

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEJ GRY EDUKACYJNEJ

1. Metryczka gry

Tytuł gry	Mitologiczna odyseja
Numer gry	1.1
Autorzy scenariusza	Alicja Barbeka Artur Derdziak Adam Gogacz Paweł Tomaszek
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-graficznych	Paweł Tomaszek
Weryfikacja językowa	Elżbieta Chraślowska
Gatunek gry	gra przygodowa symulacja
Grafika	stylizowana
Liczba graczy	SP (Single Player)
Preferowana platforma	komputery: Windows
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczona jest gra	II etap: szkoła podstawowa (klasy IV-VIII) III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres podstawowy)
Obszar(y), do nauki których przeznaczona jest gra	humanistyczny matematyczno-informatyczny przyrodniczy artystyczny



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis gry

Skrócony opis gry

Mitologiczna odyseja to edukacyjna gra przygodowa, w której gracz wciela się w mieszkańca polis starożytnej Grecji, zarządza zasobami, rozwija swoją postać, buduje infrastrukturę oraz eksploruje mitologiczne krainy. Gracz mierzy się z wyzwaniami opartymi na mitach greckich, filozoficznych tekstach oraz logice, zdobywając przychyłność bogów, takich jak Zeus czy Atena, i spotykając słynnych filozofów, takich jak Sokrates, Platon czy Arystoteles. Celem gry jest dotarcie do Pól Elizejskich w Hadesie, poprzez rozwiązanie zagadek, podejmowanie strategicznych decyzji i rozwijanie umiejętności intelektualnych, a każda podjęta decyzja wpływa na dalszy przebieg historii.

Wcielając się w młodego Greka, gracz odkrywa tajemnice starożytnych mitologicznych krain, rozwiązując wyzwania z dziedziny matematyki, filozofii, nauk przyrodniczych i logiki. Gra oferuje zróżnicowane poziomy trudności dostosowane do różnych grup wiekowych, łącząc elementy zarządzania zasobami, filozoficznych dialogów oraz zagadek logicznych, jednocześnie rozwijając zdolności intelektualne gracza.

Opis merytorycznej koncepcji gry

Mitologiczna odyseja to edukacyjna gra przygodowa, która opiera się na tekstach mitów Jana Parandowskiego, tekstach filozoficznych oraz wiadomościach historycznych zgodnych z podstawą programową nauczania języka polskiego i historii w szkole podstawowej i ponadpodstawowej. Gracz wciela się w postać mieszkańca starożytnej Grecji, który poprzez zarządzanie zasobami, eksplorację mitologicznych krain, rozmowy z filozofami oraz wykonywanie zadań buduje swoją pozycję i rozwija świat wokół siebie. Kluczowym celem gry jest dotarcie do Pól Elizejskich w Hadesie.

Główne mechanizmy rozgrywki

- **Eksploracja mitologicznych krain:** Gracz odkrywa mapę Grecji, a następnie innych obszarów basenu Morza Śródziemnego, które wypełniają się w miarę wykonywania zadań. Odkrywa ukryte lokacje, rozszerza teren swojego polis oraz rozwiązuje zagadki oparte na mitach greckich.
- **Zarządzanie zasobami i budowanie:** Gracz prowadzi swoje polis poprzez uprawę roli, hodowlę zwierząt, handel, rzemiosło oraz budowę infrastruktury. Zajmuje się produkcją serów, wełny, rybołówstwem, tworzeniem ceramiki i narzędzi. Rozwija także świątynie i infrastrukturę, co przynosi korzyści w postaci przychyłności bogów.
- **Interakcje z mitologicznymi bogami:** Gracz zdobywa przychyłność bogów, składając im ofiary, rozwiązując zagadki lub spełniając prośby. Każdy bóg ma swoje atrybuty, które gracz musi zebrać i odpowiednio dopasować, aby uzyskać wsparcie. Bogowie mogą zarówno pomagać, jak i przeszkadzać, zlecając wyzwania lub wymyślając logiczne zadania.
- **Dialogi filozoficzne:** W trakcie rozgrywki gracz spotyka słynnych greckich filozofów, takich jak Sokrates, Platon, Arystoteles, którzy stawiają przed nim wyzwania intelektualne. Filozofowie zadają pytania moralne i logiczne, a odpowiedzi gracza wpływają na rozwój jego postaci. Wprowadzane są zagadki i dylematy filozoficzne, które gracz musi rozwiązać, co wzbogaca fabułę o głębsze rozważania na temat cnoty, sprawiedliwości, etyki oraz natury świata.
- **Zagadki logiczne:** Każda kraina oferuje wyzwania oparte na logice, matematyce oraz naukach przyrodniczych, które trzeba rozwiązać, aby posuwać fabułę naprzód. Zagadki są ściśle powiązane z mitologią i mają na celu rozwój zdolności intelektualnych gracza.

Przykładowe lokacje i zadania

LOKACJA 1: Kraina Zeusa

- Gracz rozpoczyna od odkrywania polis Aten, gdzie rozwija swoje umiejętności poprzez uprawę roli, hodowlę zwierząt oraz rzemiosło. Odkrywa bogów i herosów, którzy pomagają mu w dalszym rozwoju.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Filozofowie, jak Sokrates, stawiają przed graczem pytania związane z moralnością, np. czy powinien pomóc innym kosztem własnych zasobów. Odpowiedzi wpływają na dalsze losy gracza, ale mitologiczne wydarzenia, takie jak igrzyska olimpijskie i budowa świątyń, pozostają nienaruszone.
- Gracz bierze udział w starożytnych igrzyskach, a zadania zręcznościowe, takie jak rzut dyskiem czy skok w dal, dodają dynamiki rozgrywce.

LOKACJA 2: Kraina Światła i Powietrza

- Zadania oparte są na mitologii bogów powietrza, np. zebranie materiałów na budowę wysp boga Eola czy układanie mozaik bogiń powietrza (Selene, Eos, Iris). Każde zadanie mitologiczne zostaje wzbogacone o filozoficzne refleksje – Arystoteles zadaje pytania dotyczące natury życia i umiaru, co wpływa na sposób zarządzania zasobami.
- Gracz zdobywa moc uzdrawiania od Apolla, co daje mu dodatkowe możliwości rozwiązywania zagadek i pokonywania przeszkód.

LOKACJA 3: Kraina Mórz i Oceanów

- Gracz bierze udział w legendarnych morskich podróżach, jak wyprawa Odyseusza czy Jazona po złote runo. Kluczowe zadania to budowanie statków, dbanie o przychylność Posejdona i nawigacja po niebezpiecznych morzach.
- W trakcie morskich wypraw gracz spotyka filozofów, np. Epikura, który zadaje pytania dotyczące szczęścia. Odpowiedzi gracza pomagają mu dokonywać wyborów między bezpieczną drogą a bardziej ryzykownymi, ale potencjalnie bardziej korzystnymi trasami.

LOKACJA 4: Kraina Hadesa

- Ostatnia część gry, oparta na mitach o Syzyfie, Orfeuszu i Hadesie, wymaga od gracza rozwiązania zagadek związanych z moralnością i życiem po śmierci. Gracz mierzy się z dylematami filozoficznymi zadawanymi przez Platona a dotyczącymi wartości ludzkiego życia.
- Na koniec gracz staje przed sądem Minosa, Ajakosa i Radamantysa, którzy ważą jego dobre i złe uczynki. Decyzje podjęte podczas gry mają wpływ na zakończenie – czy postać trafi na Pola Elizejskie, czy zostanie zesłana do Tartaru.

Kluczowe elementy rozgrywki

- **Uprawa roli i hodowla:** Gracz rozwija swoje polis poprzez zarządzanie zasobami, takimi jak: produkcja serów, uprawa roli, hodowla zwierząt. Mechaniki te pozostają kluczowe dla postępu w grze, a jednocześnie wplecione są filozoficzne pytania dotyczące zarządzania zasobami.
- **Rzemiosło i budowa:** Gracz wykonuje zadania związane z rzemiosłem, takie jak tworzenie ceramiki czy budowa świątyń w różnych stylach architektonicznych (dorycki, joński, koryncki). Wplecione zostają filozoficzne refleksje o pięknie i proporcjach, związane z naukami Platona o świecie idei.
- **Dialogi i zagadki:** Spotkania z filozofami, takimi jak Sokrates, Platon i Arystoteles, nadają grze intelektualną głębię, zmuszając gracza do refleksji nad cnotą, etyką i moralnością. Odpowiedzi gracza wpływają na jego rozwój oraz dalszy postęp w grze.

Interdyscyplinarność gry - zakres treści kształcenia z podstawy programowej do wykorzystania w grze

JĘZYK POLSKI (SP)

Uczeń:

- wyrabia i rozwija zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury oraz umiejętność mówienia o nich z wykorzystaniem potrzebnej terminologii;
- rozpoznaje czytany utwór jako przypowieść, mit, opowiadanie;
- wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach oraz określa wartości ważne dla bohatera.

Lektury obowiązkowe:

Gra opiera się na wybranych mitach greckich np. o powstaniu świata oraz mity o Prometeuszu, o Syzyfie, o Demeter i Korze, o Dedalu i Ikarze, o Heraklesie, o Tezeuszu i Ariadnie.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



JĘZYK POLSKI (LO)

Uczeń:

- rozumie historię literatury i dziejów kultury jako procesu, a także dostrzega rolę czynników wewnętrznych i zewnętrznych wpływających na ten proces;
- rozumie konieczność zachowania i rozwoju literatury i kultury w życiu jednostki oraz społeczeństwa;
- utrwała znajomość wybranych utworów literatury światowej oraz umiejętność mówienia o nich z wykorzystaniem potrzebnej terminologii.

Zakres podstawowy

Uczeń:

- interpretuje treści alegoryczne i symboliczne utworu literackiego;
- określa wpływ starożytnego teatru greckiego na rozwój sztuki teatralnej;
- rozumie pojęcie „katharsis” i charakteryzuje jego rolę w kształtowaniu odbioru dzieła;
- zna, rozumie i funkcjonalnie wykorzystuje biblizmy, mitologizmy, sentencje, przysłowia i aforyzmy obecne w polskim dziedzictwie kulturowym.

Zakres ponadpodstawowy

Uczeń:

- rozumie pojęcie tradycji literackiej i kulturowej, rozpoznaje elementy tradycji w utworach, rozumie ich rolę w budowaniu wartości uniwersalnych;
- wykazuje się znajomością i zrozumieniem treści utworów wskazanych w podstawie programowej jako lektury obowiązkowe;
- rozumie pojęcie motywu literackiego i toposu, rozpoznaje podstawowe motywy i toposy oraz dostrzega żywotność motywów biblijnych i antycznych w utworach literackich;
- określa ich rolę w tworzeniu znaczeń uniwersalnych; rozpoznaje i charakteryzuje główne style w architekturze i sztuce.

Lektura obowiązkowa:

J. Parandowski, część I *Grecja*

Homer, *Iliada*, *Odyseja* (fragmenty)

Sofokles, *Antygona*

HISTORIA (SP)

Uczeń:

- odróżnia przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, umieszcza procesy, zjawiska i fakty historyczne w czasie oraz porządkuje je, ustala związki przyczynowo-skutkowe;
- dostrzega zmiany w życiu politycznym i społecznym oraz ciągłości w rozwoju kulturowym;
- dokonuje analizy i interpretacji historycznej;
- lokalizuje w przestrzeni procesy, zjawiska i fakty historyczne przy wykorzystaniu map i planów w różnych skalach;
- posługuje się pojęciami historycznymi i wyjaśnia ich znaczenia;
- lokalizuje w czasie i przestrzeni cywilizacje Starożytnego Wschodu (Mezopotamii, Egiptu i Izraela), cywilizacje nad wielkimi rzekami (Indie i Chiny) oraz cywilizacje starożytnej Grecji i Rzymu;
- charakteryzuje strukturę społeczeństwa i system wierzeń w Grecji i Rzymie;
- charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: filozofii, nauce, prawie, architekturze, sztuce, literaturze.

GEOGRAFIA (SP)

Uczeń:

- stosuje legendę mapy do odczytywania informacji oraz skalę mapy do obliczania odległości między wybranymi obiektami;
- rozpoznaje na mapie składniki krajobrazu, czyta treść mapy;
- odczytuje wartość i opisuje przebieg temperatury powietrza oraz rozkład opadów atmosferycznych na podstawie klimatogramów i map klimatycznych;
- przedstawia główne cechy i porównuje poznawane krajobrazy świata oraz rozpoznaje je w opisach, na filmach i ilustracjach;
- rozpoznaje rośliny i zwierzęta typowe dla poznawanych krajobrazów;
- zna niektóre przykłady budownictwa, sposobów gospodarowania, głównych zajęć mieszkańców poznawanych obszarów;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- odczytuje szerokość i długość geograficzną wybranych punktów na globusie i na mapie;
- na podstawie podanych współrzędnych geograficznych wskazuje położenie punktów i obszarów na mapach w różnych skalach;
- charakteryzuje położenie, przebieg granic oraz linii brzegowej Europy;
- charakteryzuje ukształtowanie powierzchni Europy.

MATEMATYKA (SP)

Uczeń:

- zapisuje i odczytuje liczby naturalne wielocyfrowe;
- porównuje liczby naturalne;
- zaokrągla liczby naturalne;
- dodaje i odejmuje w pamięci liczby naturalne dwucyfrowe lub większe, liczbę jednocyfrów dodaje do dowolnej liczby naturalnej i odejmuje od dowolnej liczby naturalnej;
- dodaje i odejmuje liczby naturalne wielocyfrowe sposobem pisemnym i za pomocą kalkulatora;
- mnoży i dzieli liczbę naturalną przez liczbę naturalną jednocyfrów, dwucyfrów lub trzycyfrową sposobem pisemnym, w pamięci (w najprostszych przykładach) i za pomocą kalkulatora (w trudniejszych przykładach);
- wykonuje dzielenie z resztą liczb naturalnych;
- stosuje wygodne dla siebie sposoby ułatwiające obliczenia, w tym przemienność i łączność dodawania i mnożenia oraz rozdzielność mnożenia względem dodawania.

FILOZOFIA (LO)

Uczeń:

- objaśnia koncepcję uprawiania filozofii poprzez autorefleksję lub samoświadomość (hasło „poznaj samego siebie”);
- dyskutuje na temat „dlaczego ludzie postępują źle?”, przedstawiając tezę intelektualizmu etycznego oraz argumenty za i przeciw niemu;
- poznaje starożytnych filozofów: Sokratesa, Platona, Arystotelesa, Diogenesa z Synopy (Cynik), Cyrenaików i Epikura, Zenona z Kitium (Stoicy).

Uwaga: Wymienione postacie muszą się pojawić w grze, ale można dodać innych filozofów, więcej rozmów wyjaśniających ważne, aby w lekki, zabawny sposób były przedstawione ich koncepcje.

BIOLOGIA (SP)

Uczeń:

- opisuje, porządkuje i rozpoznaje organizmy;
- prezentuje postawę szacunku wobec siebie i wszystkich istot żywych;
- przedstawia znaczenie roślin okrytonasiennych w przyrodzie i dla człowieka;
- wyjaśnia znaczenie ryb w przyrodzie i dla człowieka;
- wyjaśnia znaczenie ptaków w przyrodzie i dla człowieka;
- wyjaśnia znaczenie ssaków w przyrodzie i dla człowieka.

PLASTYKA (SP)

Uczeń:

- wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych; rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język;
- rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin;
- rozróżnia cechy i rodzaje kompozycji;
- klasyfikuje barwy w sztukach plastycznych;
- wykazuje się znajomością pojęć: gama barwna, temperatura barwy, walor barwy;
- charakteryzuje pozostałe środki wyrazu artystycznego, takie jak: linia, plama, faktura;
- rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, pejzaż, martwa natura, sceny: rodzajowa, religijna, mitologiczna, historyczna i batalistyczna);
- zna dziedzictwo kulturowe, wymienia zabytki i dzieła architektury;
- rozumie i charakteryzuje na wybranych przykładach z różnych dziedzin pojęcie stylu w sztuce.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Analiza konkurencji (tytuły, które stanowiły inspirację do tworzonej gry)

1. *Age of Mythology* (Microsoft Studios)

Link: https://store.steampowered.com/app/266840/Age_of_Mythology_Extended_Edition/

- **Podobieństwa:** Obie gry opierają się na mitologii, z elementami zarządzania zasobami i budowaniem miast. W *Mitologicznej odysei* również mamy elementy budowania polis i zarządzania zasobami.
- **Różnice:** *Mitologiczna odyseja* jest grą bardziej narracyjną, opartą na konkretnych mitach i tekstach filozoficznych, a rozgrywka jest bardziej edukacyjna. *Age of Mythology* skupia się głównie na aspektach strategicznych i bitewnych.

2. *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft)

Link: https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/

- **Podobieństwa:** Podobnie jak w *Mitologicznej odysei*, *Assassin's Creed Odyssey* osadza gracza w starożytnej Grecji, pozwala eksplorować mitologiczne krainy i spotykać się z bogami oraz herosami.
- **Różnice:** Gra *Mitologiczna odyseja* ma bardziej edukacyjny charakter, z naciskiem na rozwój intelektualny poprzez filozofię i inne nauki. Rozgrywka jest bardziej strategiczna i wolniejsza, z naciskiem na zarządzanie zasobami oraz rozwiązywanie zagadek.

3. *Zeus: Master of Olympus* (Impressions Games)

- **Podobieństwa:** Obie gry oferują elementy zarządzania miastami w starożytnej Grecji, budowania i zarządzania zasobami.
- **Różnice:** *Mitologiczna odyseja* skupia się na narracji oraz zadaniach opartych na mitologii i filozofii, a gracz wchodzi w głębsze interakcje z postaciami i światem. „Zeus” jest bardziej czystą strategią z naciskiem na rozwój gospodarczy.

4. *Fate of the Pharaoh* (Cateia Games)

Link: https://store.steampowered.com/app/1754790/Fate_of_the_Pharaoh/

- **Podobieństwa:** Zarządzanie zasobami, budowanie miast, odkrywanie mitologicznych tajemnic.
- **Różnice:** *Mitologiczna odyseja* jest bardziej złożona pod kątem mechanik edukacyjnych, z naciskiem na filozofię, rozwój postaci oraz interakcje z mitologicznymi i filozoficznymi postaciami.

5. *Sid Meier's Civilization VI* (Firaxis Games)

Link: https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/

- **Podobieństwa:** Elementy zarządzania zasobami, rozwój cywilizacji, budowanie imperium, podejmowanie decyzji wpływających na rozwój świata.
- **Różnice:** *Mitologiczna odyseja* skupia się na greckiej mitologii i filozofii, oferując bardziej liniową narrację i zadania edukacyjne. Gra jest mniej złożona strategicznie i bardziej skoncentrowana na historii starożytnej Grecji.

6. *Disco Elysium*

- **Podobieństwa:** Kompleksowy system dialogów, który wpływa na przebieg fabuły i rozwój postaci. Gracz w *Mitologicznej odysei* wchodzi w interakcje z filozofami, bogami oraz herosami, a jego odpowiedzi i decyzje wpływają na postęp w grze. Każda rozmowa może otwierać nowe możliwości intelektualne i prowadzić do odblokowania nowych wyzwań.
- **Różnice:** Podczas gdy w *Disco Elysium* nacisk kładzie się na psychologiczne i filozoficzne dylematy w świecie współczesnym, *Mitologiczna odyseja* przenosi gracza do starożytnej Grecji, gdzie dialogi z bogami i filozofami są integralną częścią poznawania mitologicznych krain i filozoficznych konceptów.

7. *Duck Detective: The Secret Salami*

Link: https://store.steampowered.com/app/2637990/Duck_Detective_The_Secret_Salami/

- **Podobieństwa:** Humorystyczne podejście do zagadek, które równoważone są przez poważniejsze tematy filozoficzne. W *Mitologicznej odysei* humor wprowadzany jest w dialogach z bogami oraz filozofami, co tworzy lekki ton w intelektualnych wyzwaniach.
- **Różnice:** Podczas gdy *Duck Detective* skupia się na zagadkach detektywistycznych z elementami humoru, *Mitologiczna odyseja* łączy wyzwania logiczne i intelektualne z mitologicznymi i filozoficznymi treściami. Humor pojawia się jako element balansu w dialogach z filozofami i bogami, nadając grze lekkości.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Podsumowanie

Mitologiczna odyseja czerpie inspiracje z różnych gier, takich jak *Disco Elysium* (system dialogowy), *Duck Detective: The Secret Salami* (humor w zagadkach), a także klasyków zarządzania zasobami jak *Age of Mythology* czy *Zeus: Master of Olympus*. Łącząc te elementy z unikalną narracją opartą na mitologii i filozofii. Gra ma dostarczać graczom edukacyjnego, a jednocześnie rozrywkowego doświadczenia, które rozwija zarówno intelektualnie, jak i poprzez wyzwania logiczne.

3. Charakterystyka gry

Główna oś gameplay

Budowanie świata i zarządzanie polis

Gracz rozpoczyna swoją przygodę jako mieszkaniec starożytnej Grecji, zamieszkując jedną z greckich polis. Na początku gracz koncentruje się na budowaniu swojego świata: rozwija infrastrukturę polis, zarządza zasobami, uprawia ziemię, hoduje zwierzęta, wytwarza towary rzemieślnicze (np. ceramikę, narzędzia) i rozwija swój majątek, aby móc wyruszyć na dalsze wyprawy.

Gracz będzie musiał:

- budować budynki, takie jak warsztaty, świątynie czy targi,
- zarządzać zasobami naturalnymi, jak drewno, kamień czy żywność,
- wykorzystywać swoje zasoby do handlu, zdobywania przychylności bogów i rozwijania polis.

Każda decyzja, np. dotycząca uprawy ziemi, handlu, czy inwestycji w budynki, będzie miała długofalowe konsekwencje, wpływając na dalszy rozwój gry.

Eksploracja mitologicznych krain

Gdy polis gracza osiągnie odpowiedni poziom rozwoju, otwiera się przed nim możliwość eksploracji mitologicznych krain. Gracz wędruje po mapie starożytnej Grecji, odkrywając nowe krainy, takie jak Kraina Zeusa, Kraina Światła i Powietrza, Kraina Mórz i Oceanów czy Hades. W każdej z tych lokacji gracz napotyka różne zadania oparte na mitologii, tekstach filozoficznych oraz logice.

Podczas podróży, gracz musi:

- rozwiązywać zagadki mitologiczne, np. rozpoznawanie postaci mitologicznych na podstawie ich atrybutów (piorun Zeusa, kłos Demeter) ;
- brać udział w mini-grach logicznych i zręcznościowych, które symbolizują wyzwania fizyczne i umysłowe herosów greckich;
- zdobywać przychylność bogów przez składanie ofiar, wykonywanie zadań i dopasowywanie odpowiednich atrybutów do bogów.

Dialogi filozoficzne i moralne wybory

W trakcie swojej podróży gracz spotyka filozofów, takich jak Sokrates, Platon, czy Arystoteles, którzy wprowadzają go w świat etyki, cnoty i dylematów moralnych. Gracz musi podjąć decyzje, które nie tylko wpływają na rozwój jego postaci, ale także na świat, który zbudował.

Przykładowe zadania filozoficzne:

- **Sokrates:** Wyzwanie moralne, gdzie gracz musi zdecydować, czy poświęcić własne zasoby, by pomóc komuś w potrzebie.
- **Platon:** Zagadki oparte na odróżnianiu iluzji od rzeczywistości, nawiązujące do filozofii Platona o świecie idei.

Decyzje gracza będą miały wpływ na przyszłe interakcje z NPC, przychylność bogów oraz na dalsze wydarzenia fabularne.

Zarządzanie przychylnością bogów

Gracz będzie musiał stale dbać o relacje z greckimi bogami, ponieważ ich wsparcie będzie kluczowe do postępu w grze. Każdy bóg ma swoje wymagania (np. ofiary, atrybuty), a zdobywanie ich przychylności może ułatwić lub utrudnić niektóre zadania, np. odpowiednie ofiary złożone Zeusowi zapewnią urodzaj i obronę przed kataklizmami, Atena (bogini mądrości) pomoże w rozwiązywaniu zagadek i wyzwań logicznych, a przychylność Posejdona umożliwia bezpieczne podróże.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Misje i wyzwania związane z mitologią

Gra oferuje bogaty wybór misji opartych na mitach greckich. Każda misja w grze związana jest z konkretnymi mitami, np. wybudowanie świątyni Zeusa, uczestnictwo w igrzyskach, pomoc Prometeuszowi w lepieniu człowieka, czy zebranie atrybutów dla poszczególnych bogów. Każde zadanie będzie wprowadzać gracza głębiej w świat mitologii, jednocześnie rozwijając jego polis i przygotowując do ostatecznego celu.

Ostateczny cel – dotarcie do Pól Elizejskich w Hadesie

Celem gry jest dotarcie do Pól Elizejskich w Hadesie, co jest możliwe jedynie po spełnieniu szeregu wymagań, w tym:

- zebraniu przychylności wszystkich bogów,
- ukończeniu kluczowych misji mitologicznych i filozoficznych,
- rozwiązaniu zagadek związanych z mitologią i moralnością.

Podróż do Pól Elizejskich to ostateczne wyzwanie dla gracza, które wiąże się z decyzjami moralnymi i podsumowaniem jego postępów w zarządzaniu polis oraz interakcji z bogami i filozofami.

Filary gry

Filar 1: Budowanie i zarządzanie polis

Gracz zaczyna jako obywatel starożytnej Grecji, rozwijając swoje polis. Zarządzanie zasobami, uprawa ziemi, hodowla zwierząt i rzemiosło są kluczowymi elementami tej części gry. Gracz rozwija swoją osadę, budując infrastrukturę oraz dba o gospodarkę, co wpływa na jego sukces w późniejszych fazach gry.

- **Elementy zarządzania:** gracz kontroluje rozwój gospodarczy, prowadzi handel, zarządza zasobami naturalnymi i zdobywa bogactwo.
- **Budowanie infrastruktury:** możliwość budowy świątyń, teatrów, warsztatów i innych struktur wspierających rozwój polis.
- **Strategiczne decyzje:** gracz podejmuje wybory wpływające na długofalowy rozwój, takie jak inwestycje w rzemiosło czy uprawy, które będą miały wpływ na dalszy rozwój fabularny.

Filar 2: Eksploracja mitologicznych krain

Po osiągnięciu pewnego poziomu rozwoju w polis, gracz otrzymuje możliwość eksploracji mitologicznych krain, gdzie musi rozwiązywać zagadki, podejmować decyzje moralne oraz radzić sobie z wyzwaniami stawianymi przez bogów.

- **Odkrywanie mitologicznych krain:** gracz wędruje po mapie starożytnej Grecji i odwiedza znane miejsca z mitów, takie jak Olimpia, Kraina Światła i Powietrza, czy Hades.
- **Zagadki mitologiczne:** gracz rozwiązuje zagadki logiczne oparte na mitach, np. dopasowuje atrybuty bogów, rozpoznaje postacie z mitologii, lub układa chronologię wydarzeń.
- **Interakcje z bogami i mitologicznymi postaciami:** bogowie mogą wspierać gracza lub utrudniać jego postęp w zależności od jego działań, np. ofiary dla Zeusa mogą zapewnić pomyślność w planach, a gniew Posejdona może zatrzymać podróż przez morze.

Filar 3: Dialogi filozoficzne i wyzwania moralne

Gracz spotyka filozofów takich jak Sokrates, Platon i Arystoteles, którzy wprowadzają go w świat etyki, cnoty oraz dylematów moralnych. Te dialogi stawiają przed graczem wyzwania intelektualne, które wpływają na rozwój jego postaci oraz dalsze wydarzenia w grze.

- **Filozoficzne wybory:** rozmowy z filozofami stawiają gracza przed trudnymi decyzjami moralnymi, które kształtują jego postać oraz relacje z NPC.
- **Decyzje moralne:** wybory gracza (np. pomoc innym kosztem własnych zasobów) wpływają na zakończenie gry oraz dalsze misje.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- **Rozwój postaci:** w zależności od decyzji, gracz może rozwijać umiejętności logiczne, przywódcze lub moralne.

Filar 4: Rozwój postaci i progresja fabularna

Gracz rozwija swojego bohatera poprzez zdobywanie nowych umiejętności, zasobów oraz wiedzy. Rozwój ten opiera się zarówno na zarządzaniu polis, jak i na interakcjach z mitologicznymi postaciami oraz filozofami. Każde nowe zadanie lub misja daje graczowi więcej możliwości odkrywania starożytnego świata.

- **Postęp fabularny:** gracz stopniowo zdobywa nowe tereny i rozszerza mapę, odkrywając nowe krainy i bogów.
- **Rozwijanie umiejętności:** gracz zdobywa wiedzę i umiejętności w obszarach takich jak filozofia, logika, zarządzanie zasobami czy moralność.
- **Edukacja i rozwój intelektualny:** gra oferuje edukacyjne wyzwania, np. zagadki matematyczne, przyrodnicze, logiczne oraz moralne, które rozwijają zdolności gracza.

Filar 5: Zarządzanie relacjami z bogami

Relacje gracza z bogami są kluczowe dla sukcesu w grze. Gracz musi zdobywać przychylność bogów przez składanie ofiar, wykonywanie zadań oraz przyporządkowanie odpowiednich atrybutów do każdego z bogów.

- **Bogowie pomagają lub przeszkadzają:** zależnie od przychylności gracza, bogowie mogą wspierać go w jego zadaniach lub rzucać mu wyzwania.
- **Zbieranie atrybutów:** gracz zbiera atrybuty dla bogów, takie jak piorun Zeusa czy lira Apolla, które pomagają mu w wykonywaniu zadań.
- **Ofiary i rytuały:** gracz musi składać ofiary bogom, aby zyskać ich przychylność, co wpływa na dalszy przebieg gry.

Filar 6: Zakończenie gry – dotarcie do Pól Elizejskich

Ostatecznym celem gry jest dotarcie do Pól Elizejskich w Hadesie. Gracz musi zdobyć przychylność bogów, wykonać kluczowe misje i rozwiązać zagadki, aby ostatecznie stanąć przed sądem bogów.

- **Sąd w Hadesie:** na końcu gry gracz staje przed sędziami w Hadesie, którzy oceniają jego dobre i złe uczynki.
- **Nagroda w Polach Elizejskich:** gracz otrzymuje specjalne nagrody, takie jak mapa mitologicznych krain i bogów, którą może wydrukować i wykorzystać jako materiał edukacyjny.
- **Regrywalność:** dzięki decyzjom moralnym i różnym ścieżkom fabularnym, gra oferuje możliwość wielokrotnego przechodzenia, za każdym razem odkrywając nowe elementy.

Mechaniki gry

Mechanika 1: Zarządzanie zasobami i budowanie polis

- **Zbieranie zasobów:** Gracz musi zbierać zasoby, takie jak drewno, kamień, żywność, metale szlachetne oraz pieniądze (stater, drachma, obol), które są niezbędne do rozwijania polis i realizacji kolejnych zadań.
- **Budowanie infrastruktury:** Gracz rozwija swoją polis, budując świątynie, teatry, warsztaty oraz budynki mieszkalne. Rozbudowa infrastruktury przyczynia się do rozwoju gospodarczego i społecznego.
- **Zatrudnianie ludzi:** Gracz może zatrudniać pracowników lub kupować niewolników do pracy w różnych sektorach (rolnictwo, rzemiosło, budownictwo), co pozwala na optymalizację działań.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- **Handel:** Gracz ma możliwość wymiany zasobów z innymi polis lub kupowania zasobów od NPC, co umożliwia zdobywanie materiałów potrzebnych do rozbudowy i rozwoju.
- **Podział pracy:** Gracz może przydzielać zadania swoim pracownikom, co pozwala mu skupić się na bardziej strategicznych aspektach rozgrywki, takich jak eksploracja i rozwiązywanie zagadek.

Mechanika 2: Eksploracja mitologicznych krain

- **Mapa:** Gracz widzi konturową mapę starożytnej Grecji oraz basenu Morza Śródziemnego. Mapa rozszerza się w miarę postępów w grze, odsłaniając nowe krainy i lokacje, które gracz może odwiedzać.
- **Odkrywanie ukrytych miejsc:** Gracz ma możliwość odkrywania ukrytych lokacji, takich jak mityczne krainy i miasta (np. Olimpia, Kreta, Delfy), gdzie musi rozwiązywać zagadki oraz wykonywać misje.
- **Podróże:** Gracz przemieszcza się między różnymi krainami, co wiąże się z różnymi wyzwaniami, np. podróż morską pod opieką Posejdona, wędrówki przez pustkowia czy wejście do Hadesu.
- **Interakcje z mitologicznymi postaciami:** Gracz spotyka mitologiczne postacie (bogów, herosów, nimfy), które mogą mu pomagać lub rzucać mu wyzwania.

Mechanika 3: Zagadki mitologiczne i filozoficzne

- **Rozwiązywanie zagadek:** Gra oferuje zagadki oparte na mitach, takie jak układanie chronologii wydarzeń, rozpoznawanie postaci mitologicznych po ich atrybutach, czy mini-gry logiczne związane z filozofią (np. odróżnianie iluzji od rzeczywistości, decyzje moralne).
- **Dialogi filozoficzne:** Gracz prowadzi rozmowy z filozofami, takimi jak Sokrates, Platon czy Arystoteles, które wpływają na jego rozwój intelektualny oraz moralny. Odpowiedzi gracza w dialogach wpływają na dalsze wydarzenia w grze oraz dostęp do niektórych zagadek.
- **Testy wytrwałości:** Gracz bierze udział w wyzwaniach fizycznych i intelektualnych, które wymagają zarówno zręczności, jak i logicznego myślenia (np. igrzyska olimpijskie, zagadki matematyczne).

Mechanika 4: Zarządzanie relacjami z bogami

- **Przychylność bogów:** Gracz musi regularnie składać ofiary bogom, aby zyskać ich przychylność, co pozwala na pomyślność w wykonywaniu zadań, np. lepsze plony, przychylność wiatru podczas podróży, wsparcie w walce.
- **Wyzwania od bogów:** Bogowie mogą rzucać graczowi wyzwania, np. rozwiązanie zagadki Ateny, konkursy zręcznościowe od Zeusa, czy organizacja igrzysk olimpijskich. Wykonanie tych zadań daje graczowi specjalne nagrody.
- **Atrybuty bogów:** Gracz zbiera atrybuty przypisane do poszczególnych bogów (np. piorun Zeusa, lira Apolla), które pomagają mu w kolejnych zadaniach i mogą być używane w kluczowych momentach gry.

Mechanika 5: Progresja postaci i zarządzanie zasobami

- **Rozwój postaci:** Gracz zdobywa doświadczenie, które pozwala mu rozwijać swoje umiejętności zarządzania, logicznego myślenia oraz interakcji z mitologicznymi postaciami.
- **Rozwijanie umiejętności:** W trakcie gry gracz zdobywa nowe umiejętności, takie jak zarządzanie polis, rozwiązywanie zagadek logicznych, czy filozoficzne rozważania. Te umiejętności pomagają mu w dalszym rozwoju i pokonywaniu przeszkód.
- **Zarządzanie gospodarką:** Gracz musi dbać o zasoby swojej polis, takie jak żywność, surowce i pieniądze, aby móc dalej rozwijać swoje miasto i eksplorować świat. Zarządzanie zasobami wpływa na postęp fabularny oraz relacje z NPC.

Mechanika 6: Zakończenie gry i system nagród

- **Dotarcie do Pól Elizejskich:** Ostatecznym celem gry jest dotarcie do Pól Elizejskich, co gracz może osiągnąć poprzez zdobycie przychylności bogów oraz rozwinięcie swojego polis.
- **Sąd w Hadesie:** Na końcu gry gracz staje przed sądem Minosa, Ajakosa i Radamantysa, którzy ważą jego dobre i złe uczynki. W zależności od wyniku sądu, gracz może trafić na Pola Elizejskie lub zostać zesłany do Tartaru.
- **Nagrody i odblokowanie treści:** Gracz otrzymuje nagrody, takie jak mitologiczne



artefakty, które zwiększają jego umiejętności lub umożliwiają odkrywanie nowych ścieżek w grze. Na koniec gry gracz może wydrukować mapę z mitologicznymi krainami oraz bogami, co stanowi podsumowanie jego postępów.

Grafika

Styl graficzny:

Stylizowany realizm – grafika powinna łączyć realistyczne elementy z lekko stylizowanymi detalami. Styl graficzny powinien inspirować się artystycznymi przedstawieniami mitologii greckiej oraz rysunkami na ceramice antycznej, ale z uproszczonymi teksturami i mniej szczegółową geometrią.

Postaci:

Postaci mitologiczne (bogowie, herosi) oraz filozofowie będą przedstawione w uproszczonym, stylizowanym wyglądzie, z zaakcentowaniem charakterystycznych atrybutów, które ułatwią ich rozpoznanie.

Architektura:

Budynki, takie jak świątynie, agory czy teatry, będą stylizowane w prostszej formie, ale nadal będą wiernie oddawać kształty i struktury starożytnej architektury greckiej. Elementy architektoniczne, takie jak kolumny czy tympanony, będą miały uproszczone modele i tekstury, jednak zachowają cechy charakterystyczne dla stylu jońskiego, doryckiego i korynckiego.

Otoczenie:

Fauna i flora starożytnej Grecji zostanie przedstawiona w zminimalizowanym stylu, przypominającym ręcznie malowane obrazy z elementami inspirowanymi antycznymi wazami. Krajobrazy, takie jak wzgórza, gaje oliwne, pola uprawne i morza, będą stylizowane w sposób, który nada im malarskiego charakteru, redukując potrzebę na fotorealistyczne tekstury. Elementy środowiska przyrodniczego będą uproszczone, ale zachowają rozpoznawalne kształty.

Efekty atmosferyczne:

Zamiast złożonych efektów pogodowych można zastosować zmiany kolorystyki nieba czy delikatne rozmycia światła, które oddadzą atmosferę dnia, nocy i różnych pór roku.

Animacje:

Zamiast skomplikowanych animacji, postaci będą poruszać się w uproszczony, płynny sposób, z naciskiem na ważne gesty i emocje. Elementy interakcji z otoczeniem (np. sadzenie roślin, rzeźbienie) będą realizowane za pomocą prostych animacji, które mogą być używane w różnych kontekstach bez potrzeby tworzenia ich od podstaw dla każdego zadania.

Kolorystyka:

Kolorystyka będzie jasna, nasycona, ale utrzymana w stonowanych barwach inspirowanych antycznymi freskami i ceramiką. Jasne tony żółci, beżu, ciepłych czerwieni i błękitów będą dominować w architekturze i otoczeniu, nadając grze ciepły, zachęcający wygląd.

Interfejs:

Interfejs użytkownika powinien być prosty, przejrzysty i stylizowany na antyczne zwoje, tabliczki gliniane lub dekoracje z greckich waz. Elementy interaktywne, takie jak menu, wskaźniki i przyciski, będą wkomponowane w styl wizualny gry, bez zbytniego obciążania zasobów graficznych.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania gry celem spełnienia standardu WCAG

Gra musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodna ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinna też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia dostępności cyfrowej w grach.

Użytkownik gry ze szczególnymi potrzebami powinien korzystać z mechaniki gry w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym użytkownik wybiera dostosowania gry do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań gry użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności gry. Gra powinna spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury, czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem gry. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach gry przez użytkownika.

Gra powinna spełniać następujące kryteria:

1. Gra umożliwia użytkownikowi korzystającemu z ułatwień dostępu grę na wszystkich poziomach.
2. Gra zawiera informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu oraz prowadzenia rozgrywki, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka.
3. Gra uwzględnia dynamiczne dostosowywanie poziomu trudności w zależności od osiągnięć gracza korzystającego z ułatwień dostępu.
4. Gra umożliwia pominięcie sekwencji akcji i powrotu do zwykłej rozgrywki opartej na narracji i śledzeniu w sytuacji braku możliwości spełnienia kryteriów dostępności.
5. Gra posiada rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie, pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć).
6. Gra umożliwia korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli gra tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik.
7. Gra uwzględnia możliwość działania w trybie okienkowym i pozwala innym aplikacjom na działanie.
8. Gra ma wbudowane tryby lub ustawienia kompensujące brak szybkości lub precyzji.
9. Gra w trybie multiplayer umożliwia ustawienie preferencji dobierania gracza (ustawienie preferencji gry wieloosobowej online z innymi osobami korzystającymi z ułatwień dostępu lub bez nich, które mogą zapewnić przewagę konkurencyjną).
10. Gra umożliwia użytkownikom korzystanie z jak największej liczby zmiennych konfiguracji gracza.
11. Gra powinna zawierać tutorial pokazujący, jak korzystać z ułatwień dostępu, do którego można wrócić w każdym momencie gry.
12. Gra umożliwia korzystanie z kontekstowej pomocy w czasie rozgrywki.
13. Gra powinna zawierać tryb nauki oraz tryb pełnej rozgrywki w celu przećwiczenia dopasowania trybu dostępności w rozgrywce.
14. Gra dla wszystkich elementów nieinterpretowalnych stosuje funkcję ukrywania treści.
15. Gra umożliwia korzystanie z elementów sterujących w prosty sposób lub zapewniający alternatywę umożliwiającą taki sposób poruszania się (schemat poruszania się po menu i grze powinien być taki sam).
16. Mechanika gry powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika oraz wprowadzania danych, powinna też być taka sama w menu gry jak w samej rozgrywce;
17. Wprowadzanie lub wybór danych powinno odbywać się za pomocą prostych mechanizmów,



- a nie wielu jednoczesnych działań (np. kliknięcie/przeciągnięcie lub przesunięcie).
18. Gra powinna wykorzystywać dobre praktyki w nawigowaniu w różnych technologiach, np. ekranów dotykowych czy współpracy z czytnikami ekranu.
 19. Gra powinna umożliwiać dostęp do gry za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych lub gra ma wbudowany moduł udźwiękowiający wszystkie treści gry.
 20. Gra umożliwia dostęp do menu w jednym miejscu, użytkownik ma możliwość skorzystania ze stacjonarnego menu w trakcie rozgrywki, które usytuowane jest w jednym miejscu.
 21. Gra umożliwia użytkownikowi korzystanie z funkcjonalności makr, tj. z możliwości skonfigurowania złożonych sekwencji działań, które można następnie wykonać jednym kliknięciem lub naciśnięciem klawisza.
 22. Gra uwzględnienia możliwość prowadzenia rozgrywki w pionie, jak i poziomie.

Gra musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,
- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- z zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. zaburzeniem ze spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości graczy ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów; możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez gracza tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- stosowanie liniowego logicznego układu bez rozrzucania treści po całej stronie;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów postaci;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie regulacji poszczególnych dźwięków dla poszczególnych elementów gry oraz oddzielenie elementów dźwiękowych muzyki i innych efektów gry;
- możliwość wyłączenia animowanego tła;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku gracza;
- nagrane instrukcje głosowe dla tekstów, również menu i instalatora;
- nawigacja głosowa informująca o położeniu obiektów;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- stosowanie audiodeskrypcji do wszystkich elementów, zdarzeń na ekranie, o których lektor nie opowiada bezpośrednio;
- postacie w grze i istotne elementy gry powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami gry.



Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- wyróżnienie wizualne postaci, która mówi w danym momencie oraz innych istotnych elementów (np. alarmów);
- budowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- rozbijanie treści na sekcje, listy, obrazy i wideo;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów gry, w tym wyciszenie muzyki tła;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo;
- umożliwienie dostosowania dźwięku do własnych wymagań, a także włączenie wskazówek wizualnych dotyczących zdarzeń dźwiękowych;
- oddzielenie efektów dźwiękowych muzyki i innych efektów gry;
- stosowanie prezentacji wizualnej dla dźwięku kierunkowego np. wskazanie strzałką skąd pochodzi dźwięk.

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- tworzenie dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;
- unikanie tworzenia dynamicznych treści wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- umożliwienie zmiany konfiguracji klawiszy i przycisków;
- zapewnienie obsługi interfejsu za pomocą tego samego kontrolera;
- umożliwienie dostosowania czułości kontrolera;
- zapewnienie wsparcia różnych rodzajów kontrolerów;
- niestosowanie ruchomych elementów interfejsu (np. menu);
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- umożliwienie zmiany prędkości gry;
- umożliwienie dostosowania wyglądu interfejsu do własnych preferencji i potrzeb gracza;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych stonowanych barw;
- używanie prostego języka bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów podczas pierwszego kontaktu gracza z grą;
- uwzględnianie wieku graczy w zakresie używanego słownictwa (trudne terminy muszą być wyjaśnione);
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochyłania tekstu i pisania wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;



- używanie wyjaśnienia, co się stanie po zakończeniu zadania;
- umożliwienie wyłączenia dźwięków ekranu;
- niestosowanie powtarzających się intensywnych błysków i migających obrazów;
- zapewnienie łatwego dostępu do ponownego odtworzenia instrukcji i narracji;
- umożliwienie łatwego dostępu do pomocy, menu i instrukcji gry;
- dostosowanie prędkości gry, powrotu do wcześniejszych etapów, możliwość zatrzymania gry w wybranym momencie;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby;
- umożliwienie wybrania przez gracza poziomu trudności wyzwań;
- umożliwienie pomocy przy sterowaniu np. celowaniu, skakaniu, bieganiu;
- zapewnienie funkcji automatycznego zapisu gry;
- zachowanie indywidualnych ustawień na profilu gracza;
- umożliwienie dostosowania czułości kontrolera;
- niestosowanie ruchomych elementów interaktywnych interfejsu;
- wprowadzenie opcji włączenia ignorowania przypadkowego użycia przycisku;
- umożliwienie wsparcia nawigacji poprzez skierowanie kamery w stronę następnego celu.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury lub myszy;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu gry. Beneficjent konkursowy / producent gry powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Gra musi spełniać wymagania opisane w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier edukacyjnych”

Dostosowanie do grupy docelowej:

- Gra musi być dostosowana do uczniów na poziomie szkół podstawowych (klasy IV-VIII) i ponadpodstawowych, z opcją wyboru poziomu trudności, aby zapewnić odpowiednie wyzwanie zarówno młodszym, jak i starszym graczom.
- Uproszczony interfejs dla młodszych graczy oraz bardziej złożony dla starszych uczniów pozwoli na lepsze dopasowanie do różnych grup wiekowych i poziomów umiejętności.

Mechanika gry:

- Gra opiera się na mechanice izometrycznej, z możliwością swobodnego poruszania się po antycznych krainach.
- Rozbudowany system dialogów, w którym interakcje z postaciami mitologicznymi i filozofami prowadzą do odkrywania wiedzy i rozwiązywania zagadek związanych z mitologią oraz filozofią.
- Zróżnicowane zagadki (intelektualne, logiczne, związane z mitami) stanowią podstawę progresji gracza i jego rozwój intelektualny.

Interfejs użytkownika (UI/UX):

- Interfejs powinien być intuicyjny i przyjazny dla użytkownika, a wszystkie elementy interakcji muszą być łatwo dostępne i widoczne na komputerach PC.
- Postacie, z którymi gracz wchodzi w interakcje, muszą mieć wyraźnie zaznaczone ikony dialogowe, ułatwiające wybieranie opcji i prowadzenie rozmów.

Rozwój postaci:

- Gracz rozwija swoją postać poprzez zdobywanie doświadczenia związanego z wykonywaniem zadań edukacyjnych i zdobywaniem wiedzy. Postępy w grze będą wpływać na możliwości dialogowe, zdolności logiczne oraz dostęp do nowych misji.

Grafika:

- Grafika powinna być stylizowana, bazować na ręcznie rysowanych modelach 2D lub 2.5D, z elementami antycznej Grecji, nawiązując do sztuki starożytnej (freski, mozaiki, świątynie).
- Widok izometryczny umożliwia płynne poruszanie się po świecie gry, a interaktywne elementy otoczenia muszą być dobrze widoczne i oznaczone.

Zadania fabularne i interakcje:

- Każda misja związana jest z mitologią grecką lub problematyką filozoficzną, a interakcje z postaciami zawierają zabawne, ale edukacyjne dialogi, które angażują gracza intelektualnie.
- Zagadki są logiczne i zintegrowane z fabułą, a ich rozwiązanie wpływa na postęp w grze.



Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Gra musi spełniać wymagania opisane w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier edukacyjnych”



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

