπει να ταιριάξει με την εικόνα, το όνομα και το έργο του Luc Philips, ο σύζυγος που μιμείται μια διαδικτυακή έρευνα. Όταν τελειώσει, ο ερευνητής θα είναι σε θέση να εντοπίσει και να επισκεφθεί τον τόπο που εργάζεται.

ΠΕΜΠΤΗ ΣΚΗΝΗ



Στην έβδομη σκηνή, ο παίχτης βρίσκεται στο γραφείο του συζύγου, σε μια επενδυτική τράπεζα. Εκεί, ο ερευνητής θα συναντήσει κάποιον που δουλεύει στον επάνω όροφο και δεν γνωρίζει πολλά πράγματα για τον Luc Philips και θα συναντήσει και μια γυναίκα που δουλεύει μαζί του. Η γυναίκα θα παρέχει χρήσιμες πληροφορίες, συμπεριλαμβανομένου και του χώρου ξεκούρασης των υπαλλήλων από μια πιεστική μέρα. Επίσης θα επισημάνει που βρίσκεται το γραφείο του Luc.



Στο γραφείο, ο ερευνητής θα βρει μια οικογενειακή εικόνα στην οποία όλοι φαίνονται ευτυχείς και ένα φάκελο που θα καταθέσει ότι ο κ. Philips θα προωθηθεί σύντομα.

ΕΒΔΟΜΗ ΣΚΗΝΗ



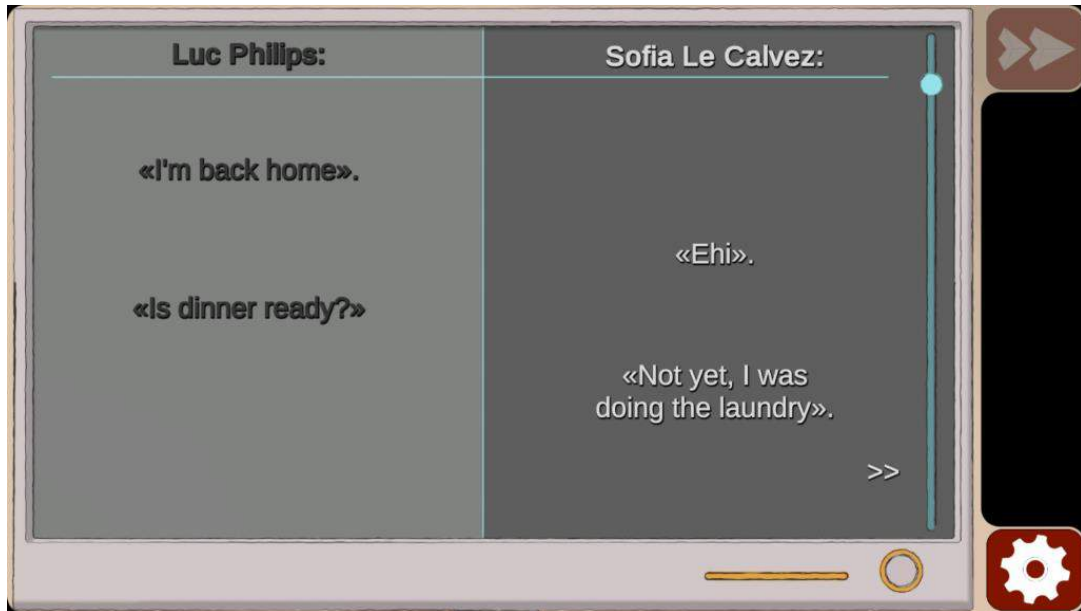
Ο ερευνητής θα φτάσει έπειτα στο μπαρ που παρευρίσκονται οι υπάλληλοι της τράπεζας και θα βρει τον κ. Philips. Ο ερευνητής και ο σύζυγος θα εμπλακούν στη συνέχεια σε μια συζήτηση που θα δείξει κάποια ενδιαφέρουσα στάση από τον κ. Philips. Ο ερευνητής θα αποφασίσει να τοποθετήσει μικρόφωνα στο σπίτι του Philips.

2ο ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Στο δεύτερο μίνι παιχνίδι της ιστορίας, ο παίκτης θα πρέπει να προσανατολίσει όλα τα μικρόφωνα προς το σπίτι για να τα τοποθετήσει και να είναι σε θέση να συλλέξει πληροφορίες και ήχο.

ΟΓΔΟΗ ΣΚΗΝΗ



Στην επόμενη σκηνή, ο παίκτης θα είναι σε θέση να διαβάσει το αντίγραφο της συνομιλίας που έγινε στο σπίτι. Ο ερευνητής ανακαλύπτει την πραγματική συμπεριφορά του κ. Philips και αυτό θα προκαλέσει την τρίτη αναδρομή στην ιστορία του ερευνητή.

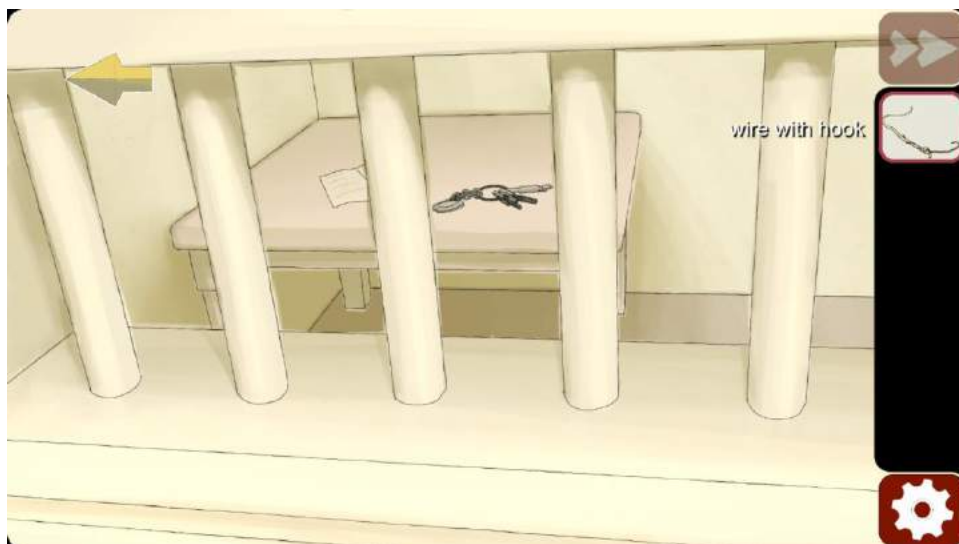
ΜΙΝΙ ΠΑΙΧΝΪΔΙ ΤΟΥ ΕΡΕΥΝΗΤΗ

Αυτή η αναδρομή είναι διαδραστική, όπως ένα μίνι παιχνίδι, στο οποίο ο ερευνητής του παρελθόντος θα προσπαθήσει να ξεφύγει από τη φυλακή στην οποία κρατήθηκε ενώ ήταν στην σκλαβιά.

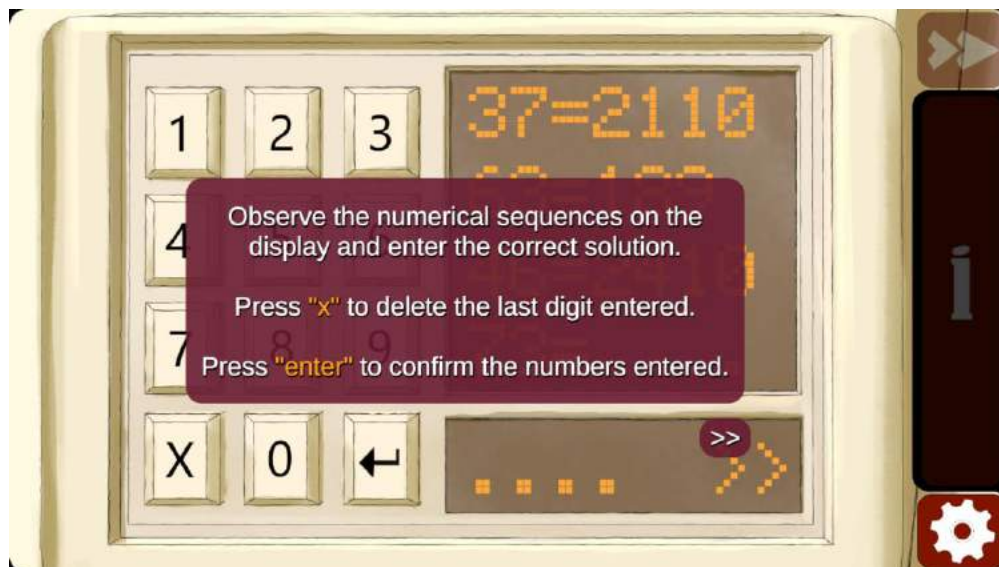


Ως δωμάτιο διαφυγής ο παίκτης θα πρέπει να βρει τη λύση του παζλ. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνει είναι να βρει κάτι για να φράξει το WC και ένα φύλλο κλίνης θα κάνει το τέχνασμα. Με την πλημμύρα του δωματίου, ο φύλακας θα εισέλθει στο δωμάτιο και θα προσπαθήσει να διορθώσει το πρόβλημα. Δεν θα είναι σε θέση να το κάνει και εν τω μεταξύ ο παίκτης μπορεί να ανακτήσει ένα σύρμα μέσα στο κιβώτιο εργαλείων του εργαζομένου. Αργότερα, ο παίκτης μπορεί επίσης να συλλέξει ένα πιρούνι που του έχει δοθεί με το μεσημεριανό.

Με το πιρούνι ο ερευνητής θα μπορεί να σπάσει τη λάμπα. Με τα κομμάτια του σπασμένου λαμπτήρα θα μπορέσει να σπάσει ένα μακρύ σύρμα που χρησιμοποιείται για να αφήσει τα ρούχα να στεγνώσουν και με το κλεμμένο μεταλλικό σύρμα ο ερευνητής θα είναι σε θέση να χτίσει ένα μακρύ εργαλείο που θα τον βοηθήσει να ανακτήσει το κλειδί που άφησε έξω από την πόρτα.



Ο ερευνητής θα είναι πλέον σε θέση να δραπετεύσει από το δωμάτιο. Αλλά ένα άλλο εμπόδιο τον σταματάει. Μια πόρτα με κωδικό. Με την επίλυση ενός μίνι παιχνιδιού θα είναι σε θέση να ανοίξει την πόρτα και να ξεφύγει αφού κοιτάξει ένα έγγραφο στο τραπέζι που θα δείξει το όνομα του απαγωγέα του. Σε αυτό το δωμάτιο έχουμε επίσης ένα ακόμα έγγραφο το οποίο θα παρέχει στατιστικά στοιχεία, ένα χαρτί προσαρτημένο στο παράθυρο.



Το μίνι παιχνίδι συνίσταται στην προσπάθεια επίλυσης ενός λογικού προβλήματος. Μόλις εντοπιστεί ο συνδυασμός, ο ερευνητής θα τεθεί ελεύθερος.

ΕΝΑΤΗ ΣΚΗΝΗ

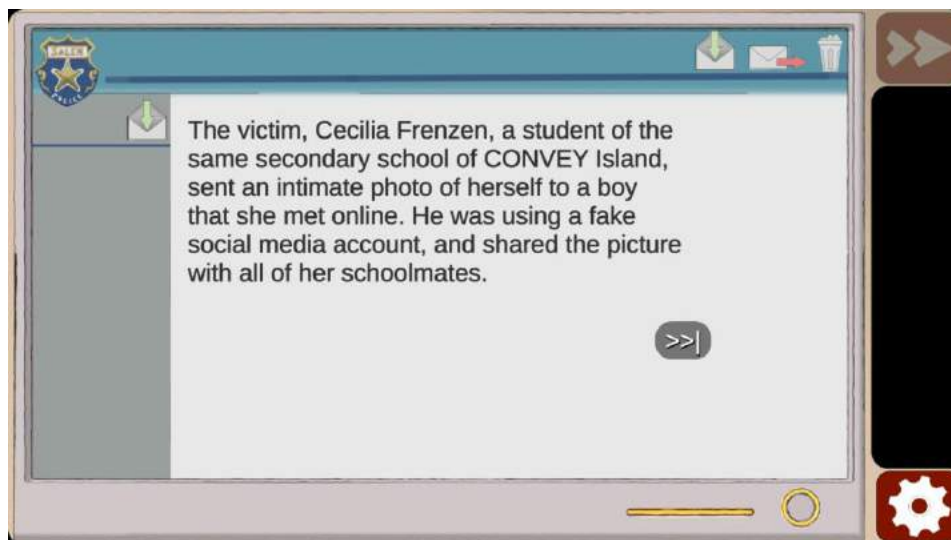


Οι παίκτες βρίσκονται ξανά στο νοσοκομείο, αυτή τη φορά μιλάνε με την κ. Le Calvez. Είναι πληγωμένη και δεν θα μιλήσει, αλλά αφού κερδίσει την εμπιστοσύνη της, ο ερευνητής θα μπορέσει να μιλήσει μαζί της και να την πείσει ότι δεν είναι δικό της λάθος. Η τελική σκηνή θα ξεκλειδώσει ένα βίντεο για άλλη μια φορά.

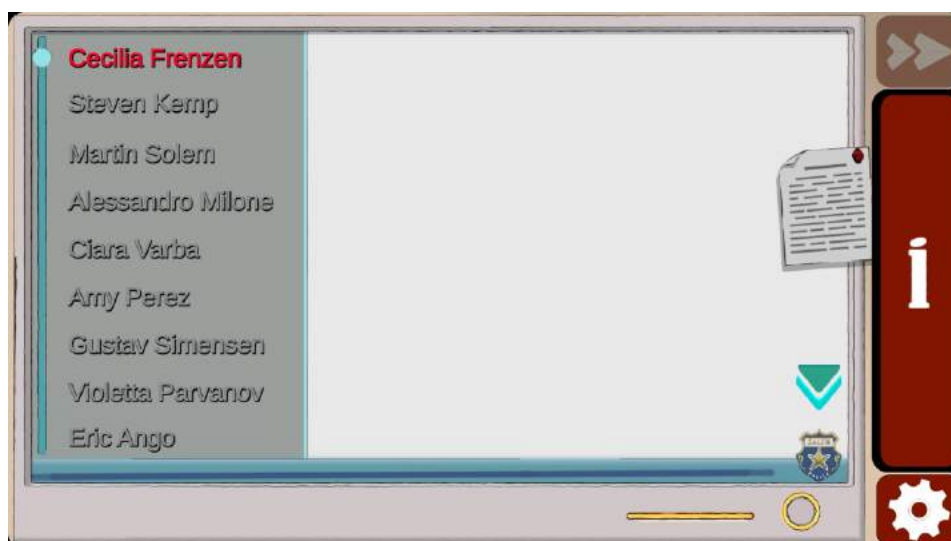
ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΕΧΕΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΑΠΟ ΤΟ HOPE FOR CHILDREN CRC POLICY.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Το τέταρτο κεφάλαιο είναι το πιο διαφορετικό μεταξύ των άλλων κεφαλαίων. Στην πραγματικότητα, αντί να επισκέπτεται μέρη και να ανακρίνει ανθρώπους, ο ερευνητής θα μείνει μπροστά στον υπολογιστή του και θα προσπαθήσει να λύσει την υπόθεση από εκεί. Δεδομένου ότι το θέμα του τέταρτου κεφαλαίου είναι πορνογραφικού υλικού που διαπράττεται στο διαδίκτυο, το παιχνίδι έχει αναπτυχθεί προκειμένου να δώσει την εντύπωση στον παίκτη να συμμετέχει σε μια έρευνα που διεξάγεται στα κοινωνικά μέσα. Στην αρχή ο παίκτης και ο ερευνητής θα λάβουν νέα για το τι συνέβη και τι πρέπει να κάνουν.



Στην κύρια σελίδα ο παίκτης θα βρει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη βία που βασίζεται στο φύλο και μια λίστα με όλους τους ανθρώπους που έρχονται σε επαφή με τον δράστη στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.



Διαβάζοντας όλη τη συζήτηση και προσπαθώντας να κατανοήσουμε τα πραγματικά γεγονότα, ο παίκτης θα αναγνωρίσει εκείνον που έστειλε την εικόνα. Στην πραγματικότητα, στην ιστορία, η φωτογραφία έχει σταλεί από ένα ψεύτικο προφίλ. Ο συνδυασμός γραφής και άλλων σημαντικών ομοιοτήτων θα είναι καθοριστικής σημασίας για την επίλυση της υπόθεσης. Η όλη ιστορία είναι παράλειψη.

Christian Causevic	They are royally pissed off at Cecilia.	They are hoping that Cecilia will decide to go to a different school.
Jennie Wanga	It is Cecilia's ex boyfriend and he is mad at her.	They are good liars.
Andre Bekir	Similar linguistic style to the perpetrator's is used here.	They are gossiping about Cecilia.
Seamus Roman	They don't seem to be upset about what happened to Cecilia.	They are standing up for Cecilia.

Στο τέλος της ιστορίας, θα είναι δυνατό να μαντέψουμε ποιος είναι ο πραγματικός δράστης. Η σωστή απάντηση θα ξεκλειδώσει το τελικό κεφάλαιο και ένα βίντεο.

ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΕΧΕΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΑΠΟ ΤΟ WESTMINSTER CITY COUNCIL

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Μετά το βίντεο ο παίκτης θα μετακινηθεί στο πέμπτο κεφάλαιο του παιχνιδιού. Αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιάσει δύο ακόμα βίντεο που προσομοιώνουν μια διάσκεψη στο σχολείο με φοιτητές και επιζώντες. Ένα βίντεο ξεκλειδώνεται μετά από κάθε ιστορία, δύο κατά τη διάρκεια αυτού του κεφαλαίου και τα υπόλοιπα μετά το τέλος του παιχνιδιού. Το βίντεο μπορεί να βρεθεί στη συγκεκριμένη ενότητα στο κύριο μενού και εμφανίζεται χρονολογικά όταν είναι ξεκλειδωμένο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

