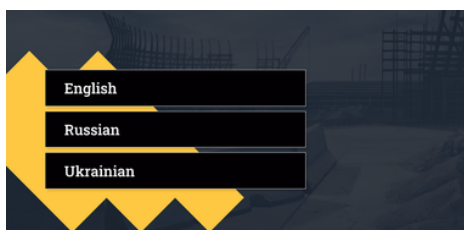


Стадіон Старлайт: основні характеристики

Оформлення гри «Стадіон Старлайт» залишається незмінним в усіх чотирьох епізодах. Гравець увесь час взаємодіє з тим самим користувацьким інтерфейсом, тобто діалогові вікна, кнопки та колірні рішення завжди виглядають однаково.

Водночас, кожен епізод має власні **інтерактивні елементи**, як-от вікторини, таблиці, об'єкти для перетягування мишею тощо. Тож гравцям слід дослідити кожен епізод і поступово відкривати для себе нові елементи, наприклад, натискаючи на них мишею. Таке ознайомлення допоможе збагнути, як розгортається ігровий процес. Якщо гравці стикнуться з перешкодами або не зможуть рухатися далі, тренери запропонують їм детальніше вивчити певні елементи гри, що допоможуть перейти до наступного етапу. Тому важливо, щоби тренери самі попередньо пройшли всю гру та розуміли її динаміку.



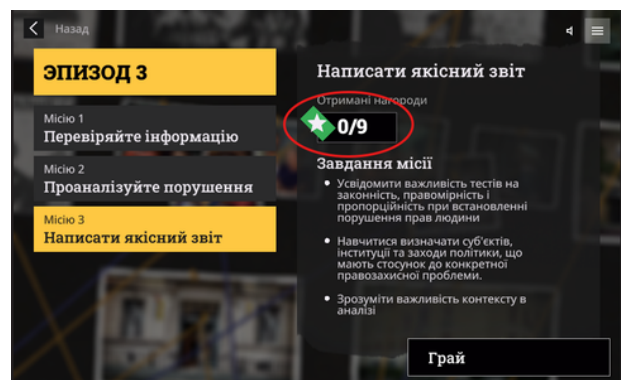
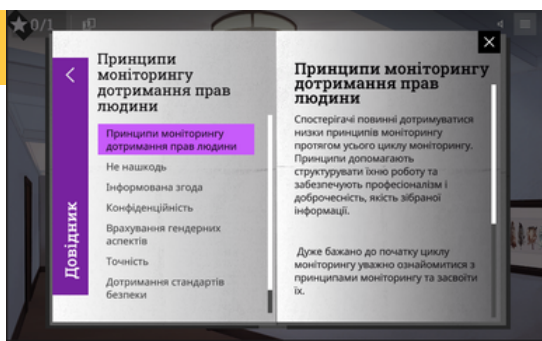
Мови

Кожен епізод доступний англійською, українською та російською мовами. На початку гри гравцю буде запропоновано обрати бажану мову; за потреби її можна буде пізніше змінити в налаштуваннях.

Довідник

Кожен епізод гри «Стадіон Старлайт» надає доступ до «Довідника», що містить додаткову інформацію, корисну для гравців. Для успішного проходження гри не обов'язково користуватися «Довідником», але за бажання гравці тут можуть дізнатися більше про ті чи інші аспекти правозахисної роботи.

«Довідник» можна відкрити, натиснувши на іконку із зображенням книжки у верхньому правому куті екрану. Окремі репліки у діалогах також містять гіперпосилання на конкретні розділи «Довідника», щоб гравці могли натиснути на них і прочитати додатковий матеріал з теми, яка їх цікавить.



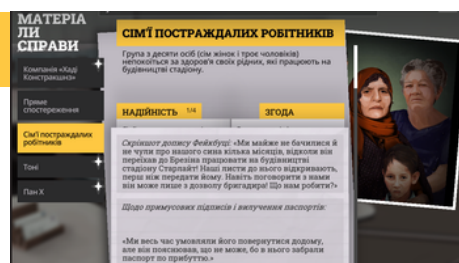
Нагороди

Кожен епізод гри пропонує нагороди, які гравці можуть отримати, ухвалюючи правильні рішення, що впливають на досягнення навчальних цілей. Нагороди – це помітні «досягнення», що їх гравці можуть відстежувати під час гри. Тож якщо одночасно грає ціла група гравців, нагороди вносять елемент змагальності, заохочуючи їх порівнювати свої успіхи. Оскільки нагороди пов'язані з навчальними цілями, їх можна використовувати для обговорення поступу в досягненні конкретних цілей, наприклад: «Хто отримав нагороду X? Як вам це вдалося? Чому інші її не отримали?».

Варто зазначити, що багато нагород можна отримати, виконуючи необхідні дії, пов'язані з навчальними цілями, у найефективніший спосіб. Так, у епізодах 1, 2 і 3 всі гравці зрештою виконують усі потрібні дії та отримують правильні відповіді у процесі гри, але нагороду дістануть лише ті, хто обрав правильну дію з першого разу. В епізоді 4 гравці можуть і не виконувати всі дії; тут нагороди прив'язані до конкретних подій, з якими зіткнеться більшість гравців. При цьому не всі вони зроблять правильний вибір, що забезпечує отримання нагороди.

Матеріали справи

У процесі гри гравці збиратимуть дані, що потраплятимуть до «матеріалів справи». Ці дані впорядковано за джерелами та типами інформації. Найчастіше матеріали справи використовуються в Епізоді 3, проте вони є важливою темою обговорень упродовж усіх епізодів.



Стадіон Старлайт: усунення несправностей

Стадіон Старлайт — це браузерна гра; щоб у неї зіграти, потрібно лише підключитися до інтернету. Гра не є цілком сумісною з пристроями, що мають сенсорний екран (смартфони чи планшети). У неї бажано грати на ноутбуку чи комп'ютері, використовуючи для керування тачпад або мишу. Кожен епізод триває 30-60 хвилин і складається з місії, які можна проходити окремо.



Ми доклали всіх зусиль, аби під час гри не було збоїв. Проте, гравці можуть зіткнутися з певними проблемами. Нижче наведено декілька способів усунення потенційних неполадок задля сталого перебігу гри.

Якщо у процесі гри ви виявили інші види неполадок або значні проблеми, будь ласка, повідомте нас про них, [заповнивши цю форму зворотного зв'язку](#).



Якщо гра не завантажується або не запускається

Гру слід завантажити до початку її виконання. Це означає, що в процесі гри не повинно бути жодних етапів, що вимагали б додаткового завантаження. Початкове завантаження гри може тривати довше, якщо її намагатимуться завантажити одночасно декілька гравців через ту саму мережу Wi-Fi. Якщо процес завантаження розпочався, але триває занадто довго, можна спробувати під'єднати комп'ютер до іншої мережі Wi-Fi й оцінити, чи змінилася швидкість завантаження. Якщо ж гра не завантажується або не запускається після завантаження, варто відкрити її через інший браузер. Якщо після обох спроб гра все ще не завантажується на певних пристроях, радимо гравцям пройти її у парах або невеликих групах на тих пристроях, де її успішно завантажено й запущено.



Якщо гравці не можуть просунутися далі

Якщо під час гри гравці «застрягли» на якомусь етапі й не можуть просунутися далі, тренерам слід спочатку з'ясувати, чи це відбулося через збій у грі чи через те, що гравці «не знають, що робити далі». Тренери мають попередньо пройти відповідні епізоди гри перш, ніж використовувати їх на заняттях, тоді вони зможуть оцінити ситуацію та запропонувати гравцям ті гії, що допоможуть просунутись у грі. Слід заохочувати гравців експериментувати, клацаючи по об'єктах на екрані та виявляючи нові елементи гри, особливо якщо їм не було запропоновано якісь конкретні варіанти дій. Також слід привернути увагу гравців до панелі з цілями, якщо така є у відповідній місії. Панель описує, які гії мають виконати гравці для просування вперед.



Якщо гра «зависла»

Якщо гра «зависла», тобто повністю зупинилася, та жодні інтерактивні елементи не відповідають на взаємодію, радимо оновити сторінку і запустити обрану місію спочатку. Це значна зміна у перебігу гри, оскільки гравцям доведеться витратити певний час на повторне «прискорене» проходження тих елементів гри, які вони вже бачили. Тренерам і гравцям слід переконатися, що гра дійсно «зависла» і що гравці не мають взаємодіяти з елементом, який є насправді активним. В усіх епізодах можна прискорити заповнення полів повторним натисканням миші, тобто немає потреби чекати, поки увесь текст завантажиться сам. Це дозволяє швидше «прокрутити» гру до того моменту, на якому зупинилися гравці.



Якщо гравці хочуть зробити перерву

Багато робити короткі перерви під час гри або відразу по завершенню певного етапу. Це дозволить гравцям зберігати концентрацію та не проводити безперервно перед екраном забагато часу. Однак зауважте, що якщо гравці захочуть зробити перерву під час гри та закриють вкладку або вікно, в якому її запущено, то їхній поступ не буде збережено. Поки вкладка відкрита, гра залишиться на тому ж моменті, де зупинилися гравці. Вони зможуть повернутись і відновити гру, навіть якщо комп'ютер переходив у режим сну під час перерви.