

ΣΥΜΜΑΧΙΑ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΟΛΥΧΡΗΣΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ

Βιβλίο Μαθητή



Ελληνικά
Σχολεία
στην
Κοινωνία
της
Πληροφορίας

φορέας
Υλοποίησης

Ινστιτούτο
Τεχνολογίας
Υπολογιστών

Ανάδοχοι

- ΕΧΟΔΟΣ Α.Ε. (Συντονιστής)
- ΚΑΠΑΘ
- ΕΠΥ

Φορείς της Ενέργειας



ΣΥΜΜΑΧΙΑ

Εκπαιδευτικό Πολυχρηστικό Εργαλείο Προσομοίωσης

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ
Για τον μαθητή

ΣΥΜΜΑΧΙΑ

Εκπαιδευτικό Πολυχρηστικό Εργαλείο Προσομοίωσης



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

Για τον μαθητή



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|--|----|
| ΓΕΝΙΚΑ _____ | 4 |
| ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΔΙΕΠΑΦΗΣ _____ | 5 |
| Οθόνη εξέλιξης | |
| Μενού επιλογών | |
| Παλέτα εργαλείων | |
| Μπάρα λειτουργιών | |
| Α΄ ΕΝΟΤΗΤΑ : ΜΕΣΟΠΟΛΗ - Η ΟΡΓΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ _____ | 7 |
| Β΄ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΟΚΛΕΙΑ - Ο ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΤΩΝ ΒΑΡΒΑΡΩΝ _____ | 8 |
| Γ΄ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΦΙΛΟΣΤΡΑΤΕΙΑ - ΣΠΑΡΤΙΑΤΙΚΗ ΕΠΙΒΟΛΗ _____ | 12 |
| Δ΄ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΙΣΤΡΑΙΑ - ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ _____ | 15 |
| Ε΄ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΣΩΣΙΚΡΑΤΕΙΑ - Η ΝΙΚΗ ΤΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ _____ | 19 |
| ΣΤ΄ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΣΤΥΛΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΦΥΣΙΚΩΝ ΠΟΡΩΝ _____ | 21 |
| ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΤΗΣ ΠΑΛΕΤΑΣ _____ | 23 |
| ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΩΝ ΟΝΟΜΑΤΩΝ ΑΠΟ ΤΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ _____ | 24 |
| ΧΡΗΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ _____ | 25 |



ΓΕΝΙΚΑ

Η πολυμεσική εφαρμογή ΣΥΜΜΑΧΙΑ αποτελείται από έξι Ενότητες. Οι Ενότητες έχουν τα ακόλουθα αντικείμενα:

Θρησκεία (Α΄ Ενότητα: Μεσόπολη- Η Οργή των Θεών)
Στρατός (Β΄ Ενότητα: Δημόκλεια- Ο Κίνδυνος των Βαρβάρων)
Σπάρτη (Γ΄ Ενότητα: Φιλοστράτεια- Σπαρτιατική Επιβολή)
Πολιτισμός (Δ΄ Ενότητα: Ισραία- Πολιτισμική Ανάπτυξη)
Αθήνα (Ε΄ Ενότητα: Σωσικράτεια- Η Νίκη της Δημοκρατίας)
Διαχείριση Φυσικών Πόρων (ΣΤ΄ Ενότητα: Στυλεία- Διαχείριση Φυσικών Πόρων)

Οι Ενότητες εκτυλίσσονται σε ένα περιβάλλον βασισμένο στην αρχαία Ελλάδα. Η κάθε Ενότητα, με βάση το αντικείμενό της, πραγματεύεται ένα σχετικό κεντρικό θέμα βασισμένο πάντα στις κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές πρακτικές των αρχαίων Ελλήνων, καλύπτοντας, παράλληλα, όλες τις εμπλεκόμενες στο θέμα παραμέτρους.

Με την επιλογή της κάθε Ενότητας από το αρχικό μενού επιλογών, εμφανίζεται η αρχική οθόνη της κάθε εφαρμογής, η οποία φέρει και τον ανάλογο τίτλο. Με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού, βλέπεις να εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης ένα πλαίσιο κειμένου το οποίο σου προσφέρει πληροφορίες για την υπόθεση του σεναρίου, τα υφιστάμενα προβλήματα καθώς και το στόχο που καλείσαι να πετύχεις. Με νέο πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στο εισαγωγικό αυτό κείμενο, θα το δεις να εξαφανίζεται και να παίρνει τη θέση του μια ταινία- animation, η οποία ακολουθείται από ένα νέο πλαίσιο κειμένου το οποίο σε κατευθύνει προς μια κίνηση. Απομακρύνοντας, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου και το πλαίσιο αυτό, μπαίνεις πλέον στο κυρίως τμήμα της κάθε Ενότητας.

Εδώ καλείσαι να ολοκληρώσεις με επιτυχία κάποια αποστολή, λαμβάνοντας υπ' όψιν την καθοδήγηση που δέχεσαι από τα διάφορα πλαίσια κειμένου, που εμφανίζονται ως αποτέλεσμα κάποιας επιλογής σου, τις διάφορες πληροφορίες από τα μενού επιλογών δράσης και κατάστασης (εμφανίζονται με πάτημα του αριστερού και του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στους ενεργούς χώρους αντίστοιχα, βλ. παρακάτω), αλλά και στοιχεία από την επιλογή Πληροφορίες στο δεξί πλαίσιο επιλογών. Ταυτόχρονα, μπορείς να δεχθείς Βοήθεια και μέσα από την εφαρμογή, ενεργοποιώντας την επιλογή Βοήθεια στο κάτω μέρος του περιβάλλοντος διεπαφής.

Σκοπός της εφαρμογής είναι να θέσεις σε χρήση γνώσεις που έχεις αποκτήσει από τα σχολικά σου μαθήματα, εμπλουτίζοντας ταυτόχρονα τις γνώσεις αυτές με νέα, πιο σύνθετα στοιχεία.

Η εφαρμογή έχει βασιστεί σε διδακτικές
Ενότητες των ακόλουθων σχολικών
βιβλίων:

Διαχείριση Φυσικών Πόρων, Β΄ Λυκείου
Κοινωνική και Πολιτική Οργάνωση στην
Αρχαία Ελλάδα, Β΄ Λυκείου
Αρχές Οικονομικής Θεωρίας, Γ΄ Λυκείου
Στατιστική, Γ΄ Λυκείου
Κοινωνιολογία, Γ΄ Λυκείου



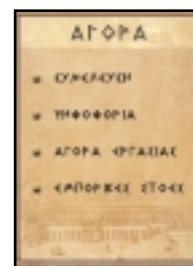


ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΔΙΕΠΑΦΗΣ

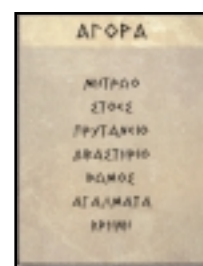


Οθόνη εξέλιξης της προσομοίωσης (πεδίο): Είναι το κεντρικό κομμάτι της εφαρμογής και αποτελεί μια πανοραμική άποψη του χώρου εξέλιξης της δράσης. Σε κάποιες Ενότητες θα παρατηρήσεις πως το πεδίο παραμένει ακίνητο ενώ σε άλλες μετακινείται ανάλογα με τη δράση και τις ανάγκες του κάθε θέματος. Επίσης μεταβαλλόμενη ανάλογα με τις σεναριακές απαιτήσεις είναι και η μορφολογία του. Παράλληλα, έχεις τη δυνατότητα παρέμβασης στη διαμόρφωση του χώρου με τη μεταφορά αντικειμένων από την παλέτα εργαλείων. Ακόμη, πάνω στο πεδίο υπάρχουν χώροι ενεργοί, στους οποίους περνώντας από πάνω τους με το δείκτη εμφανίζεται το όνομά τους. Οι χώροι αυτοί είναι ενεργοί, διότι επιδέχονται αλλαγές ή/και περιέχουν πληροφορίες. Συγκεκριμένα, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου εμφανίζεται ένα πλαίσιο επιλογών δράσης (σχήμα1), ενώ με πάτημα του δεξιού πλήκτρου

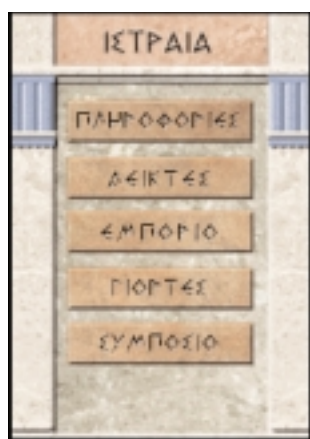
εμφανίζεται ένα πλαίσιο που περιλαμβάνει είτε πληροφορίες για την κατάσταση του συγκεκριμένου χώρου τη δεδομένη στιγμή είτε κάποιους δείκτες, οι οποίοι μεταβάλλονται ως αποτέλεσμα κάποιων επιλογών δράσης (σχήμα2). Γενικά, με τις δύο κατηγορίες πλαισίων (δράσης- κατάσταση), κινείσαι στην κάθε Ενότητα, αφού οι επιλογές δράσης επιφέρουν αποτελέσματα, ενώ οι πληροφορίες κατάστασης με τη μεταβολή των δεικτών ως αποτέλεσμα των επιλογών δράσης που κάνεις, σου δίνουν πολλές χρήσιμες πληροφορίες για τη συνέχεια του παιχνιδιού.



σχήμα 1



σχήμα 2



Μενού επιλογών δράσης: Με τις επιλογές αυτές σου δίνεται η δυνατότητα επέμβασης στο παιχνίδι. Εδώ περιλαμβάνονται οι σταθερές επιλογές, Πληροφορίες, Εμπόριο, Δείκτες, Γιορτές καθώς και κάποιες εναλλασσόμενες σε κάθε Ενότητα. Με την ενεργοποίηση των επιλογών αυτών παρουσιάζεται ένα παράθυρο που περιλαμβάνει ένα νέο μενού επιλογών, ανάλογα με τη συγκεκριμένη δράση.

Η επιλογή Πληροφορίες ανοίγει ένα πλαίσιο περιεχομένων των διάφορων θεμάτων που θίγονται στην κάθε Ενότητα. Εδώ μπορείς να αναζητήσεις πολλές πληροφορίες, οι οποίες σε βοηθούν στην ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Η επιλογή Δείκτες περιλαμβάνει κάποιους δείκτες, που αφορούν το σύνολο της πορείας συγκεκριμένων δεδομένων στην εφαρμογή, ανάλογα με τις δικές σου επιλογές στο παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι όσο πιο σωστές επιλογές κάνεις τόσο θα κινούνται προς το θετικό οι δείκτες. Κατά συνέπεια, ενεργοποιώντας την επιλογή αυτή μπορείς να ελέγχεις πόσο σωστές είναι οι επιλογές σου.

Η επιλογή Εμπόριο ανοίγει ένα πλαίσιο στο οποίο μπορείς να πραγματοποιήσεις εμπορικές συναλλαγές με άλλες πόλεις. Σκοπός του εμπορίου είναι είτε να συγκεντρώσεις χρήματα στο ταμείο της πόλης εξαγοντας προϊόντα στις πόλεις που τα χρειάζονται, είτε να εισάγεις προϊόντα που χρειάζεται η πόλη σου δίνοντας χρήματα ή προϊόντα δικά σου.

Η επιλογή Γιορτές σου παρουσιάζει ένα πλαίσιο κειμένου, το οποίο περιλαμβάνει κάποια από τα σημαντικότερα στοιχεία, που απάρτιζαν τις γιορτές στην αρχαιότητα (πομπή, θεατρικές εκδηλώσεις, μουσικοί αγώνες, αθλητικοί αγώνες). Επιλέγοντας οποιοδήποτε από αυτά, εμφανίζεται ένα σύντομο περιγραφικό κείμενο, ενώ επιλέγοντας την εντολή ΝΑΙ, θεωρείται πως πραγματοποιήσεις την συγκεκριμένη γιορτή.

Οι δύο τελευταίες επιλογές είναι μεταβαλλόμενες ανάλογα με την κάθε Ενότητα.



Παλέτα εργαλείων. Εδώ βρίσκονται όλα τα στοιχεία εκείνα τα οποία με κίνηση “σειρε και τοποθέτησε” μεταφέρονται στο πεδίο, με το οποίο και αλληλεπιδρούν διαμορφώνοντας ή μεταβάλλοντας το. Και η παλέτα εργαλείων, όμως, επίσης μεταβάλλεται, αφού εάν επιλέξεις ένα από τα εργαλεία της παλέτας με αριστερό πάτημα του ποντικιού εμφανίζεται μια σειρά από νέα εργαλεία- υποκατηγορίες του αρχικά επιλεγμένου εργαλείου.



Η χρήση των εργαλείων γίνεται ως εξής: με αριστερό πάτημα του δείκτη, τα εργαλεία επιλέγονται και παίρνουν τη θέση του δείκτη, ώστε να μπορείς να τα τοποθετήσεις στο πεδίο σύροντας το ποντίκι. Τα εργαλεία τοποθετούνται σε συγκεκριμένες θέσεις στο πεδίο. Τις θέσεις αυτές τις εντοπίζεις αναζητώντας το σημείο εκείνο, περνώντας πάνω από το οποίο, το εικονίδιο φωτίζεται. Μόλις βρεις την κατάλληλη θέση, πάλι με αριστερό πάτημα του ποντικιού αφήνεις το εικονίδιο πάνω στο πεδίο και ο δείκτης παίρνει την κανονική του μορφή. Αν, πάντως, θελήσεις να αφήσεις το εικονίδιο πριν το τοποθετήσεις στο πεδίο επαναφέροντας το δείκτη στην κανονική του μορφή, μπορείς να το πετύχεις πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού.

Τα εργαλεία είναι δύο ειδών:

- κτίρια και καλλιέργειες τα οποία μετά την τοποθέτησή τους στο πεδίο, αποτελούν ενεργούς χώρους με πλαίσια επιλογών δράσης και κατάστασης.
- εργαλεία τα οποία επιδρούν στο πεδίο, μεταβάλλοντας το, με στόχο την επιδίωξη ενός επιθυμητού αποτελέσματος (πριόνι, τείχος, σωλήνες). Τα εργαλεία αυτά έχουν συγκεκριμένη διάρκεια λειτουργίας.

Μετά την ολοκλήρωση της τοποθέτησης ή της λειτουργίας τους, τα εικονίδια στην παλέτα εργαλείων δεν είναι φωτισμένα, επομένως δεν είναι πια ενεργά. Αν παραμένουν φωτισμένα, είναι ένδειξη ότι μπορούν ακόμη να χρησιμοποιηθούν.

Σε κάθε Ενότητα εμφανίζονται μόνο τα εικονίδια εκείνα που συμβάλλουν στην εξέλιξη της δράσης.

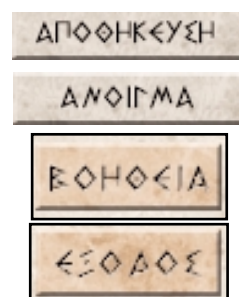


Πλήκτρα Λειτουργιών και Πληροφοριών της Εφαρμογής:

Εδώ υπάρχουν οι εντολές της εφαρμογής που δεν αφορούν άμεσα στην εξέλιξη του προγράμματος αλλά περιέχουν όλες τις βοηθητικές λειτουργίες που χρειάζεσαι, δηλαδή τις εντολές Αποθήκευση, Άνοιγμα, Βοήθεια και Έξοδος.

Με επιλογή της εντολής Αποθήκευση μπορεί να αποθηκεύσεις την εκάστοτε Ενότητα έως το σημείο που έχεις φτάσει ενώ με ενεργοποίηση της εντολής Άνοιγμα μπορείς να ανοίξεις σε κάθε Ενότητα, το σενάριο που είχες αποθηκεύσει τελευταίο. Αν δεν είχες αποθηκεύσει κανένα σενάριο, εμφανίζεται σχετικό μήνυμα.

Το πλήκτρο Βοήθεια σου προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες για τον τρόπο λειτουργίας της εφαρμογής. Ενεργοποιώντας το, εμφανίζεται ένα νέο πλαίσιο μέσα στο οποίο μπορούν να αναζητηθούν πληροφορίες για τη χρήση όλων των στοιχείων της εφαρμογής. Σε αυτό περιγράφονται οι διάφορες επιλογές, τα εργαλεία καθώς και ο τρόπος πλοήγησης. Παράλληλα, ενεργοποιώντας το πλήκτρο αυτό μπορούν να βρεθούν πληροφορίες για τα διάφορα παιχνίδια που εμφανίζονται μέσα σε κάθε Ενότητα μεμονωμένα.



Το πλήκτρο Έξοδος σε οδηγεί στην οθόνη των περιεχομένων. Από εκεί μπορείς να επιλέξεις κάποια άλλη Ενότητα ή να ενεργοποιήσεις την ίδια Ενότητα από την αρχή.



Α΄ ΕΝΟΤΗΤΑ : ΜΕΣΟΠΟΛΗ- Η ΟΡΓΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ

Στην Α΄ Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ εκτυλίσσεται το σενάριο που πραγματεύεται την θεματική ενότητα "Θρησκεία". Στην ενότητα αυτή μπορείς, μέσω εξειδικευμένης προσομοίωσης να παρακολουθήσεις την εξέλιξη μιας ιστορίας με βασικούς παράγοντες που αφορούν τη θρησκεία, την πραγμάτωσή της στην αρχαία Ελλάδα αλλά και σε σχέση με τις εμπλεκόμενες κοινωνικοοικονομικές παραμέτρους. Εδώ, δηλαδή, πρέπει τόσο να εξευμενίσεις το δυσареστημένο θεό ακολουθώντας συγκεκριμένες θρησκευτικές πρακτικές όσο και να προνοήσεις για την ισχυροποίηση και προάσπιση της πόλης σου.

Βρίσκεσαι, λοιπόν, στο περιβάλλον της Μεσόπολης, μιας πόλης η οποία χρονικά τοποθετείται στην αρχαία Ελλάδα των Κλασικών χρόνων. Η οικονομία της στηρίζεται κυρίως στη γεωργική παραγωγή, ενώ το πολίτευμά της είναι δημοκρατικό. Προστάτης θεός της πόλης είναι ο Απόλλωνας. Επειδή οι πολίτες της Μεσόπολης έχουν παραμελήσει τη λατρεία του, ο θεός στέλνει, για να τους τιμωρήσει, μια φοβερή καταιγίδα που καταστρέφει τις καλλιέργειες. Για να τον εξευμενίσουν οι πολίτες πρέπει να προβούν σε μια σειρά από λατρευτικές εκδηλώσεις, αφού πάρουν χρησμό και καθοδήγηση από το Μαντείο. Έτσι καλούνται να φτιάξουν βωμό, να προσφέρουν θυσίες, να οργανώσουν γιορτή και τέλος να κατασκευάσουν ένα ναό προς τιμήν του προστάτη θεού (θρησκευτική διάσταση). Συγχρόνως, βέβαια πρέπει να ξεκινήσουν εντατική και προσεκτική καλλιέργεια των χωραφιών τους (ανθρωποκεντρική διάσταση). Τα χωράφια θα καρπίσουν αφού οι άνθρωποι ξανακερδίσουν την εύνοια του Θεού με εκδηλώσεις λατρείας αλλά και εργαστούν σκληρά στη γη τους. Αυτή, άλλωστε, ήταν και η νοοτροπία των αρχαίων Ελλήνων (όπως περιγράφεται και στο απόφθεγμα "συν Αθηνά και χείρα κίνει"). Έτσι λοιπόν, σκοπός είναι στο τέλος του σεναρίου να έχεις πετύχει τόσο την αποκατάσταση των σχέσεων της Μεσόπολης με τον προστάτη θεό όσο και την οικονομική της ευμάρεια.

Στην Α΄ Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ το πεδίο παραμένει αμετακίνητο. Η πλοκή εξελίσσεται με την εμφάνιση πλαισίων κειμένου που σε καθοδηγούν και σου δίνουν πληροφορίες- ενδείξεις για τις επόμενες κινήσεις σου. Επομένως, ακολουθώντας τη χρήση του πατήματος του αριστερού και δεξιού πλήκτρου, κινείσαι στην εφαρμογή αναζητώντας ταυτόχρονα πληροφορίες για στοιχεία του κάθε σεναρίου από την επιλογή Πληροφορίες αλλά και το πλήκτρο Βοήθεια.

Τα ενεργά εικονίδια της Α΄ Ενότητας στην παλέτα εργαλείων, είναι:



Ναοί: Δωρικός Ναός (τοποθετείται με κίνηση click and click, αμέσως αποκτά ιδιότητες δράσης και κατάστασης)



Συγκέντρωση Πόρων: Πριόνι (με το εργαλείο αυτό, πηγαίνοντας πάνω από το δάσος και εντοπίζοντας το σημείο στο οποίο το εργαλείο φωτίζεται, μπορείς με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού να δεις δέντρα να κόβονται)



Καλλιέργεια: Σιτάρι (τοποθετείται με κίνηση click and click, αμέσως αποκτά ιδιότητες δράσης και κατάστασης)

Επομένως, ακολουθώντας τις βασικές λειτουργίες (με πάτημα του αριστερού πλήκτρου- δράση και λειτουργία click and click, με πάτημα του δεξιού πλήκτρου- πληροφορίες κατάστασης και ανάρτηση λειτουργίας click and click) και προσέχοντας τις οδηγίες που σου προσφέρουν τα πλαίσια κειμένου, μπορείς εύκολα να ολοκληρώσεις την πλοκή του σεναρίου.



Β΄ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΟΚΛΕΙΑ- Ο ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΤΩΝ ΒΑΡΒΑΡΩΝ

Στη Β΄ Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ εκτυλίσσεται το δεύτερο σενάριο που πραγματεύεται τη θεματική ενότητα "Στρατός". Στην ενότητα αυτή μπορείς μέσω εξειδικευμένης προσομοίωσης να παρακολουθήσεις την εξέλιξη μιας ιστορίας με όλες τις εμπλεκόμενες παραμέτρους που αφορούν τα στάδια οργάνωσης μιας πόλης- κράτους, ώστε να αντιμετωπιστεί ενδεχόμενη εχθρική απειλή. Συγκεκριμένα, καλείσαι να καταστήσεις την πόλη σου ισχυρή τόσο εσωτερικά όσο και εξωτερικά σε θεσμικό και οργανωτικό επίπεδο. Καλείσαι, δηλαδή, να πάρεις άμεσα μέτρα για την οχύρωση της πόλης, να οργανώσεις το στρατό, να καταστρώσεις σχέδιο μάχης αλλά και να προωθήσεις τη σύναψη συμμαχίας με γειτονικές πόλεις-κράτη, ώστε να αντιμετωπιστεί ο εχθρός πιο αποτελεσματικά. Ταυτόχρονα, πρέπει να κάνεις τις απαραίτητες θρησκευτικές- λατρευτικές ενέργειες για να τιμήσεις τους θεούς και να τους παρακαλέσεις να συνδράμουν την πόλη στη δύσκολη αυτή περίοδο.

Το σενάριο, λοιπόν, βασίζεται σε ένα επικείμενο στρατιωτικό επεισόδιο, ταυτόχρονα όμως, μπορείς να δεις πως όταν επισειείται απειλή πολέμου σε μια πόλη, τότε όλα τα δεδομένα μεταβάλλονται. Υπάρχουν, κατά συνέπεια, επιπτώσεις σε όλα τα επίπεδα της ζωής των κατοίκων και σε όλες τις δομές οργάνωσης της κοινωνίας. Επιπλέον, αξίζει να έχεις υπ' όψιν σου πως στη διαμόρφωση και το σχεδιασμό των διάφορων καταστάσεων (σχέδιο μάχης, σχέδιο ναυμαχίας κτλ.) χρησιμοποιήθηκαν ως πρότυπα οι συνθήκες και οι παράμετροι διάφορων ιστορικών γεγονότων (ναυμαχία Σαλαμίνας, μάχη Μαραθώνα) τα οποία μπορείς εύκολα να ανακαλέσεις αφού τα έχεις επανειλημμένα διδαχθεί στο παρελθόν, αλλά και εφαρμόζοντάς τα στην πράξη μπορείς να κατανοήσεις τη λογική και τις στρατηγικές που τα δημιούργησαν.

Βρίσκεσαι, λοιπόν, στο περιβάλλον της Δημόκλειας, μιας πόλης η οποία χρονικά τοποθετείται στην αρχαία Ελλάδα των Κλασικών χρόνων. Η οικονομία της στηρίζεται στη γεωργική παραγωγή, την κτηνοτροφία και το εμπόριο, ενώ το πολίτευμά της είναι δημοκρατικό. Η πλοκή ξεκινά με την άφιξη του μηνύματος ότι εχθρικός στρατός υπό την καθοδήγηση του βασιλιά Αρτάβαζου πλησιάζει τη Δημόκλεια με σκοπό να κατακτήσει όχι μόνο την πόλη αυτή, αλλά και όλες τις πόλεις-κράτη του Ελλαδικού χώρου. Στόχος, άλλωστε, του σεναρίου είναι να ασχοληθείς τόσο με τη σωστή προετοιμασία της πόλης για πόλεμο, αλλά και να οδηγηθείς στη σύναψη συμμαχίας με άλλες πόλεις. Στην Ενότητα αυτή δεν υπάρχουν συγκεκριμένα βήματα τα οποία πρέπει γραμμικά να ακολουθήσεις, καλείσαι να πραγματοποιήσεις παράλληλα μια σειρά από διαδικασίες οι οποίες θα φέρουν την πόλη σε ετοιμοπόλεμη κατάσταση τόσο σε εσωτερικό (οχύρωση, αποθήκευση αγαθών, οργάνωση στρατού, κατασκευή όπλων και πλοίων) όσο και εξωτερικό επίπεδο (σύναψη συμμαχίας).

Στη Β΄ Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ το πεδίο μετακινείται, ώστε να εξυπηρετεί καλύτερα τη δράση και τις ανάγκες του συγκεκριμένου σεναρίου. Η πλοκή εξελίσσεται με την εμφάνιση πλαισίων κειμένου που σε καθοδηγούν και σου δίνουν πληροφορίες- ενδείξεις για τις επόμενες κινήσεις σου. Επομένως, ακολουθώντας τη χρήση του πατήματος του αριστερού και δεξιού πλήκτρου, κινείσαι στην εφαρμογή αναζητώντας ταυτόχρονα πληροφορίες για τα στοιχεία του σεναρίου από την επιλογή Πληροφορίες αλλά και το πλήκτρο Βοήθεια.

Τα ενεργά εικονίδια της Β΄ Ενότητας στην παλέτα εργαλείων, είναι:



Κτηνοτροφία (περιέχει το στοιχείο Αγρόκτημα)



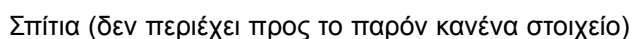
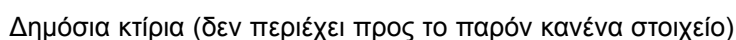
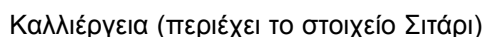
Συγκέντρωση Πόρων (περιέχουν τα στοιχεία: Πριόνι (με το εργαλείο αυτό, πηγαίνοντας πάνω από το δάσος και εντοπίζοντας το σημείο στο οποίο το εργαλείο φωτίζεται, μπορείς με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού να δεις δέντρα να κόβονται-, Λατομείο)



Ναοί (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)



Στρατός (Στρατόπεδο, Τείχος- με το εργαλείο αυτό, πηγαίνοντας πάνω από το πεδίο σε διάφορα σημεία γύρω από την πόλη και όπου αλλού κρίνεις απαραίτητο, θα δεις να εμφανίζονται ενδεικτικά "ίχνη" που σε καθοδηγούν ως προς τη σωστή τοποθέτηση του τείχους την οποία πραγματοποιείς με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού, Ναυπηγείο)



Για να ολοκληρώσεις τα επιμέρους παιχνίδια μπορείς ακόμη να χρησιμοποιήσεις τις γνώσεις σου, να συμβουλευτείς την επιλογή Πληροφορίες αλλά και τις παρακάτω οδηγίες:

Στον πίνακα αυτό καλείσαι να αντιστοιχίσεις τα συνηθέστερα σώματα στρατού της Ελλάδας των Κλασικών χρόνων με τον οπλισμό που βλέπεις σε εικονίδια, να συνδυάσεις, δηλαδή, σωστά τα στρατιωτικά σώματα με τα αντίστοιχα όπλα. Πρέπει, λοιπόν, να τοποθετήσεις, με “σείρε και τοποθέτησε” κίνηση τα εικονίδια των όπλων δίπλα στα διάφορα σώματα στρατού ώστε να ολοκληρώσεις τον εξοπλισμό των σωμάτων μάχης της πόλης σου. Στη συνέχεια, επιλέγοντας το πλαίσιο Εξοπλισμός, βλέπεις αν η αντιστοιχία που έκανες ήταν σωστή.

ΣΙΟΠΑΡΜΟΣ ΣΤΡΑΤΟΥ

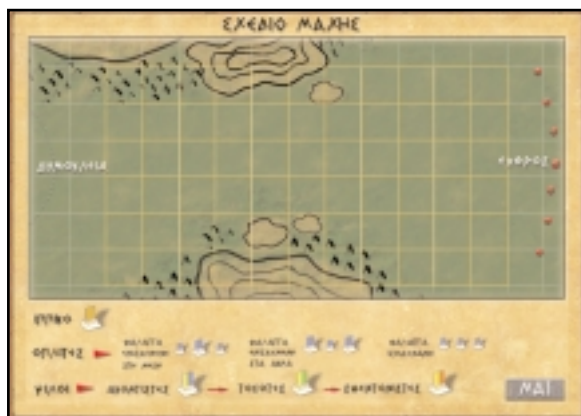
| ΟΠΛΑ | | | ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ | | |
|---|--|---|------------|--------------------------|--------------------------|
|  |  |  | ΟΠΛΗΤΗΣ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΕΠΙΘΕΤΑΙΑ (ΤΙΜΗ) | ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|  |  |  | ΤΙΜΗ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΟΠΛΗΤΗΣ | ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ | ΤΙΜΗ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|  |  |  | ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΡΜΑΤΟ | ΑΡΜΑΤΟ | ΤΙΜΗ | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|  | | | ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΡΜΑΤΟ | | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

ΚΙΣΤΗΡΙΑ ΜΕ

9



ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΧΗΣ



Εδώ καλείσαι, πάνω σε έναν χάρτη εικονικής αναπαράστασης της ευρύτερης περιοχής της πόλης, να παρατάξεις τα διάφορα σώματα του στρατού, ώστε να αντιμετωπιστεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ο εχθρός. Πρέπει να κάνεις σωστή επιλογή του τόπου διεξαγωγής μάχης των σωμάτων, αλλά και να παρατάξεις σωστά τα στρατεύματα στον τόπο διεξαγωγής της μάχης. Μεταφέρεις τα εικονίδια που αναπαριστούν τα διάφορα σώματα με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” και τα τοποθετείς στα τετράγωνα που θεωρείς σωστά μέσα στο πεδίο. Στη συνέχεια, όταν ολοκληρώσεις την τοποθέτηση των σωμάτων, μπορείς να διαπιστώσεις αν είναι σωστή η τοποθέτηση που επέλεξες πατώντας το πλήκτρο ΝΑΙ. Αμέσως εμφανίζεται ένα πλαίσιο κειμένου που σε

πληροφορεί αν υπήρξε σωστή η τοποθέτηση των σωμάτων. Αν είναι, μπορείς να κλείσεις το Σχεδίου Μάχης και να επιστρέψεις στο πεδίο με απλό πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στο πλαίσιο κειμένου. Αν δεν είναι σωστή η τοποθέτηση των σωμάτων εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου το οποίο σε καλεί να ξαναδοκιμάσεις. Μπορείς, λοιπόν, με “σείρε και τοποθέτησε” κίνηση να μετακινήσεις και να αλλάξεις τη διάταξη των σωμάτων μέχρι να τα τοποθετήσεις σωστά. Όταν ολοκληρώσεις τη σωστή τοποθέτηση, μπορείς να επιστρέψεις στο πεδίο με απλό πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στο πλαίσιο κειμένο

ΕΠΑΝΔΡΩΣΗ ΝΑΥΤΙΚΟΥ

Στο πλαίσιο αυτό απεικονίζεται μια τριήρης καθώς και διάφορα πολεμικά σώματα επάνδρωσης ενός πολεμικού πλοίου τη αρχαιότητα. Επομένως, καλείσαι να επιλέξεις ποια από τα διάφορα σώματα στρατού- ναυτικού ήταν απαραίτητα για τη σωστή επάνδρωση των ναυτικών πλοίων στην Κλασική Ελλάδα και να διαπιστώσεις, κάνοντας τη σωστή επιλογή με ποια στρατιωτικά σώματα ήταν επανδρωμένα τα πολεμικά πλοία την εποχή εκείνη. Μπορείς να τοποθετήσεις τα διάφορα σώματα στην τριήρη, επιλέγοντας με το δείκτη αυτά που θεωρείς σωστά. Αμέσως, θα τα δεις να εμφανίζονται στη βάση του πολεμικού πλοίου. Στη συνέχεια, ενεργοποιώντας την επιλογή Επάνδρωση μπορείς να διαπιστώσεις με το πλαίσιο κειμένου που εμφανίζεται, αν έκανες σωστή επιλογή.



Αν η επιλογή σου ήταν σωστή, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στο πλαίσιο κειμένου μπορείς να επιστρέψεις στο παιχνίδι. Αν η επιλογή δεν ήταν σωστή, μπορείς να αλλάξεις τα επιλεγμένα σώματα είτε προσθέτοντας κάποια άλλα με τον ίδιο τρόπο είτε αφαιρώντας κάποια από αυτά που έχεις επιλέξει. Την αφαίρεση κάποιων επιλεγμένων σωμάτων μπορείς να την πετύχεις με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω στα εικονίδια στη βάση της τριήρης. Μόλις ολοκληρώσεις τις επιλογές σου, μπορείς να επιστρέψεις στο παιχνίδι, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου πάνω στο πλαίσιο κειμένου που έχει εμφανιστεί.



ΣΧΕΔΙΟ ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ

Εδώ καλείσαι να καταστρώσεις ένα σχέδιο Ναυμαχίας ανάλογο με το σχέδιο Μάχης, ώστε να δεις πώς θα παρατάξεις τα πλοία σε ενδεχόμενη επίθεση του εχθρού από τη θάλασσα. Καλείσαι, λοιπόν, να τοποθετήσεις το στόλο της πόλης σε έναν πανοραμικό χάρτη της θαλάσσιας περιοχής ώστε να αντιμετωπίσεις με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τον εχθρικό στόλο.

Η τοποθέτηση των καραβιών γίνεται με “σειρά και τοποθέτησε” κίνηση πάνω στα τετράγωνα του χάρτη. Μπορείς να τα μετακινήσεις με τον ίδιο τρόπο σε κάποιο άλλο τετράγωνο, επαληθεύοντας αν είναι σωστές οι επιλογές σου με την ενεργοποίηση της εντολής ΝΑΙ και την εμφάνιση του ανάλογου πλαισίου κειμένου. Μπορείς να επιστρέψεις στο πεδίο όταν πετύχεις τη σωστή τοποθέτηση των πολεμικών πλοίων, πατώντας το αριστερό πλήκτρο μέσα στο τελικό πλαίσιο κειμένου.



ΣΧΕΔΙΟ ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ

Στο πλαίσιο αυτό καλείσαι να επιλέξεις τις πλέον κατάλληλες πόλεις για να συνάψεις μια Συμμαχία, ώστε να αντιμετωπιστεί η εχθρική απειλή. Βλέπεις μια πανοραμική απεικόνιση ενός ευρύτερου τοπογραφικού σχεδίου της περιοχής, που περιλαμβάνει και τις γειτονικές πόλεις. Περνώντας με το δείκτη πάνω από κάθε πόλη, εμφανίζονται τα πλεονεκτήματα που θα προσέφερε η σύναψη συμμαχίας μαζί της. Πρέπει να επιλέξεις



τουλάχιστον δύο πόλεις για να θεωρηθεί επιτυχημένη η σύναψη συμμαχίας. Οι πόλεις που επιλέγεις εμφανίζονται στη βάση του πλαισίου. Ενεργοποιώντας την εντολή Συμμαχία μπορείς να διαπιστώσεις αν έκανες σωστές επιλογές.

Αν έκανες σωστές επιλογές, μπορείς να επιστρέψεις στο πεδίο, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού μέσα στο τελικό πλαίσιο κειμένου. Αν δεν έκανες σωστές επιλογές, μπορείς να επιστρέψεις στο χάρτη και να επιλέξεις τις καταλληλότερες πόλεις.

Επομένως, ακολουθώντας τις βασικές λειτουργίες (με πάτημα του αριστερού πλήκτρου- δράση και λειτουργία click and click, με πάτημα του δεξιού πλήκτρου-

πληροφορίες κατάστασης και αναίρεση λειτουργίας click and click), προσέχοντας τις οδηγίες που σου προσφέρουν τα πλαίσια κειμένου και ανατρέχοντας συχνά στην επιλογή Πληροφορίες μπορείς εύκολα να ολοκληρώσεις την πλοκή του σεναρίου.



Γ' ΕΝΟΤΗΤΑ: ΦΙΛΟΣΤΡΑΤΕΙΑ- ΣΠΑΡΤΙΑΤΙΚΗ ΕΠΙΒΟΛΗ

Στη Γ' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ εκτυλίσσεται το σενάριο της εφαρμογής που πραγματεύεται τη θεματική ενότητα "Σπάρτη". Στην ενότητα αυτή μπορείς μέσω εξειδικευμένης προσομοίωσης να παρακολουθήσεις την εξέλιξη μιας ιστορίας με βασικούς παράγοντες, που αφορούν στο πολίτευμα, την κοινωνική διαστρωμάτωση, την εκπαίδευση και την οργάνωση στρατού στην αρχαία Σπάρτη, σε συνδυασμό με την αναγκαιότητα καλλιέργειας της γης, τη διεξαγωγή εμπορίου, αλλά και την εκτέλεση θρησκευτικών καθηκόντων για τη κατοχύρωση της εύνοιας των θεών.

Βρίσκεσαι στο περιβάλλον της Φιλοστράτειας, μίας πόλης-κράτους αποικίας των Σπαρτιατών, η οποία χρονικά τοποθετείται στην αρχαία Ελλάδα κατά την περίοδο 708-6 π.Χ. Η οικονομία της πόλης στηρίζεται κυρίως στην αγροτική παραγωγή. Οι Σπαρτιάτες άποικοι έχουν καταλάβει τις πιο εύπορες εκτάσεις και έχουν επιβάλει την εξουσία τους στους αυτόχθονες κατοίκους που αναγκάζονται να καλλιεργούν για λογαριασμό των αποίκων τα κτήματα τους (είλωτες). Οι κάτοικοι των περιοχών περιφερειακά της πόλης που ίδρυσαν οι Σπαρτιάτες διατήρησαν το δικαίωμα να εκμεταλλεύονται τη γη για δικό τους όφελος (περίοικοι).

Κατά την περίοδο αυτήν, όμως, εκδηλώνονται αναταραχές με αφορμή τη διανομή της γης, καθώς και τη συμμετοχή παλιών και νέων κατοίκων στη διαχείριση των κοινών. Για να επιλυθούν οι διαφορές και να ομαλοποιηθεί η κοινωνική και πολιτική ζωή της πόλης, καλείσαι να αποφασίσεις για μια σειρά επιλογών που αφορούν την "κοινωνική διαστρωμάτωση" και τον προσδιορισμό των "πολιτειακών οργάνων", έχοντας πάντα ως πρότυπο τη μητρόπολη Σπάρτη, αλλά και την οργάνωση στρατού για την καταστολή εξέγερσης των ειλωτών. Καλείσαι, επίσης, να οργανώσεις την εκπαίδευση της Φιλοστράτειας με στρατιωτικό προσανατολισμό (ώστε να στηρίξεις την οργάνωση του στρατού), να καλλιεργήσεις χωράφια και να προβείς σε εμπορικές συναλλαγές ώστε να καλύψεις άμεσες ανάγκες σίτισης της πόλης, να αποφασίσεις για τη φιλοξενία επισκέπτη στην πόλη (ξενηλασία), αλλά και να διοργανώσεις στο τέλος γιορτή για τους Θεούς ώστε να τους ευχαριστήσεις και να κερδίσεις έτσι την εύνοια τους για τη μελλοντική ευμάρεια της Φιλοστράτειας.

Κατά συνέπεια, σκοπός είναι στο τέλος του σεναρίου να έχεις πετύχει τον προσδιορισμό της κοινωνικής διαστρωμάτωσης και των πολιτειακών οργάνων, την οργάνωση του στρατού και της εκπαίδευσης και την τήρηση του νόμου της 'ξενηλασίας', σύμφωνα με τα πρότυπα και τους νόμους της Σπάρτης, ώστε να δημιουργήσεις μια πόλη όπου επικρατεί πειθαρχία και πνεύμα ομαδικότητας. Παράλληλα θα πρέπει να έχεις φροντίσει για τη σίτιση των κατοίκων, αλλά και τη διεξαγωγή των θρησκευτικών καθηκόντων της πόλης.

Στη Γ' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ το πεδίο μετακινείται. Η πλοκή εξελίσσεται με την εμφάνιση πλαισίων κειμένου που σε καθοδηγούν και σου δίνουν πληροφορίες- ενδείξεις για τις επόμενες κινήσεις σου. Επομένως, ακολουθώντας τη χρήση του πατήματος του αριστερού και δεξιού πλήκτρου, κινείσαι στην εφαρμογή αναζητώντας ταυτόχρονα πληροφορίες για στοιχεία του κάθε σεναρίου από την επιλογή Πληροφορίες αλλά και το πλήκτρο Βοήθεια.

Τα ενεργά εικονίδια της Γ' Ενότητας στην παλέτα εργαλείων, είναι:

- Κτηνοτροφία (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Συγκέντρωση Πόρων (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Ναοί (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Στρατός (περιέχει το στοιχείο Στρατόπεδο)
- Καλλιέργεια (περιέχει το στοιχείο Σπάρι)
- Δημόσια κτίρια (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)
- Εργαστήρια (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)
- Σπίτια (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)
- Αναθήματα (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)



Στην Ενότητα αυτή, κατά τη διάρκεια της εξέλιξης του σεναρίου καλείσαι να ολοκληρώσεις και κάποια επιμέρους παιχνίδια- ενότητες, τα οποία έχουν μια λογική αλληλοδιαδοχή. Κατά συνέπεια πρέπει απαραίτητα να τα τελειώσεις για να συνεχίσεις στην κυρίως πλοκή. Η αρχική οθόνη των επιμέρους εφαρμογών είναι ένα πλαίσιο κειμένου που περιλαμβάνει οδηγίες για τον τρόπο που πρέπει να παίξεις το κάθε παιχνίδι. Μπορείς να απομακρύνεις το πλαίσιο αυτό, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω του. Για να ολοκληρώσεις τα επιμέρους παιχνίδια μπορείς ακόμη να χρησιμοποιήσεις τις γνώσεις σου, να συμβουλευτείς την επιλογή Πληροφορίες αλλά και τις παρακάτω οδηγίες:

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΑΣΤΡΩΜΑΤΩΣΗ

Στο πλαίσιο αυτό καλείσαι να επιλέξεις τις σωστές κοινωνικές ομάδες και να τις τοποθετήσεις στον αντίστοιχο τόπο διαμονής τους στην αρχαία Σπάρτη. Δίπλα στις κοινωνικές ομάδες υπάρχουν ενεργά εικονίδια- σύμβολα τα οποία πρέπει να τοποθετήσεις με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” στα σωστά σημεία του χάρτη της περιοχής. Αφού ολοκληρώσεις την τοποθέτηση των συμβόλων, με ενεργοποίηση της εντολής ΝΑΙ, διαπιστώνεις αν η επιλογή των κοινωνικών ομάδων αλλά και η τοποθέτησή τους στο χώρο είναι σωστή.

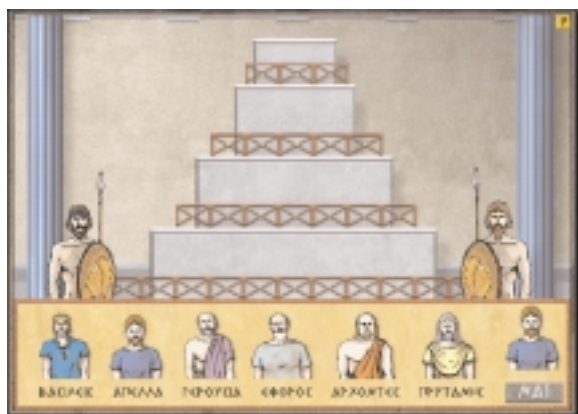
Αν δεν είναι σωστή, μπορείς να αντικαταστήσεις με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” τα λάθος σύμβολα με σωστά. Αν είναι σωστή η επιλογή και η τοποθέτηση των κοινωνικών ομάδων, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου το οποίο σε καλεί να αντιστοιχίσεις πλέον τις κοινωνικές ομάδες με τα κοινωνικά χαρακτηριστικά τους. Με επιλογή της κάθε κοινωνικής ομάδας στο χάρτη εμφανίζονται στο αριστερό τμήμα του πλαισίου κάποια κοινωνικά χαρακτηριστικά. Πρέπει, λοιπόν, να επιλέξεις ποιά είναι τα κοινωνικά χαρακτηριστικά που αναλογούν σε κάθε κοινωνική ομάδα. Με πάτημα του αριστερού πλήκτρου ενεργοποιείς τα χαρακτηριστικά που κρίνεις σωστά. Με την ολοκλήρωση των διάφορων επιλογών σου, πρέπει να ενεργοποιήσεις την εντολή ΝΑΙ στο κάτω μέρος του πλαισίου. Αν έχεις κάνει σωστές επιλογές, θα δεις να κοκκινίζει η κάθε κοινωνική ομάδα της οποίας τα κοινωνικά χαρακτηριστικά επέλεξες σωστά. Την ίδια διαδικασία πρέπει να ακολουθήσεις για όλες τις κοινωνικές ομάδες, έως ότου δεις να κοκκινίζουν όλα τα εικονίδια- σύμβολα.



ΠΟΛΙΤΕΙΑΚΑ ΟΡΓΑΝΑ

Εδώ καλείσαι να τοποθετήσεις με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” τα σωστά πολιτειακά όργανα της αρχαίας Σπάρτης στην πυραμίδα, όχι απαραίτητα με ιεραρχική σειρά. Ενεργοποιώντας την εντολή ΝΑΙ, διαπιστώνεις αν οι επιλογές σου ήταν σωστές.

Αν είναι σωστή η επιλογή των πολιτειακών οργάνων, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου το οποίο σε καλεί να αντιστοιχίσεις πλέον τα πολιτειακά όργανα με τα σωστά χαρακτηριστικά και δικαιώματά τους. Με επιλογή του



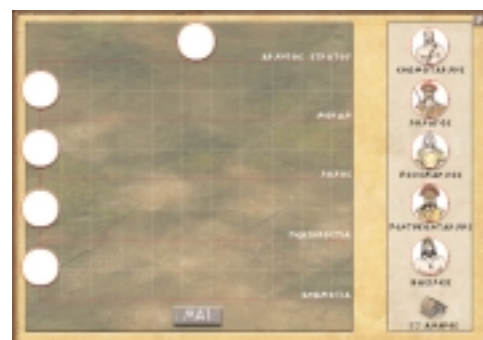
κάθε πολιτειακού οργάνου στο αριστερό τμήμα του πλαισίου εμφανίζονται στο δεξί τμήμα κάποια κοινωνικά χαρακτηριστικά. Πρέπει, λοιπόν, να επιλέξεις ποια είναι τα χαρακτηριστικά και δικαιώματα που αναλογούν σε κάθε πολιτειακό όργανο. Με πάτημα του αριστερού πλήκτρου ενεργοποιείς τα χαρακτηριστικά που κρίνεις σωστά. Με την ολοκλήρωση των διάφορων επιλογών σου, πρέπει να ενεργοποιήσεις την εντολή V στο κάτω μέρος του πλαισίου. Αν έχεις κάνει σωστές επιλογές, θα δεις να κοκκινίζει ο τίτλος του κάθε πολιτειακού οργάνου του οποίου τα χαρακτηριστικά και δικαιώματα επέλεξες σωστά.

Την ίδια διαδικασία πρέπει να ακολουθήσεις για όλα τα πολιτειακά όργανα.

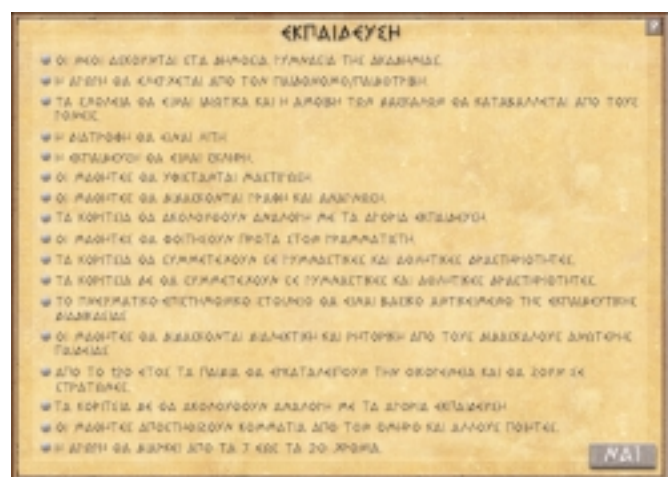
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΣΤΡΑΤΟΥ

Εδώ καλείσαι, με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” να τοποθετήσεις τα εικονίδια των αρχηγών του στρατού της Σπάρτης ανάλογα με τις στρατιωτικές μονάδες που διοικούσαν. Επιπλέον, πρέπει να τοποθετήσεις δίπλα σε κάθε στρατιωτική μονάδα τόσες σκηνές όσοι ήταν και οι άνδρες που υπηρετούσαν σε κάθε μονάδα (1 σκηνή= 32 άνδρες).

Ενεργοποιώντας την εντολή ΝΑΙ, διαπιστώνεις αν οι επιλογές σου είναι σωστές.



ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ



Εδώ καλείσαι να επιλέξεις τα στοιχεία εκείνα που συνέθεταν την εκπαίδευση στην αρχαία Σπάρτη. Με πάτημα του αριστερού πλήκτρου επιλέγεις τα στοιχεία που θεωρείς σωστά. Ενεργοποιώντας την εντολή ΝΑΙ διαπιστώνεις αν οι επιλογές σου είναι σωστές. Αν δεν είναι, πάλι με πάτημα του αριστερού πλήκτρου μπορείς να αλλάξεις τις επιλογές σου.

Επομένως, ακολουθώντας τις βασικές λειτουργίες (με πάτημα του αριστερού πλήκτρου- δράση και λειτουργία click and click, με πάτημα του δεξιού πλήκτρου- πληροφορίες κατάστασης και αναίρεση λειτουργίας click and click) και προσέχοντας τις οδηγίες που σου προσφέρουν τα πλαίσια κειμένου, μπορείς εύκολα να ολοκληρώσεις την πλοκή του σεναρίου.



Δ' ΕΝΟΤΗΤΑ: ΙΣΤΡΑΙΑ- ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στη Δ' Ενότητα της "ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ" εκτυλίσσεται το σενάριο της εφαρμογής που πραγματεύεται τη θεματική ενότητα "Πολιτισμός". Στην ενότητα αυτή μπορείς μέσω εξειδικευμένης προσομοίωσης να παρακολουθήσεις την εξέλιξη μιας ιστορίας με βασικούς παράγοντες που αφορούν στην αρχιτεκτονική, την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τη διεξαγωγή εμπορίου και την εκτέλεση θρησκευτικών καθηκόντων για την κατοχύρωση της εύνοιας των θεών.

Βρίσκεσαι στο περιβάλλον της Ιστροίας, μίας πόλης-κράτους αποικίας των Αθηναίων η οποία χρονικά τοποθετείται στην αρχαία Ελλάδα το 470 π.Χ.. Η οικονομία της πόλης στηρίζεται κυρίως στο εμπόριο. Έμποροι που ταξίδεψαν σε άλλες πόλεις φτάνουν στην Ιστροία και φέρνουν μαζί τους καινούριες πολιτισμικές αντιλήψεις και στοιχεία πολιτισμού. Η Ιστροία αρχίζει να ακμάζει πολιτισμικά, καλείσαι επομένως να αποφασίσεις για μια σειρά επιλογών που αφορούν στην ψυχαγωγία, την αρχιτεκτονική, την οργάνωση της εκπαίδευσης και τον αθλητισμό, έχοντας πάντα ως πρότυπο τη μητρόπολη Αθήνα.

Καλείσαι, επίσης, να προβείς σε εμπορικές συναλλαγές για την απόκτηση μαρμάρου και τεχνιτών και να διοργανώσεις στο τέλος γιορτή για τους Θεούς ώστε να τους ευχαριστήσεις και να κερδίσεις έτσι την εύνοια τους για τη μελλοντική ευμάρεια της Ιστροίας.

Έτσι, λοιπόν, σκοπός είναι στο τέλος του σεναρίου να έχεις ολοκληρώσει την οργάνωση ενός συμποσίου, την οργάνωση της εκπαίδευσης, την αρχιτεκτονική του θεάτρου και του ναού και να έχεις φροντίσει για το χτίσιμο σταδίου. Έτσι θα έχεις δημιουργήσει μια πόλη με τις σωστές βάσεις για την ανάπτυξη ενός ακμάζοντα πολιτισμού. Παράλληλα θα πρέπει να έχεις φροντίσει για τη διεξαγωγή του εμπορίου και των θρησκευτικών καθηκόντων της πόλης.

Στη Δ' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ το πεδίο δε μετακινείται. Η πλοκή εξελίσσεται με την εμφάνιση πλαισίων κειμένου που σε καθοδηγούν και σου δίνουν πληροφορίες- ενδείξεις για τις επόμενες κινήσεις σου. Επομένως, ακολουθώντας τη χρήση του πατήματος του αριστερού και δεξιού πλήκτρου, κινείσαι στην εφαρμογή αναζητώντας ταυτόχρονα πληροφορίες για στοιχεία του κάθε σεναρίου από την επιλογή Πληροφορίες αλλά και το πλήκτρο Βοήθεια.

Τα ενεργά εικονίδια της Δ' Ενότητας στην παλέτα εργαλείων, είναι:

- Κτηνοτροφία (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Συγκέντρωση Πόρων (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Ναοί (Δωρικός Ναός, Ιωνικός Ναός)
- Στρατός (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Καλλιέργεια (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Δημόσια κτίρια (Στάδιο, Θέατρο, Σχολείο, Σχολή, Παλαίστρα.)
- Εργαστήρια (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)
- Σπίτια (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)
- Αναθήματα (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)

Στην Ενότητα αυτή, κατά τη διάρκεια της εξέλιξης του σεναρίου καλείσαι να ολοκληρώσεις και κάποια επιμέρους παιχνίδια- ενότητες, τα οποία έχουν μια λογική αλληλοδιαδοχή, κατά συνέπεια πρέπει απαραίτητα να τα τελειώσεις για να συνεχίσεις στην κυρίως πλοκή. Η αρχική οθόνη των επιμέρους εφαρμογών είναι ένα πλαίσιο κειμένου που περιλαμβάνει οδηγίες για τον τρόπο που πρέπει να παίξεις το κάθε παιχνίδι. Μπορείς να απομακρύνεις το πλαίσιο



αυτό, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω του.

Για να ολοκληρώσεις τα επιμέρους παιχνίδια μπορείς ακόμη να χρησιμοποιήσεις τις γνώσεις σου, να συμβουλευτείς την επιλογή Πληροφορίες αλλά και τις παρακάτω οδηγίες:

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΣΥΜΠΟΣΙΟΥ

Το πλαίσιο αυτό απεικονίζει μια αίθουσα συμποσίου. Εδώ καλείσαι να οργανώσεις σωστά το συμπόσιο, ελέγχοντας διάφορα θέματα, όπως το φαγητό, τα ποτά, τα παιχνίδια αλλά και τους διασκεδαστές που συμμετείχαν σε αυτά. Ενεργοποιώντας τα πλήκτρα Διασκεδαστές, Φαγητά, Ποτά και Παιχνίδια, εμφανίζονται διάφορα εικονίδια στη βάση του πλαισίου. Με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” μπορείς να τοποθετήσεις όσα στοιχεία επιλέξεις μέσα στο χώρο του Συμποσίου. Επιλέγοντας την επιλογή ΝΑΙ μπορείς να δεις ποιες επιλογές σου είναι λανθασμένες, αφού περιτριγυρίζονται από ένα κόκκινο πλαίσιο. Μπορείς να διορθώσεις τις λανθασμένες επιλογές σου πηγαίνοντας με το δείκτη στα εικονίδια στη βάση του πλαισίου. Εκεί, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω από τα εικονίδια που αντιστοιχούν στις λανθασμένες επιλογές σου, θα δεις να αφαιρούνται τα αντικείμενα με το κόκκινο πλαίσιο από το χώρο του συμποσίου. Όταν ολοκληρώσεις τη σωστή οργάνωση του συμποσίου, με επιλογή του πλήκτρου ΝΑΙ εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου που σε ενημερώνει για τη σωστή οργάνωση του συμποσίου. Με πάτημα του αριστερού πλήκτρου, μπορείς να επιστρέψεις στην κεντρική εφαρμογή.



ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΘΕΑΤΡΟΥ



Στο πλαίσιο αυτό σου δίνονται ορισμένες επιλογές αρχιτεκτονικής του θεάτρου. Πρέπει να επιλέξεις αυτές που αντιστοιχούν στην αρχιτεκτονική των θεάτρων στην Ελλάδα του 4ου αι. π. Χ.

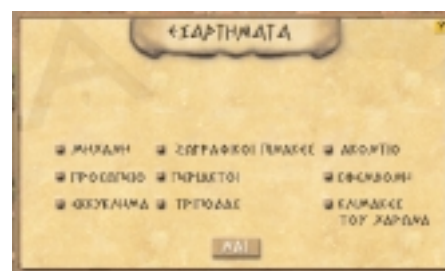
Οι επιλογές ενεργοποιούνται με πάτημα του αριστερού πλήκτρου και απενεργοποιούνται, σε περίπτωση λάθους, με τον ίδιο τρόπο.

Αφού ολοκληρώσεις τις επιλογές σου, ενεργοποιώντας την εντολή ΝΑΙ μπορείς να διαβάσεις αν είναι σωστές, στο πλαίσιο κειμένου που εμφανίζεται αμέσως μετά.



ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΘΕΑΤΡΟΥ

Στο πλαίσιο αυτό σου δίνονται ορισμένες επιλογές εξαρτημάτων του θεάτρου. Πρέπει να επιλέξεις αυτές που αντιστοιχούν στην αρχιτεκτονική των θεάτρων στην Ελλάδα του 4ου αι. π. Χ. Οι επιλογές ενεργοποιούνται με πάτημα του αριστερού πλήκτρου και απενεργοποιούνται, σε περίπτωση λάθους, με τον ίδιο τρόπο. Αφού ολοκληρώσεις τις επιλογές σου, ενεργοποιώντας την εντολή ΝΑΙ, μπορείς να διαβάσεις αν είναι σωστές στο πλαίσιο κειμένου, που εμφανίζεται αμέσως μετά.



ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΝΑΟΥ



Ανάλογα με το Ναό που επέλεξες να τοποθετήσεις στο πεδίο, καλείσαι να κατασκευάσεις ένα Ναό με βάση το ρυθμό που επέλεξες. Στο δεξί μέρος του πλαισίου υπάρχουν τα δομικά στοιχεία ενός ναού. Με “σείρε και τοποθέτησε” κίνηση πρέπει να επιλέξεις ποια είναι αυτά που ταιριάζουν στην κατασκευή του ναού και στο ρυθμό που επέλεξες. Παίρνοντας τα διάφορα στοιχεία και τοποθετώντας τα στο αριστερό μέρος του πλαισίου όπου απεικονίζεται αχνά ένα τμήμα του Ναού, μπορείς να ολοκληρώσεις την κατασκευή του Ναού, βλέποντας παράλληλα και την σωστή τοποθέτησή τους. Ενεργοποιώντας την εντολή ΝΑΙ, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου, που σε ενημερώνει αν οι επιλογές σου είναι σωστές.

Αν οι επιλογές σου είναι σωστές, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού το πλαίσιο κλείνει και επιστρέφεις

στην κεντρική εφαρμογή.

Αν δεν είναι σωστές, μπορείς να τις αλλάξεις, πάλι με “σείρε και τοποθέτησε” κίνηση έως ότου ολοκληρώσεις με



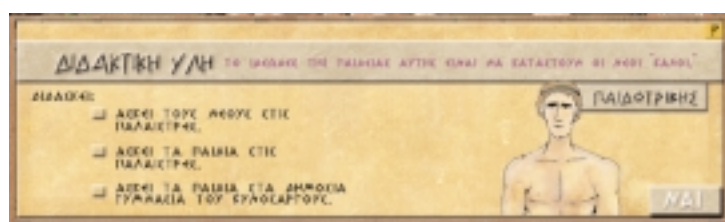
ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΥΛΗΣ



Στο πλαίσιο αυτό καλείσαι να αντιστοιχίσεις τους διδασκάλους με τα αντίστοιχα αντικείμενα διδασκαλίας. Επιλέγεις με πάτημα του αριστερού πλήκτρου το κάθε αντικείμενο με αποτέλεσμα όσα επιλέξεις για τον κάθε δάσκαλο να φωτίζονται. Με τον ίδιο τρόπο μπορείς και να αιρέρσεις τις λάθος επιλογές σου. Μόλις ολοκληρώσεις την αντιστοίχιση, ενεργοποιείς την εντολή ΝΑΙ. Αμέσως, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου που σε ενημερώνει αν οι επιλογές που έκανες είναι σωστές ή λανθασμένες.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΟΥ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΥΛΗΣ

Στο πλαίσιο αυτό καλείσαι να αντιστοιχίσεις το δίδασκαλο με τα αντίστοιχα αντικείμενα διδασκαλίας. Επιλέγεις με πάτημα του αριστερού πλήκτρου το κάθε αντικείμενο με αποτέλεσμα όσα επιλέξεις να φωτίζονται. Με τον ίδιο τρόπο μπορείς και να αιρέρσεις τις λάθος επιλογές σου. Μόλις ολοκληρώσεις την αντιστοίχιση, ενεργοποιείς την εντολή ΝΑΙ. Αμέσως, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου που σε ενημερώνει αν οι επιλογές που έκανες είναι σωστές ή λανθασμένες.



Επομένως, ακολουθώντας τις βασικές λειτουργίες (με πάτημα του αριστερού πλήκτρου- δράση και λειτουργία click and click, με πάτημα του δεξιού πλήκτρου- πληροφορίες κατάσταση και ανάρρηση λειτουργίας click and click) και προσέχοντας τις οδηγίες, που σου προσφέρουν τα πλαίσια κειμένου, μπορείς εύκολα να ολοκληρώσεις την πλοκή του σεναρίου.



Ε' ΕΝΟΤΗΤΑ: ΣΩΣΙΚΡΑΤΕΙΑ- Η ΝΙΚΗ ΤΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ

Στην Ε' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ εκτυλίσσεται το σενάριο της εφαρμογής, που πραγματεύεται τη θεματική ενότητα "Αθήνα". Στην ενότητα αυτή, μπορείς να παρακολουθήσεις την εξέλιξη μιας ιστορίας με βασικούς παράγοντες, που αφορούν κατά κύριο λόγο τη δημοκρατία, τη θέση της γυναίκας στην κοινωνία, και την εκτέλεση θρησκευτικών καθηκόντων για την κατοχύρωση της εύνοιας των θεών.

Βρίσκεσαι στο περιβάλλον της Σωσικράτειας, μίας πόλης-κράτους αποικία των Αθηναίων η οποία χρονικά τοποθετείται στην αρχαία Ελλάδα το 450 π.Χ. Η Σωσικράτεια αντιμετωπίζει την αντίδραση του λαού κατά των ευγενών. Ως αποικία της Αθήνας μαθαίνει τα πολιτικά δρώμενα στην τελευταία και υιοθετεί κάποια από αυτά, με αποτέλεσμα να εξελίσσεται σε μια δημοκρατική πόλη με πρότυπο την Αθήνα. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο καλείσαι να αποφασίσεις για τις μεταρρυθμίσεις του Δράκοντα, του Σόλωνα και του Κλεισθένη, να αποφύγεις ή να αντιμετωπίσεις μια τυραννίδα και να ψηφίσεις για τον οστρακισμό ενός επικίνδυνου για τη δημοκρατία πολίτη.

Καλείσαι, επίσης, να αναγνωρίσεις τη θέση της γυναίκας στη Σωσικράτεια, που είναι η ίδια με αυτή των Αθηναίων γυναικών, να αποφασίσεις για τη χορηγία θεατρικού έργου, να προβείς, ίσως, σε αναγκαία συμμαχία για την εκδίωξη τυράννου, να χτίσεις θέατρο και στάδιο και να διοργανώσεις στο τέλος γιορτή για τους Θεούς ώστε να τους ευχαριστήσεις και να κερδίσεις έτσι την εύνοια τους για τη μελλοντική ευμάρεια της Σωσικράτειας. Έτσι, λοιπόν, σκοπός είναι στο τέλος του σεναρίου να έχεις εκδημοκρατίσει τη Σωσικράτεια δημιουργώντας έτσι μια πόλη όπου θα έχουν τεθεί οι βάσεις για την ανάπτυξη ενός ακμάζοντα πολιτισμού. Παράλληλα θα πρέπει να έχεις φροντίσει για το χτίσιμο θεάτρου και σταδίου, τη δυνατότητα πραγμάτωσης θεατρικής παράστασης και τη διεξαγωγή των θρησκευτικών καθηκόντων της πόλης.

Στην Ε' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ το πεδίο δε μετακινείται. Η πλοκή εξελίσσεται με την εμφάνιση πλαισίων κειμένου που σε καθοδηγούν και σου δίνουν πληροφορίες- ενδείξεις για τις επόμενες κινήσεις σου. Επομένως, ακολουθώντας τη χρήση του πατήματος του αριστερού και δεξιού πλήκτρου, κινείσαι στην εφαρμογή αναζητώντας ταυτόχρονα πληροφορίες για τα στοιχεία του κάθε σεναρίου από την επιλογή Πληροφορίες αλλά και το πλήκτρο Βοήθεια.

Τα ενεργά εικονίδια της Ε' Ενότητας στην παλέτα εργαλείων, είναι:

- Κτηνοτροφία (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Συγκέντρωση Πόρων (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Ναοί (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Στρατός (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Καλλιέργεια (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Δημόσια κτίρια (περιέχει τα στοιχεία Στάδιο, Θέατρο)
- Εργαστήρια (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Σπίτια (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)
- Αναθήματα (περιέχει το στοιχείο Αναθήματα)

Στην Ενότητα αυτή, κατά τη διάρκεια της εξέλιξης του σεναρίου καλείσαι να ολοκληρώσεις και κάποια επιμέρους παιχνίδια- ενότητες, τα οποία έχουν μια λογική αλληλοδιαδοχή, κατά συνέπεια πρέπει απαραίτητα να τα τελειώσεις για να συνεχίσεις στην κυρίως πλοκή.

Τα περισσότερα αποτελούν πλαίσια κειμένου στα οποία καλείσαι με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού να κάνεις κάποιες επιλογές. Με ενεργοποίηση της εντολής επικύρωσης της επιλογής σου, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου το οποίο σου δίνει πληροφορίες για το αν η επιλογής σου ήταν σωστής. Για να ολοκληρώσεις τα επιμέρους παιχνίδια μπορείς ακόμη να χρησιμοποιήσεις τις γνώσεις σου, να συμβουλευτείς την επιλογή Πληροφορίες αλλά και τις παρακάτω οδηγίες:



ΣΥΜΜΑΧΙΑ

Η αρχική οθόνη είναι ένα πλαίσιο κειμένου, που περιλαμβάνει οδηγίες για τον τρόπο που πρέπει να παίξεις το παιχνίδι. Μπορείς να απομακρύνεις το πλαίσιο αυτό με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω του.

Στο πλαίσιο απεικονίζονται ορισμένες γειτονικές πόλεις με τις οποίες μπορείς να συνάψεις Συμμαχία για την από κοινού αντιμετώπιση της δύσκολης κατάστασης. Περνώντας το δείκτη πάνω από κάθε πόλη, εμφανίζεται κείμενο με πληροφορίες για την κάθε πόλη τη συγκεκριμένη περίοδο. Με βάση αυτές τις πληροφορίες, καλείσαι να επιλέξεις, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου, την πόλη που κρίνεις πλέον κατάλληλη για να βοηθήσει. Με ενεργοποίηση της εντολής Συμμαχία, βλέπεις αν η επιλογή που έκανες είναι σωστή.



Επομένως, ακολουθώντας τις βασικές λειτουργίες (με πάτημα του αριστερού πλήκτρου- δράση και λειτουργία click and click, με πάτημα του δεξιού πλήκτρου- πληροφορίες κατάστασης και αναίρεση λειτουργίας click and click) και προσέχοντας τις οδηγίες που σου προσφέρουν τα πλαίσια κειμένου, μπορείς εύκολα να ολοκληρώσεις την πλοκή του σεναρίου.



ΣΤ' ΕΝΟΤΗΤΑ: ΣΤΥΛΕΙΑ- ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΦΥΣΙΚΩΝ ΠΟΡΩΝ

Στην ΣΤ' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ εκτυλίσσεται το σενάριο της εφαρμογής που πραγματεύεται το γνωστικό αντικείμενο Διαχείριση Φυσικών Πόρων. Στην ενότητα αυτή μπορείς να παρακολουθήσεις την εξέλιξη μιας ιστορίας με βασικούς παράγοντες που αφορούν την ορθή και ισορροπημένη διαχείριση του περιβάλλοντος και των φυσικών πόρων που αυτό προσφέρει σε συνδυασμό με τη σωστή ανάπτυξη μιας πόλης. Εδώ, δηλαδή, καλείσαι να πραγματοποιήσεις όλα τα στάδια της δημιουργίας μιας πόλης σε ένα περιβάλλον το οποίο προσφέρει όλες τις δυνατότητες σωστής ανάπτυξης. Ακόμη, θα έρθεις αντιμέτωπος με διαδικασίες σωστής επιλογής και ορθολογικής διαχείρισης των προσφερόμενων πόρων της περιοχής στην οποία καλείσαι να εγκαταστήσεις τον πληθυσμό με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, αλλά και να αντιμετωπίσεις δύσκολες καταστάσεις (πυρκαγιά στο δάσος). Ο στόχος σου, άλλωστε, θα είναι πάντα να επιτευχθεί μια εγκατάσταση τέτοια που θα εξασφαλίζει τόσο την ευημερία των κατοίκων όσο και την εξισορροπημένη διαχείριση του φυσικού πλούτου της περιοχής.

Στην ΣΤ' Ενότητα της ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ το πεδίο μετακινείται. Η πλοκή εξελίσσεται με την εμφάνιση πλαισίων κειμένου που σε καθοδηγούν και σου δίνουν πληροφορίες- ενδείξεις για τις επόμενες κινήσεις σου. Επομένως, ακολουθώντας τη χρήση του πατήματος του αριστερού και δεξιού πλήκτρου, κινείσαι στην εφαρμογή αναζητώντας ταυτόχρονα πληροφορίες για τα στοιχεία του κάθε σεναρίου από την επιλογή Πληροφορίες αλλά και το πλήκτρο Βοήθεια.

Τα ενεργά εικονίδια της ΣΤ' Ενότητας στην παλέτα εργαλείων, είναι:

- Κτηνοτροφία (περιέχει το στοιχείο Αγρόκτημα)
- Συγκέντρωση Πόρων (περιέχει τα στοιχεία Πριόνι, Λατομείο, Δεξαμενή, Αρδευτικοί Σωλήνες- με το εργαλείο αυτό ενώνεις τα διάφορα αρδευτικά κτίρια και μόλις πραγματοποιήσεις Καλλιέργεια, θα δεις τους σωλήνες να χάνονται, ένδειξη ότι οι αρδευτικοί σωλήνες και στην αρχαιότητα ήταν υπόγειοι-, Πηγάδι)
- Ναοί (Δωρικός Ναός, Θησαυρός)
- Στρατός (περιέχει τα στοιχεία Στρατόπεδο, Τείχος)
- Καλλιέργεια (περιέχει τα στοιχεία Σιτηρά, Πορτοκάλια, Ελιές)
- Δημόσια κτίρια (περιέχει τα στοιχεία Γυμναστήριο, Στοά, Θέατρο, Θόλος, Κρήνη, Υδραγωγείο)
- Εργαστήρια (δεν περιέχει προς το παρόν κανένα στοιχείο)
- Σπίτια (περιέχει το στοιχείο Καλύβες)
- Αναθήματα (δεν περιέχει στο σενάριο αυτό κανένα στοιχείο)

Στην Ενότητα αυτή, κατά τη διάρκεια της εξέλιξης του σεναρίου καλείσαι να ολοκληρώσεις και κάποια επιμέρους παιχνίδια- ενότητες, τα οποία έχουν μια λογική αλληλοδιαδοχή. Κατά συνέπεια, πρέπει απαραίτητα να τα τελειώσεις για να συνεχίσεις στην κυρίως πλοκή. Η αρχική οθόνη των επιμέρους εφαρμογών είναι ένα πλαίσιο κειμένου, που περιλαμβάνει οδηγίες για τον τρόπο που πρέπει να παίξεις το κάθε παιχνίδι. Μπορείς να απομακρύνεις το πλαίσιο αυτό, με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού πάνω του. Για να ολοκληρώσεις τα επιμέρους παιχνίδια μπορείς ακόμη να χρησιμοποιήσεις τις γνώσεις σου, να



ΘΗΡΑ- ΑΛΙΕΙΑ

Εδώ καλείσαι να αντιστοιχίσεις τα διάφορα ζώα που βλέπεις στο κάτω μέρος του πλαισίου με τα σωστά οικοσυστήματα. Αφού επιλέξεις με κίνηση “σείρε και τοποθέτησε” τα διάφορα ζώα, μπορείς να τα τοποθετήσεις μόνο στο σωστό για το κάθε ζώο οικοσύστημα, αλλιώς τα εικονίδια επιστρέφουν στην αρχική τους θέση. Από εκεί μπορείς να τα επιλέξεις ξανά έως ότου τοποθετηθούν όλα σωστά.

Μόλις ολοκληρώσεις τη σωστή τοποθέτηση, εμφανίζεται ένα πλαίσιο κειμένου που σε καλεί να αρχίσεις το κυνήγι και το ψάρεμα. Με πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού σε οποιοδήποτε σημείο του πλαισίου, θα δεις να εμφανίζεται ένα νέο πλαίσιο που απεικονίζει την κάτοψη ενός ποταμιού καθώς και ψάρια να περνούν. Ταυτόχρονα, ο δείκτης έχει μετατραπεί σε ακόντιο. Καλείσαι, λοιπόν, εδώ να πιάσεις με πάτημα του αριστερού πλήκτρου τόσα ψάρια όσα χρειάζονται για να γεμίσει η μπάρα στο κάτω μέρος του πλαισίου.






































Μόλις η μπάρα γεμίσει, εμφανίζεται ένα νέο πλαίσιο στο οποίο καλείσαι να κυνηγήσεις. Απεικονίζεται, εδώ, ένα τμήμα του δάσους καθώς και διάφορα θηράματα να περνούν με ταχύτητα. Ταυτόχρονα, ο δείκτης έχει μετατραπεί σε τόξο. Όπως και παραπάνω, πρέπει να πιάσεις με πάτημα του αριστερού πλήκτρου τόσα ζώα όσα χρειάζονται για να γεμίσει η μπάρα στο κάτω μέρος του πλαισίου.

Επομένως, ακολουθώντας τις βασικές λειτουργίες (με πάτημα του αριστερού πλήκτρου- δράση και λειτουργία click and click, με πάτημα του δεξιού πλήκτρου- πληροφορίες κατάστασης και αναίρεση λειτουργίας click and click) και προσέχοντας τις οδηγίες που σου προσφέρουν τα πλαίσια κειμένου, μπορείς εύκολα να ολοκληρώσεις την πλοκή του σεναρίου.



ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΠΑΛΕΤΑΣ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

| | | |
|---|--|---|
|  | Ναοί: Δωρικός Ναός, Ιονικός Ναός και Θησαυρός. |    |
|  | Συγκέντρωση Πόρων: πριόνι, λατομείο, πηγάδι, δεξαμενή και Αρδρευτικοί σωλήνες. |      |
|  | Δημόσια κτίρια: Παλαίστρα, Σχολείο, Σχολή, Θέατρο, Στάδιο, Κρήνη, Θόλος, Στοά και Υδραγωγείο. |          |
|  | Καλλιέργεια: Σιτηρά, Πορτοκαλαιώνας και Ελαιώνας. |    |
|  | Εργαστήρια | Δεν περιέχει τίποτα |
|  | Αναθήματα: Ανάθημα |  |
|  | Σπίτια: Οικισμός(Καλύβες) |  |
|  | Κτηνοτροφία: Αγρόκτημα |  |
|  | Στρατός: Στρατόπεδο, Τείχος και Ναυπηγείο. |    |

- (τοποθετούνται με κίνηση click and click, αμέσως αποκτούν ιδιότητες δράσης και κατάστασης)
- (τοποθετούνται με κίνηση click and click, δεν αποκτούν ιδιότητες δράσης και κατάστασης)



ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΩΝ ΟΝΟΜΑΤΩΝ ΑΠΟ ΤΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ

Οι περισσότεροι από τους αναφερόμενους χαρακτήρες στη Συμμαχία είναι φανταστικοί, ενώ υπάρχουν και κάποια πραγματικά ιστορικά πρόσωπα. Το ίδιο ισχύει και για τις πόλεις. Για να μην υπάρξει σύγχυση, καλό είναι να συμβουλευτείς την ακόλουθη λίστα, όπου διαφοροποιούνται τόσο τα πρόσωπα όσο και οι πόλεις σε καθένα από τα σενάρια της εφαρμογής.

Μεσόπολη

Πραγματικά ονόματα πόλεων: Αθήνα, Πάρος, Νάξος

Φανταστικά ονόματα πόλεων: Μεσόπολη

Πραγματικά πρόσωπα: Αριστείδης (από την Ηλεία), Μενάκκης (πό την Κρήτη), Βρίμιας (από το Άργος),

Νίκανδρος (από τη Λακωνία), Πυθόκριτος, Χρυσόθεμις, Μελάμπους

Φανταστικοί χαρακτήρες: (δεν υπάρχουν)

Ολύμπιοι θεοί: Διόνυσος (θεός της αμπελουργίας και της βλάστησης - εκτός των δημητριακών), Απόλλων (θεός του φωτός και της μουσικής), Αθηνά (θεά της σοφίας και βοηθός των ποιητών, ρητόρων και φιλοσόφων)

Φιλοστράτεια

Πραγματικά ονόματα πόλεων: Σπάρτη, Αθήνα, Κνίδος, Ρόδος, Κυδωνία

Φανταστικά ονόματα πόλεων: Φιλοστράτεια

Πραγματικά πρόσωπα: Θηρακλής, Ιφικλής, Αριστείδης (από την Ηλεία), Μενάκκης (από τη Κρήτη), Βρίμιας

(από το Άργος), Νίκανδρος (από τη Λακωνία), Πυθόκριτος, Χρυσόθεμις (από την Κρήτη), Μελάμπους (από την Κεφαλληνία)

Φανταστικοί χαρακτήρες: (δεν υπάρχουν)

Σωσικράτεια

Πραγματικά ονόματα πόλεων: (δεν υπάρχουν)

Φανταστικά ονόματα πόλεων: Σωσικράτεια, Αντιστράτεια, Αντιφιλεία, Αλιοχεία

Πραγματικά πρόσωπα: Δράκοντας, Σόλωνας, Λυσιππίδης, Ανακλής, Κλεισθένης, Φειδιππίδης

Φανταστικοί χαρακτήρες: Δαμασίας, Πτόλιχος, Πασικλής, Μνησικλεία, Διόγνητος, Πασιτέλης, Ευριπινίδης, Αγαθακλής, Κλεόκριτος, Δάμανθος

Δημόκλεια

Πραγματικά ονόματα πόλεων: Συρακούσες, Κνίδος, Ρόδος, Κυδωνία, Πάφος, Ποσειδωνία

Φανταστικά ονόματα πόλεων: Δημόκλεια, Μάρεια, Ευνίκη, Δημούπολις, Λαΐδα,

Πραγματικά πρόσωπα: Αρτάβαζος

Φανταστικοί χαρακτήρες: Λοξίας

Ισραία

Πραγματικά ονόματα πόλεων: Αθήνα, Χίος, Σάμος, Μήλος, Κρήτη

Φανταστικά ονόματα πόλεων: Ισραία

Πραγματικά πρόσωπα: Δημοκλής, Δημοσθένης, Νικοσθένης, Αλίχοος

Φανταστικοί χαρακτήρες: Δεξιφάνης

Στυλεία

Πραγματικά ονόματα πόλεων: (δεν υπάρχουν)

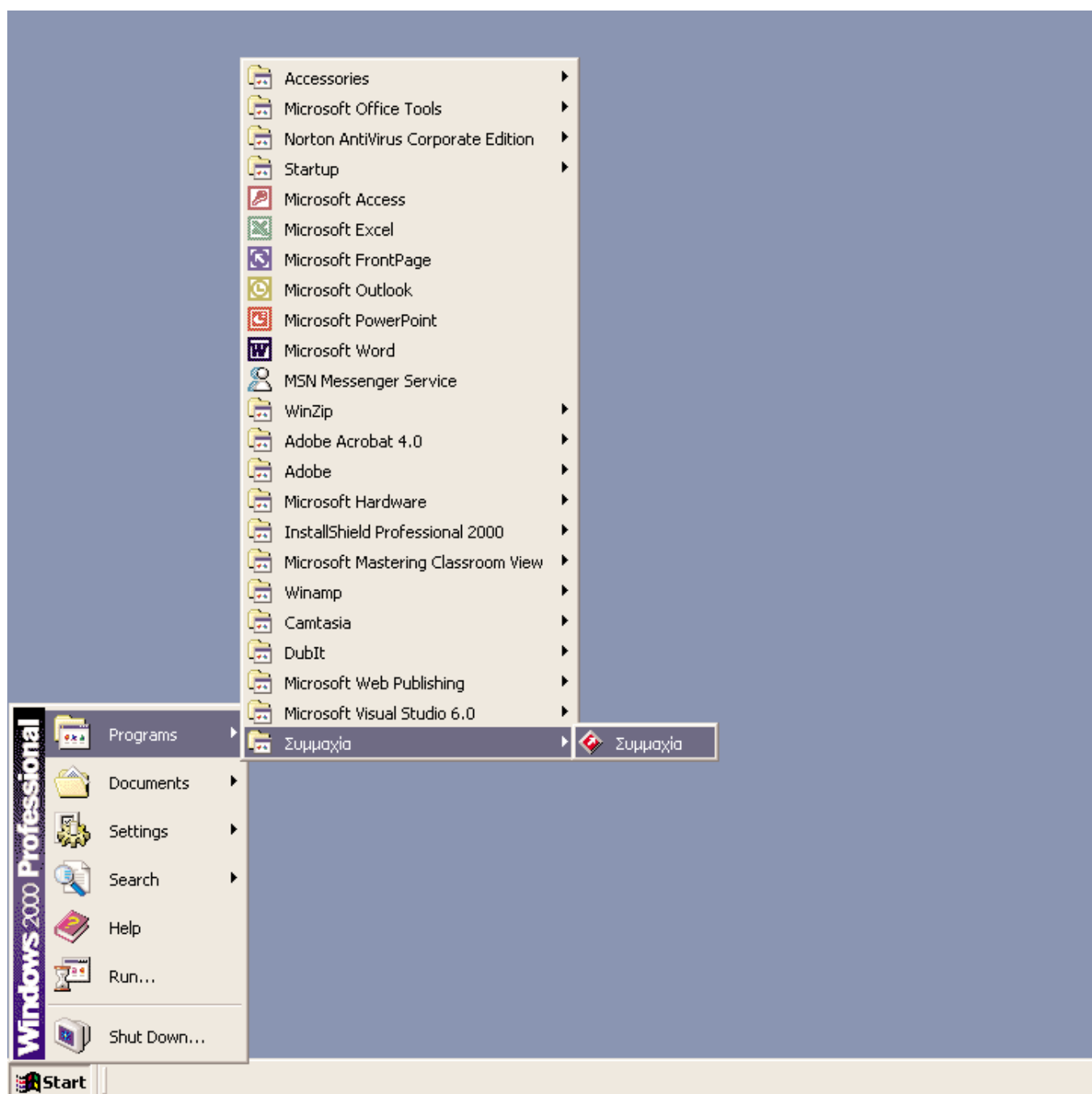
Φανταστικά ονόματα πόλεων: Στυλεία

Πραγματικά πρόσωπα: (δεν υπάρχουν)

Φανταστικοί χαρακτήρες: (δεν υπάρχουν)

ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Η χρήση του λογισμικού είναι πολύ απλή. Αφού έχει γίνει η εγκατάσταση του λογισμικού από τον καθηγητή ή τον τεχνικό του σχολικού εργαστηρίου, κάνεις κλικ στο κουμπί “Έναρξη - Start”, επιλέγεις το μενού “Προγράμματα - Programs”, “Συμμαχία”, “Συμμαχία” και κατόπιν το εικονίδιο “Συμμαχία”, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο “Συμμαχία” η εφαρμογή θα ξεκινήσει.





Ενεργοποιώντας την εφαρμογή, μπορείς να επιλέξεις κάθε Ενότητα από την κεντρική οθόνη περιεχομένων. Σε οποιαδήποτε στιγμή μπορείς να εγκαταλείψεις την κάθε Ενότητα με το πλήκτρο Έξοδος και να επιστρέψεις στην κεντρική οθόνη περιεχομένων. Με ενεργοποίηση του πλήκτρου Έξοδος στην κεντρική οθόνη περιεχομένων, εγκαταλείπεις την εφαρμογή.



