



**Περιγραφικό υλικό χρήστη**



## TABLE OF CONTENTS

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ EASY HEALTH? .....	3
ΑΠΑΙΤΗΣΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ.....	4
ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....	5
EASY HEALTH GAME ΛΟΓΟΤΥΠΟ.....	5
ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ/ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥΣ .....	5
Η ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	6
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΑΙ ΣΕΝΑΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	7
ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ .....	11
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ .....	11
ΠΙΣΤΩΣΕΙΣ .....	12

Σας ευχαριστούμε εκ μέρους όλων των εταίρων του έργου EASYHEALTH για την πρόσβαση στο παιχνίδι EASYHEALTH! Ελπίζουμε μέσω του εκπαιδευτικού του χαρακτήρα να αποκτήσετε απαραίτητες γνώσεις και να σας χαρίσει στιγμές διασκέδαση και ενθουσιασμού.

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ EASY HEALTH?

Το EASY HEALTH Game είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι (serious game) που αναπτύχθηκε από την EXELIA στο πλαίσιο του 2ου Διανοητικού Προϊόντος, Δραστηριότητα 3, του Έργου Erasmus «EAsE and Secure Employability with HEALTH Education - EASYHEALTH». Ο βασικός στόχος του έργου είναι να αντιμετωπίσει τις ανισότητες στον τομέα της υγείας και να τονίσει την σημασία της εκπαίδευσης στον τομέα της υγείας για την προώθηση της επαγγελματικής ένταξης.

Σε αυτό το πλαίσιο, το έργο EASYHEALTH στοχεύει στη στήριξη ατόμων (επαγγελματιών και ανέργων) με σκοπό την απόκτηση και ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων που σχετίζονται με τα θέματα υγείας, ώστε να διευκολυνθεί η επαγγελματική τους ένταξη.

Το διαδικτυακό παιχνίδι EASY HEALTH απευθύνεται σε εργοδότες και υπαλλήλους - συναδέλφους στο πλαίσιο κάποιου επαγγελματικού χώρου. Το παιχνίδι βασίζεται σε πολλαπλά σενάρια διακλάδωσης, στα οποία ο παίκτης γίνεται πρωταγωνιστής της ιστορίας, αναλαμβάνοντας το ρόλο του συναδέλφου/εργοδότη. Ο παίκτης παρίσταται δίπλα σε ένα άτομο που αντιμετωπίζει μια αγχωτική κατάσταση, και σκοπός του παιχνιδιού είναι η αποτροπή ψυχολογικών κινδύνων και επιπτώσεων στο χώρο εργασίας.

Το παιχνίδι ξεκινά από το ίδιο σημείο σε κάθε ιστορία. Ωστόσο, ενώ το σημείο εκκίνησης είναι κοινό, οι επιλογές κάθε παίκτη μπορεί να οδηγήσουν σε εντελώς διαφορετικά αποτελέσματα. Η λήψη αποφάσεων από τον παίκτη θα έχει αντίκτυπο σε ολόκληρη την εμπειρία του παιχνιδιού, καθορίζοντας την πρόοδο (διαφορετικούς κλάδους στο ίδιο σενάριο), τους διαλόγους και τις συνέπειες στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Αυτό θα ενισχύσει α) την αίσθηση της συμμετοχής και εμπλοκής, β) το αίσθημα προσκόλλησης στο παιχνίδι λόγω του αισθήματος προσωπικής ευθύνης και γ) τον βαθμό ελέγχου εκ μέρους του παίκτη.

Επιπλέον, τα σενάρια διακλάδωσης θα αυξήσουν σημαντικά την αξία της επανάληψης (ή επαναληψιμότητας) του παιχνιδιού EASY HEALTH, προσφέροντας στους ενήλικες μαθητές τη δυνατότητα να ξαναζήσουν όλη την εμπειρία του παιχνιδιού με διαφορετικό τρόπο, εφαρμόζοντας νέες γνώσεις, με σκοπό την επίτευξη καλύτερων αποτελεσμάτων. Επίσης, η πολλαπλότητα των επιλογών, σε συνδυασμό με μια ευέλικτη διαδικασία μάθησης επιτρέπουν



μια διαδικασία αξιολόγησης της απόδοσης των μαθητών που είναι πιο ακριβής και δίκαιη.

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

### Ελάχιστες Απαιτήσεις Συστήματος

**CPU:** Πληροφορίες

**CPU Ταχύτητα:** 2.0 GHz

**RAM:** 2 GB

**OS:** Windows 7 32-bit SP1

**Κάρτα Βίντεο:** DX10 συμβατή ή ανώτερη

**PIXEL SHADER:** 4.0

**VERTEX SHADER:** 4.0

**Κάρτα:** Yes

**Ελεύθερος χώρος στο δίσκο:** 350 MB

### Ελάχιστες συνιστώμενες απαιτήσεις

**CPU:** Πληροφορίες

**CPU Ταχύτητα:** 2.0 GHz multi-core

**RAM:** 8 GB

**OS:** Windows 7 64-bit SP1

**Κάρτα Βίντεο:** 1 GB VRAM DX10 συμβατή

**PIXEL SHADER:** 4.0

**VERTEX SHADER:** 4.0

**Κάρτα ήχου:** Yes

**Ελεύθερος χώρος στο δίσκο:** 350 MB

**Αποκλειστική Βίντεο RAM:** 1 GB



## ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Εκκινήστε τον υπολογιστή σας
2. Ανοίξτε το πρόγραμμα περιήγησής σας
3. Κάντε κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο: <http://www.easyhealthproject.eu/site/>
4. Μεταβείτε στην ενότητα Serious Game
5. Κάντε λήψη και κάντε διπλό κλικ στο αρχείο HTML HTML Document (.html)
6. Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, μεταβείτε στο έργο EASY HEALTH από το αρχικό μενού ή κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο EASY HEALTH στην επιφάνεια εργασίας σας
7. Εναλλακτικά, πατήστε το εικονίδιο για να κατευθυνθείτε στη διεπαφή του παιχνιδιού
8. Παίξτε το παιχνίδι EASYHEALTH.

## EASY HEALTH GAME ΛΟΓΟΤΥΠΟ



## ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ/ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥΣ

Βρίσκοντας το δρόμο σας με το παιχνίδι EASYHEALTH...

Απασχολημένοι επαγγελματίες και υπάλληλοι, συχνά αντιλαμβάνονται τις συμβατικές διαδικασίες κατάρτισης ως χρονοβόρες και κουραστικές. Το παιχνίδι μπορεί να ξεπεράσει αυτές τις αντιλήψεις, επειδή προσφέρει μοναδικές δομές που χρησιμοποιούνται ως παγοθραύστες και παρέχουν καινοτομία και ποικιλομορφία στη μαθησιακή διαδικασία.

Το εκπαιδευτικό υλικό το οποίο μεταδίδεται μέσα από ένα παιχνίδι φαίνεται πιο διασκεδαστικό για τους μαθητές, ενώ τα παιχνίδια προσφέρουν μια πλατφόρμα για την άσκηση της δημιουργικής συμπεριφοράς και της αποκλίνουσας σκέψης. Ουσιαστικά, η



μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να είναι πιο αποτελεσματική σε σύγκριση με άλλα «παραδοσιακά» μαθησιακά περιβάλλοντα, επειδή δεν φαίνεται να είναι γεμάτη με εξαντλητικό περιεχόμενο που συχνά αποδεικνύεται απρόσιτο για τους μαθητές.

Για το σκοπό αυτό, το EASY HEALTH Serious Game δίνει έμφαση στην κατασκευή σεναρίων που προσομοιώνουν προβλήματα στον πραγματικό κόσμο και προσφέρουν στους μαθητές την ευκαιρία να αντιμετωπίσουν πραγματικές προκλήσεις που μπορούν να αντιμετωπιστούν σε ένα περιβάλλον χωρίς κίνδυνο. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να εισέλθει σε κόσμους «φαντασίας», που δημιουργήθηκαν στη βάση πραγματικών σεναρίων.

Η συμμετοχή σε ανταγωνιστική επίλυση προβλημάτων σε πραγματικές συνθήκες μέσα από έναν φανταστικό κόσμο είναι πραγματικά σημαντική για τους μαθητές που συμμετέχουν σε προγράμματα των ΙΕΚ, καθώς οι πρακτικές ανησυχίες και οι λύσεις είναι πολύ πιο πολύτιμες για αυτούς από τη συσσώρευση μεγάλου όγκου πληροφοριών. Ως εκ τούτου, η μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να είναι μια ιδανική μεθοδολογία διδασκαλίας για τα ΙΕΚ. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση συνήθως λαμβάνει τη μορφή ψυχαγωγικών διαδικτυακών ή εκτός σύνδεσης παιχνιδιών που περιλαμβάνουν κάποιο βαθμό προσομοίωσης.

## Η ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ας ρίξουμε μια ματιά στα σύμβολα που έχουν τοποθετηθεί σε όλες τις οθόνες παιχνιδιών.

Κατά μήκος του κάτω άκρου της οθόνης βρίσκεται η γραμμή του μενού. Αυτό θα σας βοηθήσει να προχωρήσετε σε κάθε παιχνίδι/σενάριο.

Στο αριστερό μέρος βρίσκεται το λογότυπο του έργου EASY HEALTH.

Στο δεξί κάτω μέρος υπάρχουν σε ορισμένες περιπτώσεις, συνήθως στην αρχή του παιχνιδιού, οι ενδείξεις (ή κουμπιά) προηγούμενο / επόμενο ή υποβολή.

## ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΑΙ ΣΕΝΑΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### 1° Σενάριο:

Ο Martin και η Eleanor συνεργάζονται στο τμήμα διαχείρισης τροφίμων και ποτών του Imperial Hotel. Ο Μάρτιν έχει παρατηρήσει ότι η Eleanor συμπεριφέρεται παράξενα τον τελευταίο καιρό. Βρίσκεται σε σύγχυση από τον υπερβολικό φόρτο εργασίας και συνεχίζει να αποφεύγει την αλληλεπίδραση με άλλους υπαλλήλους και ειδικά με τον κ. Johnson, τον Διευθυντή του ξενοδοχείου. Τις τελευταίες εβδομάδες, σημαντικά γεγονότα πραγματοποιούνται κάθε βράδυ στο εστιατόριο και η συμπεριφορά της Eleanor στους πελάτες και τους άλλους υπαλλήλους είναι επιθετική. Απόψε, το εστιατόριο περιμένει πολύ σημαντικούς επισκέπτες και ο Διευθυντής αναμένει από όλους να συμπεριφέρονται όπως αρμόζει. Για το σκοπό αυτό, ρώτησε την Eleanor αν όλα πάνε όπως είχε προγραμματιστεί και την παρότρυνε να είναι επικοινωνιακή, ευγενική και εξυπηρετική!

### 2° Σενάριο:

Είστε ο ιδιοκτήτης της κεντρικής καφετέριας σε ένα τοπικό εμπορικό κέντρο. Η επιχείρησή σας δέχεται περισσότερους από 1000 επισκέπτες κάθε μέρα και ως εκ τούτου οι εργαζόμενοι έχουν τεράστιο φόρτο εργασίας κατά τη διάρκεια της ημέρας. Έχετε προσλάβει 30 υπαλλήλους σε 3 διαφορετικές βάρδιες κατά τη διάρκεια της ημέρας. Λαμβάνοντας υπόψη τον όγκο της εργασίας και τον αριθμό των πελατών, οι εργαζόμενοι έχουν μεγάλη ευθύνη να εξυπηρετούν τους πελάτες, να διαχειρίζονται τις εισερχόμενες πληρωμές και να ασχολούνται με την προετοιμασία και την παράδοση των προϊόντων. Για να βελτιώσετε την απόδοση των υπαλλήλων σας, έχετε εισαγάγει ένα σύστημα βραβείων και κυρώσεων (ως κίνητρο για αυξημένη παραγωγικότητα / απόδοση).

Το προσωπικό ελέγχεται άμεσα από πελάτες. Οι τελευταίοι καλούνται να παρέχουν σχόλια σχετικά με την ικανοποίηση ή τη δυσαρέσκεια που έχουν βιώσει, ενώ στο τέλος κάθε βάρδιας το προσωπικό εξετάζει ο ένας τον άλλον. Οι κυρώσεις εκδίδονται ιδίως όταν οι εισερχόμενες πληρωμές είναι μικρότερες από τα πωληθέντα προϊόντα ή όταν τα προϊόντα επιστρέφονται από πελάτες. Και στις δύο περιπτώσεις, οι υπεύθυνοι υπάλληλοι υποχρεούνται να πληρώσουν οι ίδιοι τη ζημία. Οι ανταμοιβές από την άλλη πλευρά είναι είτε μια ημέρα άδεια επιπλέον, είτε κουπόνια για τα καταστήματα του εμπορικού κέντρου.

Τις τελευταίες εβδομάδες παρατηρήσατε ένταση μεταξύ του προσωπικού της μεσαίας βάρδιας. Η Sandy λαμβάνει αρνητική κριτική από όλους τους συναδέλφους της, ενώ έχει παραλείψει να εργαστεί για αρκετές εργάσιμες ημέρες δηλώνοντας ότι ήταν άρρωστη.

### **3° Σενάριο:**

Είστε ο Nick, ο επικεφαλής στη ρεσεψιόν του διάσημου Hotel Danube. Εργάζεστε στο ξενοδοχείο για σχεδόν 10 χρόνια. Επί του παρόντος εποπτεύετε μια ομάδα βοηθών, συμπεριλαμβανομένων των Jim, Dennis, Michaela, Basil και Benedict, παρέχοντας μηνιαίες αξιολογήσεις για την απόδοση στον Διευθυντή του ξενοδοχείου, κ. White. Το Hotel Danube φιλοξενεί τους πιο σημαντικούς ανθρώπους στον κόσμο και ως εκ τούτου ο χώρος υποδοχής έχει πολλές ευθύνες. Μερικές φορές, οι απαιτήσεις των επισκεπτών μπορεί να είναι ασυνήθιστες και δύσκολο να εκπληρωθούν. Επομένως, η θέση χρειάζεται συνοχή, το προσωπικό πρέπει να είναι εξαιρετικά συγκεντρωμένο επειδή δεν υπάρχει χώρος για ούτε ένα λάθος, ενώ η ομαδική εργασία είναι επίσης πολύ σημαντική.

Ο Nick είναι προβληματισμένος σχετικά με την αξιολόγηση που πρέπει να κάνει στον Jim, έχοντας παρατηρήσει ότι έχει πρόσφατα ενεργήσει με έναν περίεργο τρόπο που επηρεάζει την απόδοσή του. Ο Nick δεν θέλει να κάνει τον Jim να αισθάνεται άσχημα και προσπαθεί να βρει έναν ομαλό τρόπο για να γνωρίσει τι τον ενοχλεί και διαταράσσει τη δουλειά του. Ο Nick βρίσκεται σε αυτή τη θέση για πολύ και γνωρίζοντας ότι ο Jim δεν έχει παρόμοια προηγούμενη εμπειρία, αντιλαμβάνεται ότι ο υπερβολικός φόρτος εργασίας θα ήταν η αιτία της παράξενης συμπεριφοράς. Πιστεύει επίσης ότι ο Jim έχει καταλάβει ότι δεν ταιριάζει με τα άλλα μέλη της ομάδας και προσπαθεί να τα προσεγγίσει με παράδοξο τρόπο.

### **4° Σενάριο:**

Η Ambrosia Catering είναι μια επιχείρηση catering μεσαίου μεγέθους που δραστηριοποιείται ιδιαίτερα στον προγραμματισμό εκδηλώσεων. Η Ambrosia διοργανώνει εκδηλώσεις όπως γάμους, βαπτίσεις, ιδιωτικά πάρτι και προσπαθεί να εμπλακεί και να συνάψει συμφωνίες για τη διοργάνωση μεγάλων εταιρικών εκδηλώσεων, με στόχο κυρίως τις διεθνείς εταιρείες. Αυτό, ωστόσο, χρειάζεται μεγάλη αφοσίωση και δέσμευση για αριστεία, όπως δηλώνει





έντονα ο διευθυντής της Ambrosia.

Οι παρεχόμενες υπηρεσίες πρέπει να είναι πάντα στην εντέλεια, διότι η ευκαιρία να συνάψει μια συμφωνία με μια εταιρεία μπορεί να συμβεί τυχαία στο πλαίσιο μιας εκδήλωσης. Ως εκ τούτου, είναι πρωταρχικό το ότι η εξυπηρέτηση, το φαγητό, η οργάνωση, η διακόσμηση και η ατμόσφαιρα βρίσκονται στο βέλτιστο επίπεδο. Απόψε, το catering διοργανώνει έναν λαμπερό γάμο και υπάρχουν πληροφορίες ότι ένας από τους καλεσμένους θα είναι ο Διευθυντής της Birdman & Co (ένας διεθνής όμιλος εταιρειών). Άρα είναι η κατάλληλη νύχτα για να επιτευχθεί ο στόχος!

Το προσωπικό της Ambrosia αποτελείται από 50 υπαλλήλους που είναι διασκορπισμένοι σε διαφορετικές θέσεις κατά τη διάρκεια της νύχτας, ενώ οι θέσεις μετατοπίζονται σχεδόν κάθε ώρα για να «απελευθερώσουν» τους συναδέλφους που εμπλέκονται σε πιο κουραστικές θέσεις. Το πρόγραμμα είναι αυστηρό και δεν συγχωρούνται λάθη. Η Gina και ο Joe θα χειριστούν την πρώτη βάρδια στη μεγάλη είσοδο του χώρου, προσφέροντας ποτά καλωσορίσματος και χαιρετώντας τους καλεσμένους. Ο ρόλος τους είναι επομένως εξαιρετικά σημαντικός καθώς θα δώσει την πρώτη εντύπωση για την εικόνα του catering. Στη συνέχεια, θα χρειαστεί να στραφούν στο εσωτερικό μπαρ και το εστιατόριο, εάν χρειαστεί. Ο Joe αισθάνεται ανασφαλής λαμβάνοντας υπόψη την προηγούμενη εμπειρία του στη συνεργασία με την Gina. Νομίζει ότι είναι ανίκανη και θα καταστρέψει τα πάντα απόψε...

Θα είστε ο Joe και θα προσπαθήσετε να μάθετε τι συνέβη στην Gina και προκάλεσε την κακή απόδοσή της τελευταία. Θα προσπαθήσετε επίσης να βοηθήσετε την Τζίνα με τα καθήκοντά της, με στόχο να δημιουργήσει μια καλή εταιρική εικόνα που θα ανοίξει το έδαφος για μελλοντικές, επωφελείς επιχειρηματικές συμφωνίες και συνεργασίες. Όλα είναι έτοιμα και οι επισκέπτες κινούνται προς τον κήπο και την είσοδο.

#### **5° Σενάριο:**

Το Excalibur είναι το πιο διάσημο μπαρ στην πόλη. Κάθε βράδυ είναι γεμάτο από κόσμο και υπάρχει πάντα μια τεράστια γραμμή που διαμορφώνεται έξω με πελάτες που προσπαθούν να εισέλθουν. Ο διευθυντής της επιχείρησης είναι αυστηρός και οξύθυμος, επιβάλλοντας ακραία σχήματα για να ελέγχει ποιος μπαίνει ή βγαίνει, ενώ έχει δώσει την «εξουσία και τη

συγκατάθεση» για τον περιορισμό των επιθετικά ενεργών πελατών όταν χρειάζεται.

Ο Maurice, εργάζεται στο Excalibur ως προσωπικό ασφαλείας, φρουρώντας την είσοδο και παραδίδοντας αναφορές στον κ. Oswald. Ο Maurice εργάζεται κάθε βράδυ, κάνοντας μια δεύτερη δουλειά το πρωί για να συμπληρώσει το εισόδημά του. Ο παραπάνω τρόπος ζωής τον οδήγησε να συμπεριλαμβάνει κακές συνήθειες διατροφής και ύπνου που επηρεάζουν ιδιαίτερα την απόδοσή του. Επιπλέον, ο Maurice είναι ο αποδέκτης πολυάριθμων καταγγελιών και προσβλητικών σχολίων από πελάτες. Όλη αυτή η κατάσταση οδηγεί τον Maurice σε ψυχολογική κατάρρευση.

Ο διευθυντής δεν έχει ιδέα για όλα αυτά και εσείς, ως ο κ. Oswald, θα προσπαθήσετε να μάθετε τι συμβαίνει στον Maurice. Οι μόνες ενδείξεις είναι ότι ένας σερβιτόρος έχει δει τον Maurice να κλαίει και να ενεργεί εξαιρετικά επιθετικά προς τους πελάτες. Έχετε εκπλαγεί, αλλά δεν θέλετε να ρωτήσετε άμεσα. Αποφασίζετε να φύγετε από το γραφείο σας και να περάσετε τη νύχτα με τον Maurice έξω στην είσοδο του μπαρ. Ο Maurice είναι πολύ χαρούμενος που σας βλέπει, και θα έχει παρέα. Η δουλειά του είναι πραγματικά μονότονη και είναι εκεί όλη τη νύχτα μόνος του. Η ώρα έναρξης λειτουργίας έχει έρθει και αν και νωρίς, είναι ορατό ότι το μαγαζί θα είναι γεμάτο και όλα θα λειτουργούν τέλεια. Όχι όμως για πολύ!

## ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Αυτή η ενότητα παρέχει μερικές συμβουλές για να διασφαλίσετε ότι το παιχνίδι θα λειτουργεί σωστά στα συστήματά σας και για την επίλυση τυχόν ζητημάτων πληροφορικής που ενδέχεται να προκύψουν.

Πριν ξεκινήσετε, βεβαιωθείτε ότι ο υπολογιστής σας πληροί τις απαιτούμενες ελάχιστες ρυθμίσεις στην ενότητα Απαιτήσεις συστήματος. Σε πολλές περιπτώσεις η ξεπερασμένη τεχνολογία ή τα ελαττωματικά ή μη ενημερωμένα προγράμματα είναι η αιτία των σφαλμάτων προγράμματος.

Εάν αντιμετωπίσετε προβλήματα με τον ήχο ή τα γραφικά, βεβαιωθείτε ότι έχετε εγκαταστήσει τα πιο πρόσφατα προγράμματα. Συμβουλευτείτε τον ιστότοπο του κατασκευαστή υλικού για πληροφορίες σχετικά με την κάρτα γραφικών και ήχου για να βεβαιωθείτε ότι έχετε τα πιο ενημερωμένα προγράμματα οδήγησης.

## ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Είναι αδύνατο για κάθε εταιρεία να δοκιμάσει κάθε δυνατή διαμόρφωση που μπορεί να χρειαστεί ο υπολογιστής. Περιστασιακά μπορεί να υπάρχει πρόβλημα με το παιχνίδι στον υπολογιστή σας.

Όταν επικοινωνείτε με τους υπεύθυνους του EASYHEALTH για τεχνική υποστήριξη, έχετε στη διάθεσή σας τις ακόλουθες πληροφορίες και βεβαιωθείτε ότι το σύστημά σας πληροί τις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος του παιχνιδιού:

- Ακριβές μήνυμα σφάλματος και περιγραφή του προβλήματος
- Ταχύτητα CPU και επεξεργαστή
- Μέγεθος μνήμης RAM
- Κατασκευαστής και περιγραφή της κάρτας γραφικών
- Λειτουργικό σύστημα

## ΠΙΣΤΩΣΕΙΣ

Παραγωγή: EXELIA

Προγραμματισμός: Δρ. Νίκος Τσιάνος

Κείμενο: Απόστολος Αλτιπαρμάκης

Γραφικά: Διονύσιος Σολωμός, Ευάγγελος Γάτσιος, Μαρία Παυλοπούλου

Μουσική: Νίκος Κριτσινέλης

Συμβουλευτική υποστήριξη: Δρ. Γιάννης Παππάς

Εγχειρίδιο: Μαρία Παυλοπούλου, Σπύρος Λογοθέτης

Παραγωγή εγχειριδίου: Απόστολος Αλτιπάρμακης

Δημόσιες σχέσεις και μάρκετινγκ: Associazione Innovamentis