



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732



PROTEIN

PERSONALISED NUTRITION FOR HEALTHY LIVING



Robo-cook: come giocare

Benvenuti su Robo-cook! Un gioco online divertente ed educativo su tabellone elettronico per tre giocatori. Lo scopo del gioco è “preparare” un piatto delizioso e nutriente che può essere ottenuto soltanto grazie alla collaborazione dei tre giocatori.

Ad ogni giocatore viene assegnato un ruolo all’inizio del gioco (scelto a caso dal computer): **Maestro, Compratore o Cuciniere**; ognuno controlla un avatar che si muove sul tabellone digitale. I giocatori giocano a turno lanciando i dadi cliccando sull'icona in alto a destra.

A seconda del punteggio ottenuto, ogni giocatore ha accesso a specifiche caselle sul tabellone. La direzione in cui un giocatore decide di muoversi è molto importante. Infatti in ogni casella che visiterà, il giocatore troverà una domanda, alla quale dovrà rispondere correttamente per poter avanzare nel gioco.

ATTENZIONE: il giocatore può fermarsi su qualsiasi casella lungo il percorso determinato dal tiro di dadi e leggere la domanda destinata al suo personaggio.

Scopo del gioco è la preparazione virtuale di un piatto, quindi i giocatori dovranno scoprire la ricetta, comprare gli ingredienti e svelare le istruzioni per la sua esecuzione. La ricetta è però divisa in diversi passaggi, perciò i giocatori dovranno ripetere le seguenti azioni per ogni fase della ricetta:

- Per prima cosa, raccogliere “Punti Conoscenza” sufficienti per sbloccare il passaggio successivo della ricetta
- Poi aiutare il Maestro a riconoscere la fase della ricetta
- Infine assistere il Compratore e il Cuciniere nella scoperta degli ingredienti e delle istruzioni per l'esecuzione del piatto.

In dettaglio:

(a) Come sbloccare il passaggio della ricetta. I giocatori devono raccogliere il numero richiesto di “Punti Conoscenza” visitando le caselle contenenti le domande tematiche:



(b) Scoperta della ricetta da parte del Maestro. Il Maestro deve arrivare in una casella di tipo



e rispondere correttamente alla domanda.

(c) Scoperta degli ingredienti da parte del Compratore e delle istruzioni per l'esecuzione da parte del Cuciniere. Il Compratore deve arrivare in una casella di tipo



e il Cuciniere in una

di tipo  , e rispondere alla domanda correttamente.



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732



Tutte le informazioni riguardo alla fase o al passaggio della ricetta (per es. i punti conoscenza richiesti per sbloccarla o i dettagli del passaggio una volta svelato) vengono mostrate sul pannello marrone a sinistra.

Quando un personaggio visita una casella, anche gli altri due giocatori possono vedere la domanda, ma non le risposte, e possono (se sanno qualcosa al riguardo) mandare un messaggio al giocatore con i loro suggerimenti.

LEGENDA



Qui trovate le domande riferite alla stagionalità o all'origine geografica degli ingredienti della ricetta.



Qui le domande prevedono una conoscenza più pratica del cibo e di come cucinarlo.



Qui trovate domande che si riferiscono alla conoscenza dei principi nutrizionali di base (per es. il contenuto di proteine o vitamine di un alimento).