

DIVO:

Digital Evolution - The Journey



DIVO

Lisätyn todellisuuden lautapeli

-Pelikäsikirja-

***2-6 pelaajaa *0,5-1 tuntia *6 kieltä**

Krediitit



Co-funded by
the European Union

DIVO-peli oli Euroopan unionin Erasmus+-ohjelman osarahoittaman Erasmus+-hankkeen "DIVO: Digital Evolution - The Journey" keskeinen tulos. Eri profiilien kansainvälisten järjestöjen ja laitosten kumppanuuden avulla toteutettiin ensimmäinen laatuaan oleva lisätyn todellisuuden peli. Mukana olivat seuraavat instituutiot ja järjestöt: "L.E.A.R.N. Institute Ranskasta, Darnoje Liettuasta, EPLIS Ruotsista, Learning for integration Suomesta, Inercia Digital Espanjasta, Muğla İl Milli Eğitim Müdürlüğü ja Menteşe Sosyal Hizmet Merkezi Müdürlüğü Turkista.

Hankkeen päätavoitteena oli luoda tuloksia ja peli, joka toimii sujuvana ja transformatiivisena välineenä aikuisopiskelijoille kohti digitaalista maailmaa, edistäen heidän kehittyntä ja tarkkaa tietämystään tietoverkkojen maailmasta. Siten itsetunnon kasvaessa henkilöt pystyvät suorittamaan omia tehtäviään verkkomaailmassa, kuten hoitamaan pankkiasioita, tekemään verkkovarauksia ja muuta.

(Pelisuunnittelija, käsikirjoittaja, tuottaja, julkaisija, toimittaja, ulkoasu, taiteilija, pelitestaajat, erityiskiitokset, tukijat ja joukkojen tukijat.)?

Oikeudellinen

- Kuka omistaa tämän?

Lue lisää

Lisätietoja tästä hankkeesta - tavoitteet, toimet, hankekumppanit jne. voit tutustua hankkeen virallisiin verkkosivuihin (<https://www.divoproject.eu/>) ja Facebook-sivuun (<https://www.facebook.com/profile.php?id=100078536992088>).



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Johdanto

Miten näitä ohjeita käytetään

Seuraavat säännöt on luettava läpi huolellisesti ennen pelin aloittamista ja mahdolliset epäselvyydet on selvitettävä pelin edetessä. Lue käsikirja alkuperäisessä ulkoasumuodossaan (sivulta toiselle) ja ohita sekä löydä tarvittavia ohjeita sisällysluettelo hyödyntäen.

Sisällysluettelo

- Krediitit (Sivu 1)
- **Oikeudellinen** (Sivu 1)
- Lisätietoja (Sivu 1)
- Johdanto (Sivu 2)
 - Ohjeiden käyttö (Sivu 2)
 - Sisällysluettelo (Sivu 2)
 - Yleiskatsaus ja pelin tarkoitus (Sivu 3)
- Pelaamiseen valmistautuminen (Sivu 4-11)
 - Ennen pelaamista (Sivu 4)
 - Asetukset (Sivu 4-6)
 - Hahmon valitseminen (Sivu 7)
 - Pelihuoneen perustaminen (Sivu 8-11)
- Pelaaminen (Sivu 12-17)
 - Pelattavuusvaihtoehdot ja ohjaimet (Sivu 12-15)
 - Käännökset (Sivu 16)
 - Muiden pelaajien vuorot (Sivu 16)
 - Tehtävät (Sivu 16)
 - Pelin loppu (Sivu 16-17)

Yleiskatsaus ja pelin tarkoitus



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Co-funded by
the European Union

DIVO-pelissä keskitytään digitaalisten taitojen kehittämiseen hauskan ja vuorovaikutteisen lisätyn todellisuuden verkkopelin avulla ja siinä on vaikutteita klassisista ja maailmanlaajuisesti rakastetuista peleistä, kuten Monopolista tai Trivia-pelistä.

Pelaajat etenevät lisätyn todellisuuden pelilaudalla (valitsemiensa digitaalisten laitteiden avulla) ja vastaavat kysymyksiin, suorittavat tehtäviä ja ovat vuorovaikutuksessa pelin kokonaisuuden kanssa sen mukaan, mihin pisteeseen he laskeutuvat (nopan heiton jälkeen). Jokaisesta oikeasta vastauksesta annetaan pisteitä ja ne myös poistetaan, kun pelaaja laskeutuu konkreettiselle pelilaudan ruudulle. Peli päättyy, kun jompikumpi pelaajista saavuttaa kokonaispistemäärän 10/50/100 (kolme vaihtoehtoa), jolloin hänet julistetaan pelatun kierroksen voittajaksi.



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Co-funded by
the European Union

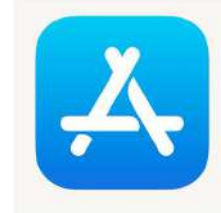
Pelaamiseen valmistautuminen

Ennen pelaamista

Jotta voit pelata DIVO-peliä, se on ensin ladattava PlayStoresta (Android) tai AppStoresta (Iphone) riippuen käytettävästä laitteesta. Tätä varten etsi puhelimesiasi vastaava digitaalisen jakelun toimittaja ja avaa se klikkaamalla logoa (katso kuvat visuaalisia tietoja varten):



(Android-käyttäjille)



(Iphone-käyttäjille)

Lisää sovelluksen hakupalkkiin pelin nimi "DIVO - Digital Evolution" ja paina Hae. Asennettavassa sovelluksessa on seuraava logo:



(DIVO-pelin logo)

Kun sovellus on asennettu onnistuneesti, pelin logo ilmestyy puhelimen taustalle yhdessä muiden omistamiesi sovellusten kanssa. Hae ja napsauta nimettyä elementtiä käynnistääksesi pelin.

Asetukset

Varmista ennen pelaamisen aloittamista, että puhelimesi asetukset sallivat pelisovelluksen käyttää kameraa.




Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.




Co-funded by
the European Union



Voit tehdä tämän Android-laitteissa - Paina "asetukset"-kuvaketta  > Paina Sovellukset> Paina sovellusta, jota haluat muuttaa> Paina Käyttöoikeudet>Valitse Salli "DIVO"-sovellukselle; Iphone-laitteissa -



Paina "asetukset"-kuvaketta  > Paina Tietosuoja> Paina Kamera>Salli "DIVO"-sovelluksen käyttää laitteen kameraa.

Kun peli on avattu, sen etunäyttö näyttää seuraavalta: 4 painiketta ylhäältä alaspäin:



1. **Pikakuvake profiilitietoihin** (kaikki tiedot tallennetaan paikallisesti). Voit poistua ja palata pääsivulle painamalla nuolinäppäintä "Takaisin";
2. **"Pelaa"** - Vie pelaajan hahmon muokkausvaiheeseen pelin aloittamiseksi;
3. **"Vaihtoehto"** - Avaa pelin asetukset. Täällä voit säätää äänen ja pelin visuaalisen ilmeen laatua sekä valita haluamasi kielen (peli on saatavilla englanniksi, ranskaksi, espanjaksi, suomeksi, ruotsiksi, turkiksi, liettuaksi ja turkiksi). Voit valita haluamasi muutoksen klikkaamalla haluamasi valinnan kuvakkeita. Poistuaksesi ja palataksesi pääsivulle, paina "X"-kuvaketta. "Vaihtoehto"-osiosta löydät QR-koodin, joka on skannattava, jos haluat pelata peliä laajennetussa todellisuudessa. Tämä vaihe on



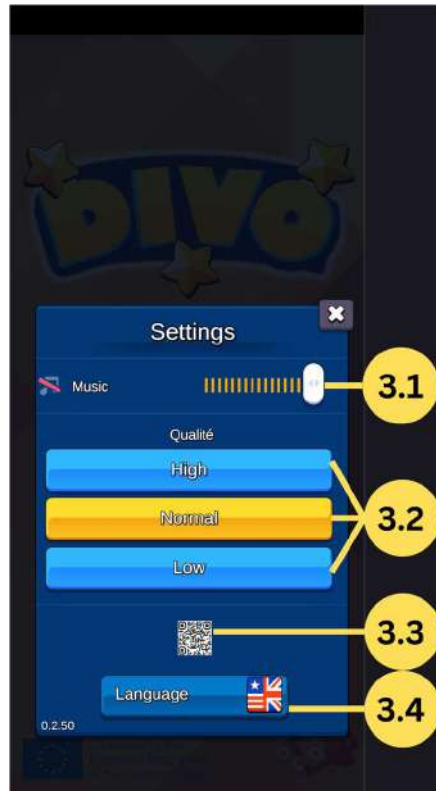
MUĞLA
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



valinnainen, mutta sitä suositellaan parhaan pelikokemuksen saamiseksi. Napsauta koodia, jotta sen koko suurenee.



3.1. **"Musiikki"** - Mahdollistaa pelin äänenvoimakkuuden säätämisen sekä sen mykistämisen;

3.2. **"Laatu"** - Voit valita pelin grafiikan laadun (High, Normal, Low). Mitä korkeampi laatu, sitä parempi Internet-yhteys tarvitaan, jotta vältetään viiveet.

3.3. **"QR-koodi"** - QR-koodi, joka on tallennettava ja tulostettava tai avattava toisessa laitteessa, jotta DIVO-peliä voidaan pelata lisätyn todellisuuden tilassa;

3.4. **"Kieli"** - Voit valita haluamasi kielen seitsemästä käytettävissä olevasta kielestä (espanja, englanti, turkki, ranska, liettua, ruotsi, suomi).

4. **"Tietoja DigComp 2.2:sta"** - osio, joka vie pelaajan suoraan DigComp-tietosivuston linkille.

Hahmon valitseminen

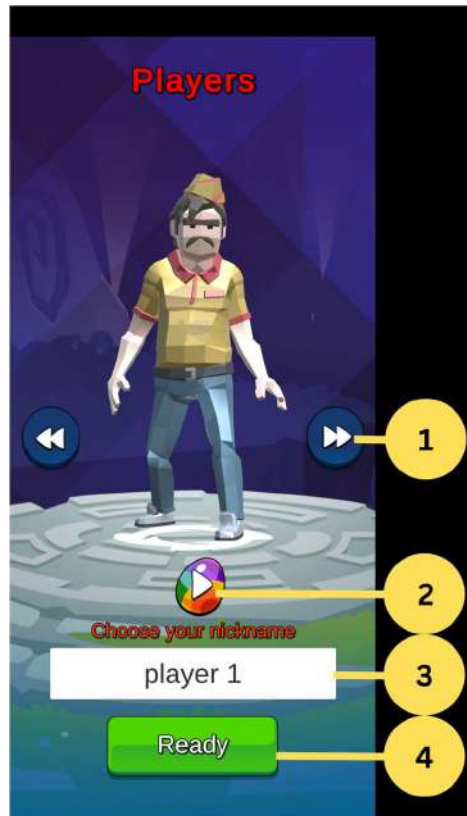


Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Co-funded by
the European Union

Jos haluat aloittaa pelin, paina päävalikossa "Pelaa"-kuvaketta.
Seuraavaksi sinua pyydetään valitsemaan hahmo 18 saatavilla olevan mallin joukosta.



1. Nuolikuvakkeilla voit muuttaa hahmon muotoa;
2. Painikkeella voit vaihtaa hahmosi väriä;
3. Tekstialue, johon voit kirjoittaa pelaajan pelinimen;
4. Voit käyttää "Valmis"-painiketta siirtyäksesi seuraavaan näyttöön.

Pelihuoneen perustaminen (ennen aulaa)



MUĞLA
İLMİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

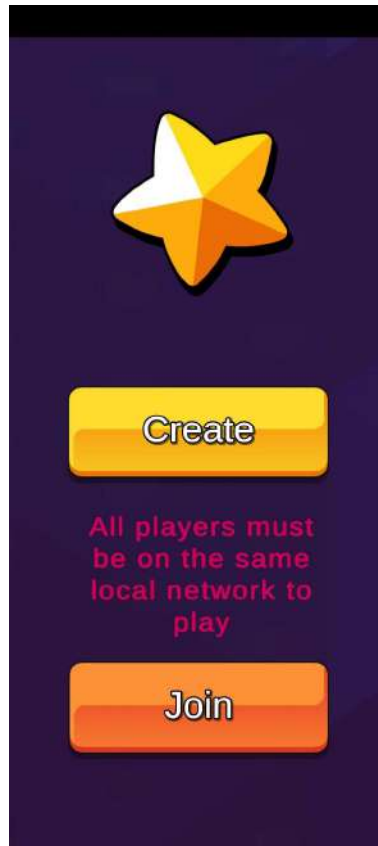


Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Co-funded by
the European Union

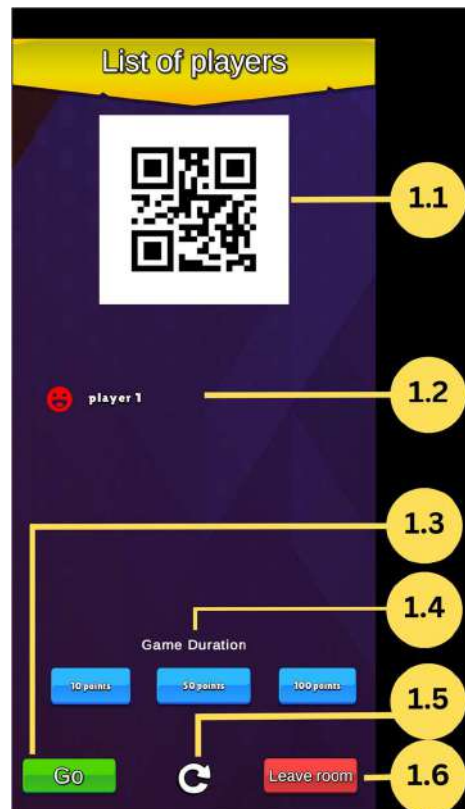
Seuraava jakso voidaan jakaa kahteen luokkaan: Pelihuoneen luominen TAI liittyminen jo luotuun pelihuoneeseen. Pelihuone tarvitaan pelin käynnistämiseen (sekä yhden pelaajan että useamman pelaajan versioissa).



- 1) **Pelihuoneen luominen:** Jos haluat luoda pelihuoneen, paina keltaista ("Luo") painiketta. Seuraavaksi avautuu seuraava sivu:



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



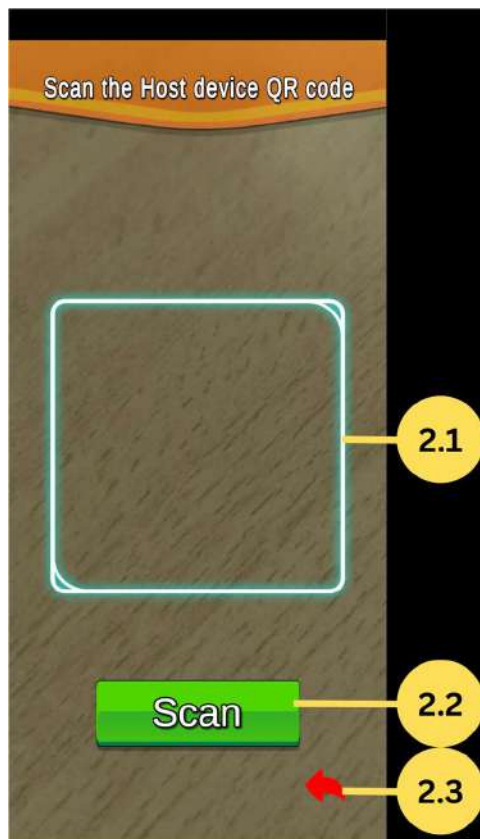
- 1.1 - Istunnon QR-koodi;
- 1.2 - Luettelo kaikista liitetystä pelaajista;
- 1.3 - Pelin aloittaminen;
- 1.4 - Pelin toivottu pituus pisteiden perusteella;
- 1.5 - Aulan päivityspainike;
- 1.6 - Pelisession lopetus.

Muiden pelaajien on skannattava (selitetään tarkemmin kohdassa "Liittyminen pelihuoneeseen") QR-koodi, joka näkyy "pelin luoja" puhelimen näytöllä pelihuoneeseen liittymiseksi. Kun pelaajat ovat onnistuneesti liittyneet luotuun pelihuoneeseen, heidän lempinimensä näkyvät näytön luettelossa (Esimerkki: pelaaja 1).Kun kaikki pelaajat ovat odotushuoneessa, paina vihreää "Go"-painiketta avataksesi pelilaudan ja aloittaaksesi pelin.



Voit poistua pelihuoneesta painamalla punaista "Poistu huoneesta" -painiketta. Huomaa, että tämä toiminto vie sinut takaisin pelisovelluksen pääsivulle, jolloin sinun on toistettava koko aiemmin suoritettu prosessi, jotta pääset nykyiseen vaiheeseen.

- 2) **Liittyminen pelihuoneeseen:** Paina oranssia "Liity" -painiketta, jos haluat liittyä toisen pelaajan jo luomaan pelihuoneeseen.



2.1 - QRCode-koodin havaitsemisalue;

2.2 - Painike skannauksen käynnistämiseksi;

2.3 - Palaa edelliseen valikkoon.

Sovellus avaa kameran (HUOMAUTUS: Varmista, että olet noudattanut edellistä vaihetta ja sallinut sovelluksen käyttää kameraa). Skannaa kameran avulla QR-koodi "pelin luoja" puhelimen näytöltä painamalla vihreää "skannaa"-painiketta, joka ilmestyy odotushuoneeseen muiden pelaajien kanssa.



Co-funded by
the European Union

Voit poistua tästä ikkunasta painamalla paneelin oikeassa alakulmassa olevaa punaista nuolta. Tämä toiminto tuo sinut takaisin pelin päävalikkosivulle.

Peli alkaa, kun pelihuoneen "luoja" vahvistaa sen painamalla "Aloita"-painiketta ruudullaan.



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.

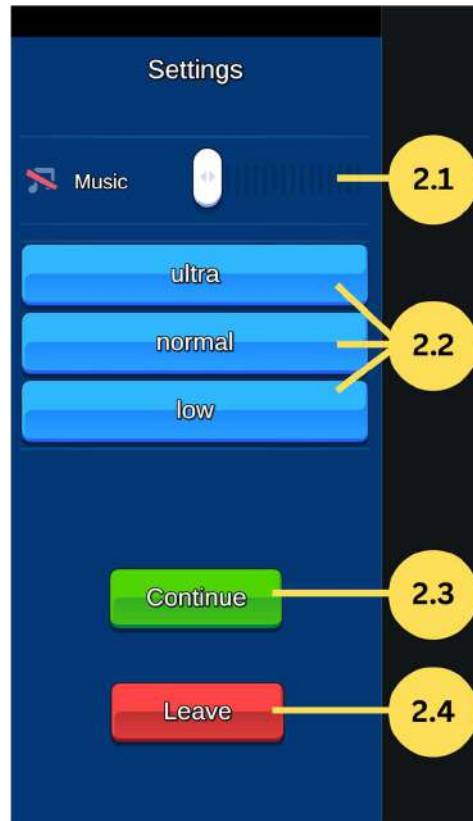


Kuinka pelata

Pelattavuusvaihtoehdot ja ohjaimet



1. Pisteet;
2. "Asetukset"-painike;



2.1 "Musiikki" - Mahdollistaa pelin äänenvoimakkuuden säätämisen sekä sen mykistämisen;

2.2 "Laatu" - Voit valita pelin grafiikan laadun (Ultra, Normal, Low). Mitä korkeampi laatu, sitä parempi Internet-yhteys tarvitaan, jotta vältetään viiveet;

2.3 "Jatka" - Palaa peliin siitä, mihin se jäi ja jatkaa vastaavan pelaajan vuoroa.

2.4 "Poistu" - Poistuu nykyisestä pelistä ja vie käyttäjän päävalikkosivulle. Tämä toiminto saa pelaajan menettämään kaikki pisteet, eikä hänellä ole mahdollisuutta palata aiemmin keskeytettyyn peliin.

3. Merkkivalo vuoroasi varten;
4. Jos laite osoittaa QR-koodia, pelikartta ja pelaajat näytetään AR-tekniikan avulla. Kuvakkeen painaminen kytkee päälle "ei AR-tilan";
5. Heitä noppapainiketta, kun on sinun vuoroasi.



Pelin käynnistämiseksi on kaksi vaihtoehtoa, kun peli on luotu: QR-koodin käyttäminen päävalikon "Vaihtoehdot"-osiossa (tulostettuna tai toisella laitteella) tai pelin pelaaminen ilman QR-koodia (pelin lisätyn todellisuuden osa-alue on rajoitettu). Tämä vaihe on jokaisen pelaajan yksilöllinen valinta omien tarpeidensa mukaan. On suositeltavaa pelata "DIVO"-peliä skannaamalla annettu QR-koodi.

- 1) **QR-koodilla pelaaminen:** Päävalikon kohdassa "Valinnat" oleva QR-koodi on avoinna toisella laitteella tai tulostettuna kaikkien luodussa pelihuoneessa olevien pelaajien edessä. Vie puhelimesi kamera QR-koodin päälle - tämä saa lautapelin ilmestymään näytölle.

Riippuen siitä, missä kulmassa puhelimesi on QR-koodiin nähden, taulun näkymä on erilainen.

- Zoomaa - aseta laitteen kamera lähemmäs QR-koodia;
- Pienennä - laitteen kamera kauempana QR-koodista;
- Lisää vasemmalle - siirrä laite QR-koodin vasemmalle puolelle;
- Lisää oikealle - siirrä laite QR-koodin oikealle puolelle;
- Näkymä ylhäältä - seiso aivan QR-koodin yläpuolella.

- 2) **Pelaaminen ilman QR-koodia:** Kun pelihuone on luotu ja käynnistetty, paina laitteen näytön vasemmassa alakulmassa olevaa QR-koodin kuvaketta, jolloin se muuttuu ristikkäiseksi, jotta voit pelata peliä ilman QR-koodin skannausta. Tämän vaiheen jälkeen pelilauta ilmestyy automaattisesti laitteen näytölle. Voit säätää pelilaudan näkymää/kulmaa painamalla näytön oikeassa alakulmassa näkyvää nuolinäppäintä. Tämä toiminto saa oikeaan kulmaan näkyviin syvällisen ohjauspaneelin, jossa voit siirtää pelilaudan sijaintia halutessasi.

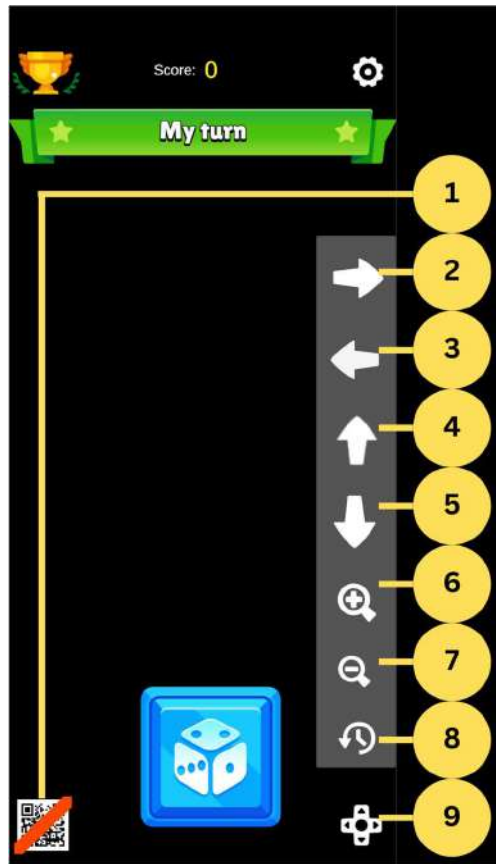


MUĞLA
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ





Co-funded by
the European Union



1. AR-tilan päälle/pois laukaisupainike;
2. Siirrä näkymää oikealle;
3. Siirrä näkymää vasemmalle;
4. Siirrä näkymä ylöspäin;
5. Siirrä näkymää alaspäin;
6. Suurennä näkymä;
7. Pienennä näkymää;
8. Käännä näkymää;
9. Näytä ohjausvaihtoehdot.



MUĞLA
İLMİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Co-funded by
the European Union

Vuorot

Lautapelin ruudun yläreunassa on tarra, joka osoittaa, kenen vuoro on meneillään.

Voit aloittaa pelivuorosi painamalla suurta sinistä noppapainiketta ruudun alareunassa. Tämä käynnistää nopan heiton ja hahmosi siirtyy vastaavaan kohtaan pelilaudalla. Riippuen siitä, minne laskeudut, seuraavat tulokset voivat olla: tehtävä suoritettavaksi, lisäpisteitä, pisteet pois, ei mitään/passiivinen, ohita seuraava vuoro.



(Heitä noppaa -painike)

Muiden pelaajien vuoroilla

Muiden pelaajien vuorojen aikana pelaaja vain odottaa, kunnes vuorokyltti osoittaa, että on hänen vuoronsa heittää noppaa. Voit tarkkailla, miten vastustajasi pisteet muuttuvat, painamalla ruudun vasemmassa yläkulmassa olevaa "yleinen tulostaulu" -kuvaketta.

Tehtävät

Tehtävät, jotka pelaajien on suoritettava sen mukaan, mikä heidän kohdalleen sattuu, vaihtelevat monimutkaisuudeltaan ja menetelmältään. Nämä tehtävät antavat pelaajille realistisen kokemuksellisen digitaalisen vuorovaikutuksen tunteen.

Jotkut kysymykset ovat monivalintakysymyksiä, kun taas toiset vaativat pelaajaa suorittamaan konkreettisen toiminnon (painamaan oikeaa kohtaa).

Pelin loppu

Peli päättyy, kun jompikumpi pelaajista saa yhteensä 10/50/100 pistettä (valitusta määrästä riippuen), jolloin hänet julistetaan voittajaksi. Kumpikin pelaaja näkee ruudullaan eri digitaalisten taitojen pistemäärät, jotka ovat parantuneet tämänhetkisen pelin aikana. Kustakin digitaalisesta



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.



Co-funded by
the European Union

osaamisesta saadut kokonaispisteet näkyvät painamalla sinistä "Digitaalinen osaaminen" - kuvaketta päävalikossa.

Pelaajat voivat valita, pelaavatko he lisää ja kasvattavatko he pistemääräänsä digitaalisessa osaamisessa vai lopettavatko he pelisovelluksen käytön.



Hanketta "DIVO" viitenumero 2021-1-FR01-KA220-ADU-000025927 rahoittaa Euroopan unioni.