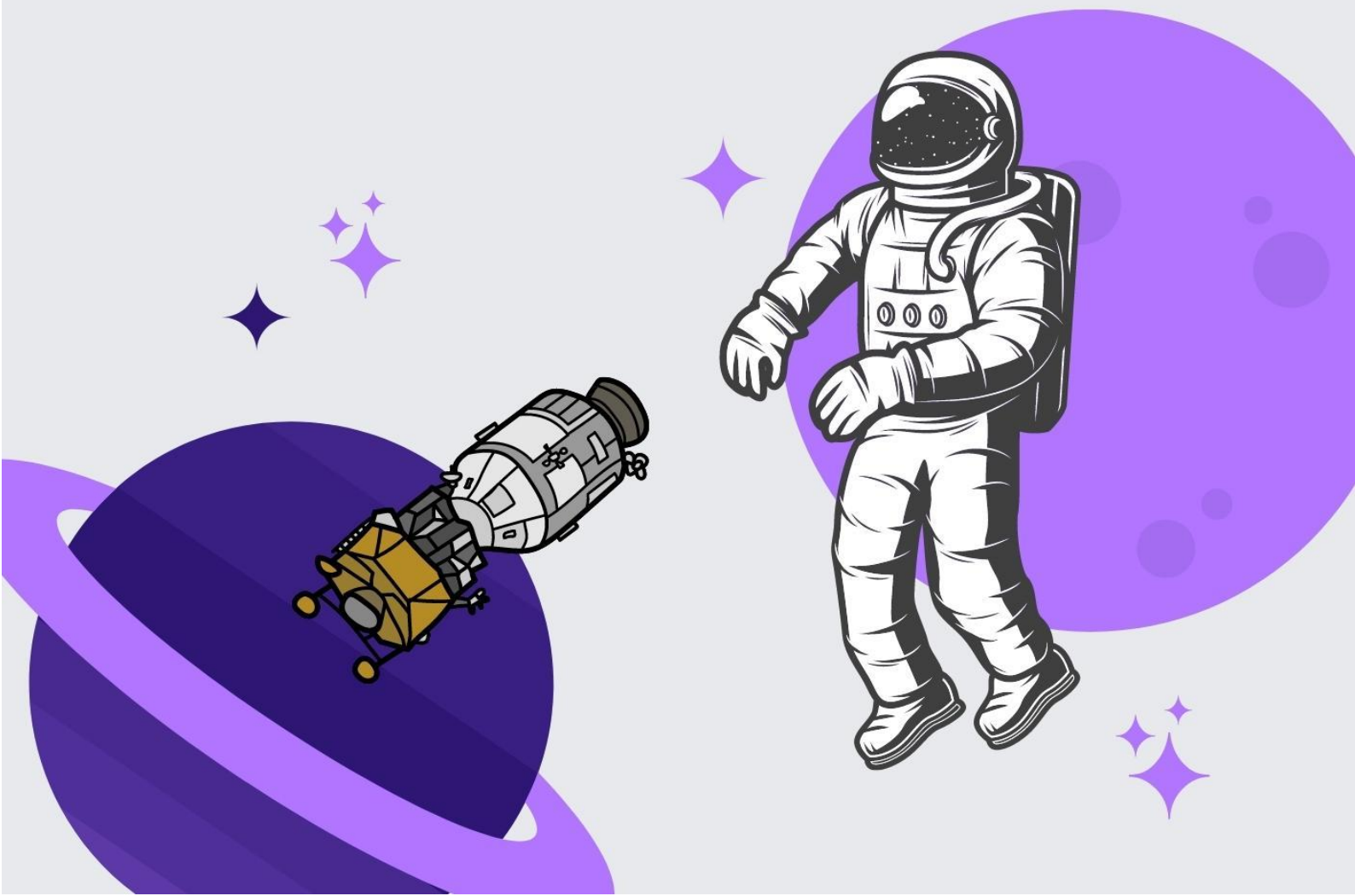




# Το εγχειρίδιο σεναρίων CodER

Οδηγός για τους παίκτες  
Τίτλος: Σεληνιακή αποστολή



## Σεληνιακή αποστολή Οδηγός για τους παίκτες

### 1. Περιγραφή του παιχνιδιού:

Είναι 20 Ιουλίου του 1969 και η μεγάλη μέρα που περίμενε η ομάδα σας εδώ στη NASA έχει φτάσει! Η επικεφαλής της ομάδας σας, Μάργκαρετ Χάμιλτον, εργάζεται για τη σύνταξη του κώδικα της αποστολής «Απόλλων 11», με στόχο την προσεδάφιση των πρώτων ανθρώπων στη Σελήνη για πρώτη φορά στην ιστορία της ανθρωπότητας! Όλα είναι έτοιμα, η σεληνάκτος, «Αετός», πλησιάζει στην επιφάνεια της Σελήνης, όταν ξαφνικά εμφανίζεται ένα σφάλμα που θα μπορούσε να αποτελέσει απειλή για τη ζωή των μελών της αποστολής ενώ το Κέντρο Ελέγχου βρίσκεται αντιμέτωπο με μια απόφαση εκτέλεσης ή όχι της αποβίβασης.

Έχετε 30 δευτερόλεπτα για να βοηθήσετε τη Μάργκαρετ να αποφασίσει αν θα συνεχίσει το διαστημόπλοιο ή όχι. Δεν μπορείτε να αλλάξετε τον κώδικα, αλλά μικρές αλλαγές θα μπορούσαν να κάνουν θαύματα! Θυμηθείτε ότι έχετε μόνο λίγα δευτερόλεπτα για να βοηθήσετε τη Μάργκαρετ να διασώσει την αποστολή και να διασφαλίσετε ότι οι αστροναύτες θα επιστρέψουν στο σπίτι με ασφάλεια!

### 2. Πώς να κερδίσετε/αποδράσετε;

Καλείστε να βρείτε τα τέσσερα στοιχεία-κλειδιά για να αποκτήσετε πρόσβαση στη σεληνάκτο, «Αετός». Μόλις αποκτήσετε πρόσβαση, θα πρέπει να λάβετε μέσα σε 30 δευτερόλεπτα την κρίσιμη απόφαση εκτέλεσης ή όχι της αποβίβασης στη σελήνη και να βοηθήσετε την Μάργκαρετ να διασφαλίσει την ασφάλεια των αστροναυτών και την επιστροφή τους στο σπίτι τους.

### 3. Πώς να βρείτε τα βοηθητικά στοιχεία;

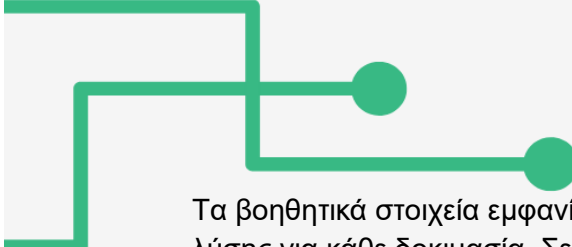
Η κύρια πρόκληση είναι να αποκτήσετε πρόσβαση στη σεληνάκτο και να βρείτε αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να ανακαλύψετε το απειλητικό για τη ζωή σφάλμα που προκλήθηκε. Οτιδήποτε μπορεί να αποτελέσει τυχόν μέρος της λύσης και να ανοίξει το Κέντρο Ελέγχου. Καθώς περνάει ο χρόνος, ο ψηφιακός βοηθός θα προσπαθήσει να σας βοηθήσει να ολοκληρώσετε την αποστολή σας δίνοντάς σας ένα επιπλέον βοηθητικό στοιχείο. Θυμηθείτε ότι μόλις εισέλθετε στο Κέντρο Ελέγχου, έχετε μόνο 30 δευτερόλεπτα για να αποφασίσετε αν το διαστημόπλοιο θα πρέπει να συνεχίσει.

### 4. Συμβουλές και κόλπα

Ακολουθήστε την ιστορία του παιχνιδιού και μην βιάζεστε να περάσετε τα δωμάτια. Κάθε δωμάτιο περιέχει τα ακόλουθα κουμπιά:

- ΠΙΣΩ – για να επιστρέψετε στο προηγούμενο βήμα
- ΕΠΟΜΕΝΟ – για να συνεχίσετε στην επόμενη σκηνή
- ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ – για να επαναφέρετε το παιχνίδι και να ξεκινήσετε ξανά
- Ένα αντικείμενο που πρέπει να βρείτε – για να συνεχίσετε το παιχνίδι





Τα βοηθητικά στοιχεία εμφανίζονται σε κάθε δωμάτιο μετά από τον εκτιμώμενο χρόνο της λύσης για κάθε δοκιμασία. Σε ορισμένα δωμάτια ίσως θα μπορούσε να ζητηθεί ένα επιπλέον βοηθητικό στοιχείο αφού έχουν περάσει άλλα 3-5 λεπτά. Θυμηθείτε ότι μόλις η ομάδα εισέλθει στο Κέντρο Ελέγχου, έχει μόνο 30 δευτερόλεπτα για να αποφασίσει εάν το διαστημόπλοιο θα πρέπει να συνεχίσει.



Το Έργο #CodER είναι συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και βρίσκεται σε εφαρμογή από το Δεκέμβριο του 2021 μέχρι το Νοέμβριο του 2023. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συντακτών της και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Αριθμός Έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης





Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο CodER χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης με περίοδο υλοποίησης από τον Δεκέμβριο 2021 έως τον Νοέμβριο 2023. Αυτή η ιστοσελίδα και το περιεχόμενο του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών περιέχονται σε αυτά.

Αριθμός έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

