Δημιουργία αίθουσας διαφυγής στην πλατφόρμα βιντεοπαιχνιδιών Core

Προαπαιτούμενα μαθήματα/ προγενέστερη γνώση μαθητών	Κανένα/ καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Εκμάθηση δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών
Μαθήματα	Τέχνες, Επίλυση προβλημάτων
Προτεινόμενες Ηλικίες	15 – 18 ετών
Απαιτούμενο Υλικό	Ελάχιστο OSWindows 10 64-bit Επεξεργαστής Intel Core i5-7400 ή ισοδύναμο AMD Μνήμη 8 GB Γραφικά NVIDIA GeFwallorce GTX 1050 Ti ή ισοδύναμο AMD Απαιτείται επίσης δημιουργία λογαριασμού στην πλατφόρμα "Epic Games"
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60 λεπτά (εκμάθηση των βασικών) έως 120 λεπτά (εφαρμογή)
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική ή ατομική δραστηριότητα
Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες	Το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι στα αγγλικά, ενώ καμία μετάφραση δεν είναι ακόμα διαθέσιμη τη

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

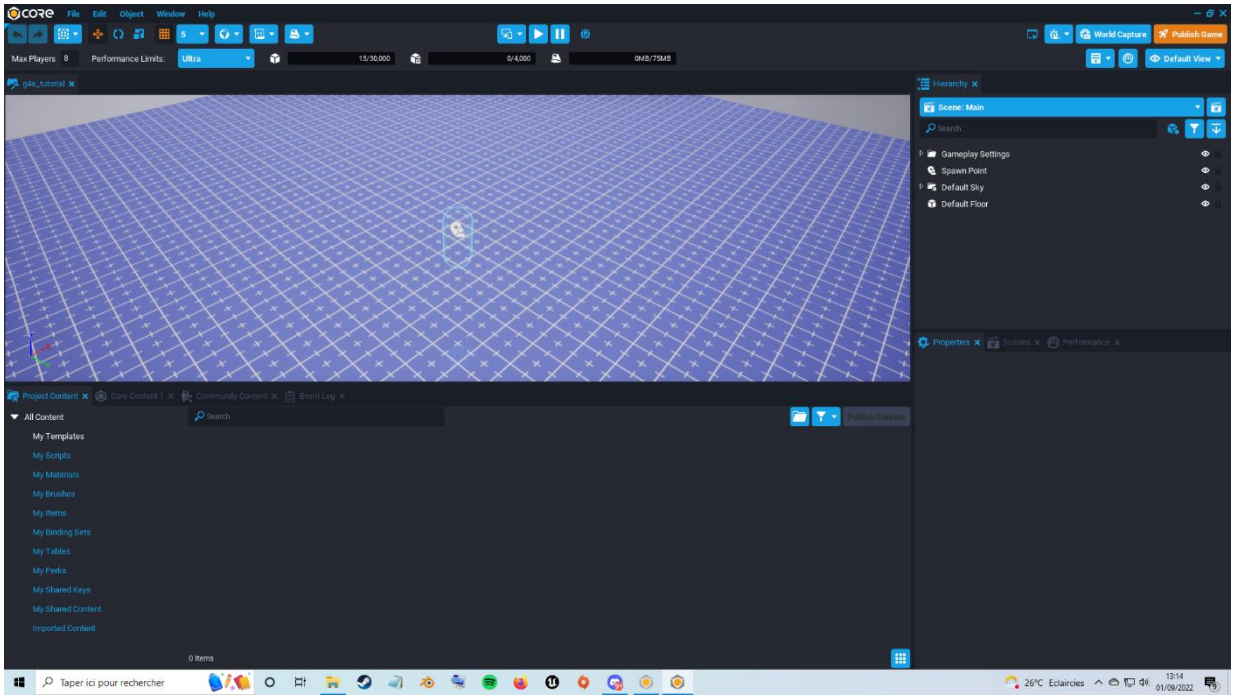
ή συμπεριληπτικές	δεδομένη στιγμή. Ωστόσο, περιλαμβάνει κυρίως λεξιλόγιο προγραμματισμού παιχνιδιών. Αυτό που μπορείτε να κάνετε ως εκπαιδευτικοί, είναι να παρέχετε ένα φυλλάδιο με τη μετάφραση στους μαθητές σας εκ των προτέρων. Εξετάστε τα διάφορα στάδια της διεπαφής (interface), καθώς και την ακολουθία αυτή, για να δείτε τους όρους που οι μαθητές σας θα συναντήσουν.
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Ψηφιακός αλφαβητισμός

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παρούσα παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1: Επισκόπηση διεπαφής (10 λεπτά)**



Η διεπαφή (interface) του δημιουργού στην πλατφόρμα Core αποτελείται από διάφορα πεδία. Η γραμμή εργαλείων πάνω αριστερά σας επιτρέπει να χειριστείτε ένα επιλεγμένο αντικείμενο (κλίμακα, περιστροφή, και το εργαλείο θέσης).
Έχετε επίσης ένα σύστημα δημιουργίας σεναρίων, καθώς και ένα σύστημα δημιουργίας χαρτών. Στο κέντρο βρίσκεται το κουμπί "play", μέσω του οποίου μπορείτε να ελέγξετε την τρέχουσα κατάσταση του παιχνιδιού σας.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Ο δεξιός πίνακας εμφανίζει όλα τα αντικείμενα στο σκηνικό σας με παρόμοιο τρόπο με τους φακέλους σε έναν εξερευνητή αρχείων (file explorer).

Το γραφικό στοιχείο (widget) στο κάτω μέρος δίνει τρόπους πρόσβασης στα ήδη εισαγόμενα και δημιουργημένα πρότυπα που έχετε στο έργο σας. Σας επιτρέπει επίσης να έχετε πρόσβαση στο «Περιεχόμενο της Κοινότητας» (“Community Content”) για να περιηγηθείτε σε αντικείμενα που δημιουργήθηκαν από την κοινότητα. Μπορείτε επίσης να αποκτήσετε πρόσβαση στα βασικά αντικείμενα που παρέχονται από τους κύριους προγραμματιστές στην επιλογή «Βασικό Περιεχόμενο» (“Core Content”).

Όταν κάνετε κλικ σε ένα αντικείμενο, αυτό επισημαίνεται στην ιεραρχία. Στην κάτω δεξιά γωνία, μπορείτε να δείτε τις ιδιότητες του επιλεγμένου αντικειμένου.

- **Βήμα 2: Βασικές έννοιες (5 λεπτά)**

Το σύνολο των αντικειμένων που θα χρησιμοποιήσετε θα χωριστεί σε 3 μεγάλες κατηγορίες:

- Τρισδιάστατα (3D) αντικείμενα: η τρισδιάστατη δομή των αντικειμένων συνοδεύεται συνήθως με προεπιλεγμένα υλικά.
- Υλικά: είναι το «δέρμα» του αντικειμένου σας - χωρίς αυτό, ένα αεροπλάνο θα ήταν ένα αφηρημένο γεωμετρικό σχήμα, αλλά με μία ξύλινη επικάλυψη, για παράδειγμα, μετατρέπεται σε τοίχο!
- Πρότυπο: ένα αντικείμενο που συγκεντρώνει όλα τα άλλα, για να παρέχει τόσο οπτικά, όσο και λογικά χαρακτηριστικά παιχνιδιού.

Κάθε πρότυπο που δημιουργείτε ή εισάγετε, είναι ένας συνδυασμός άλλων αντικειμένων. Μπορείτε να μπείτε σε ένα πρότυπο για να αλλάξετε τα μέρη που το αποτελούν, σαν να είστε ένας μηχανικός αυτοκινήτων.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Τα πρότυπα και τα αντικείμενα διαθέτουν επίσης ιδιότητες. Οι γενικές ιδιότητές τους είναι η θέση τους, η περιστροφή και η κλίμακά τους, τα οποία δίνουν στο αντικείμενο το σχήμα και τη θέση του στο ψηφιακό περιβάλλον του παιχνιδιού.
Κάποιες άλλες ιδιότητες είναι τα υλικά ή οι μεταβλητές που χρησιμοποιούνται για τη λογική του αντικειμένου.

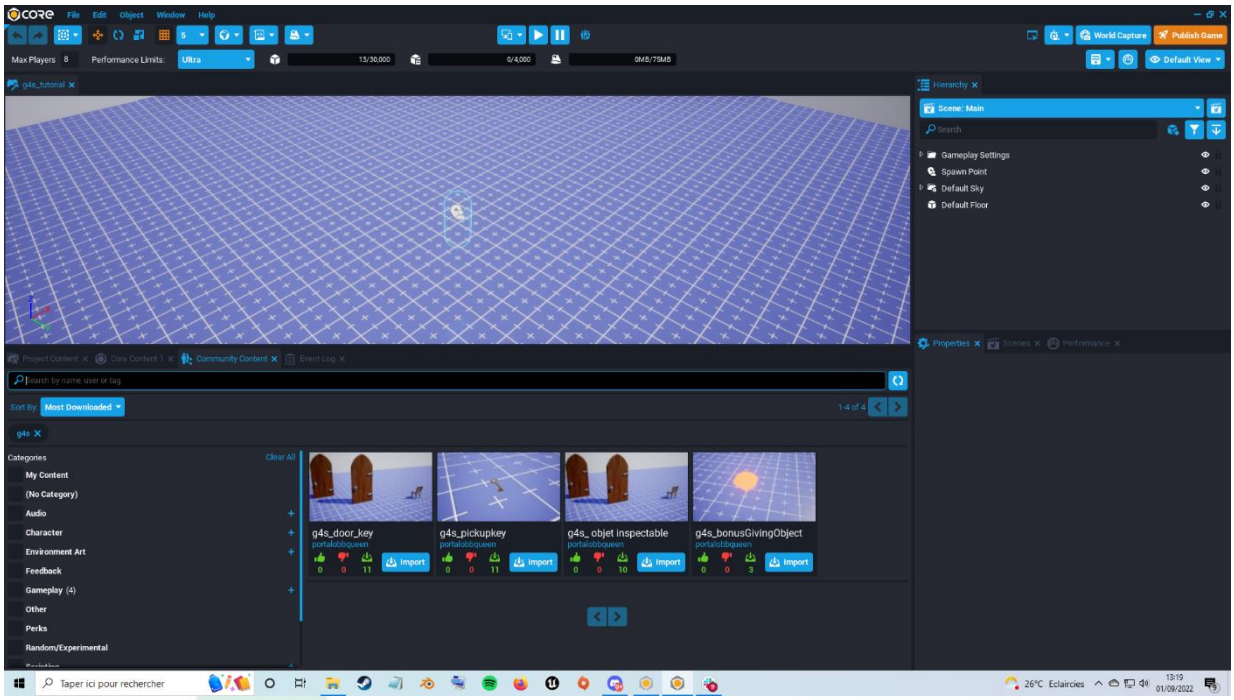
Καθώς είναι αδύνατον να καλυφθούν τα πάντα στην ακολουθία αυτή, για περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να ανατρέξετε στα επίσημα έγγραφα της πλατφόρμας Core.

- **Βήμα 3: Απόκτηση στοιχείων παιχνιδιού (5 λεπτά)**

Έχουμε δημοσιεύσει μερικά βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.
Μεταβείτε στο γραφικό στοιχείο στο κάτω μέρος της οθόνης, στην καρτέλα με τίτλο "Περιεχόμενο Κοινότητας" (“Community Content”), και αναζητήστε με τον όρο "g4s". Θα δείτε ένα σύνολο προτύπων, των οποίων οι ονομασίες αρχίζουν από “g4s_”, και θα τα εισαγάγετε στο έργο σας.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

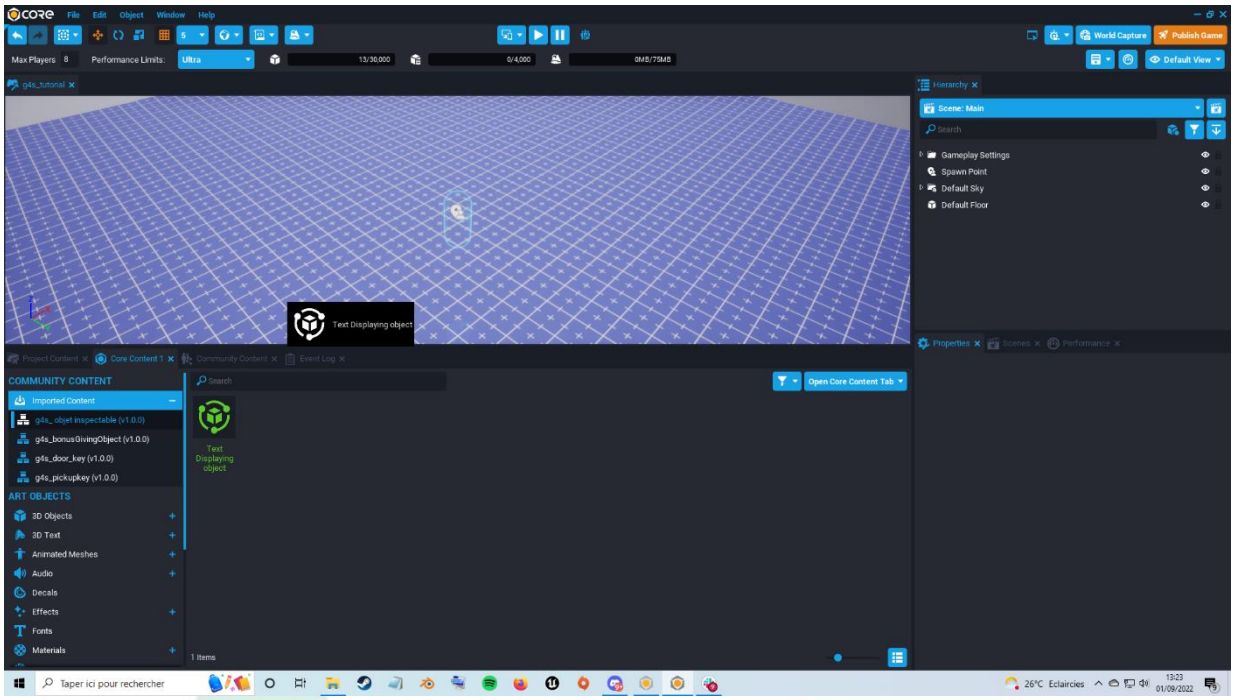
Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

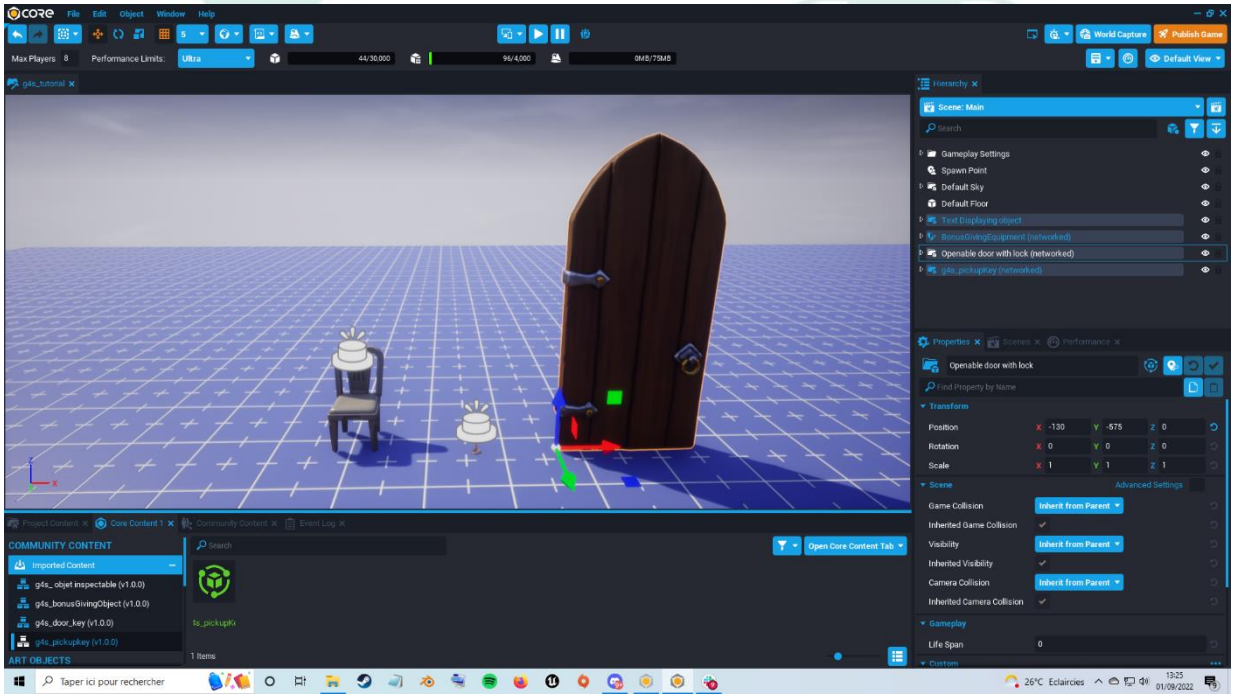


Αν μεταβείτε στην καρτέλα "Βασικό Περιεχόμενο" ("Core Content"), στην επιλογή «Εισαγόμενο Περιεχόμενο» ("Imported Content"), θα δείτε τα εισαγόμενα πρότυπα. Σύρετε και αποθέστε (drag and drop) τα στη θύρα προβολής για να τα προσθέσετε στο σκηνικό.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.





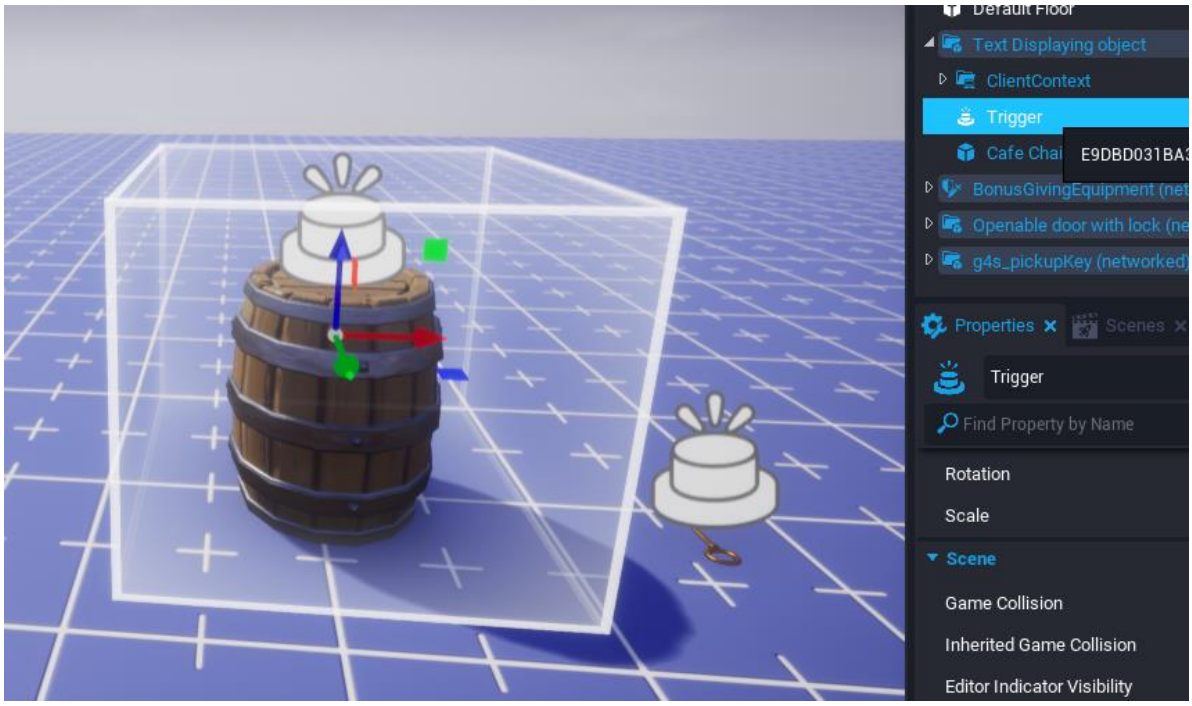
Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

- **Βήμα 4: Ανάλυση στοιχείων παιχνιδιού (5 λεπτά)**

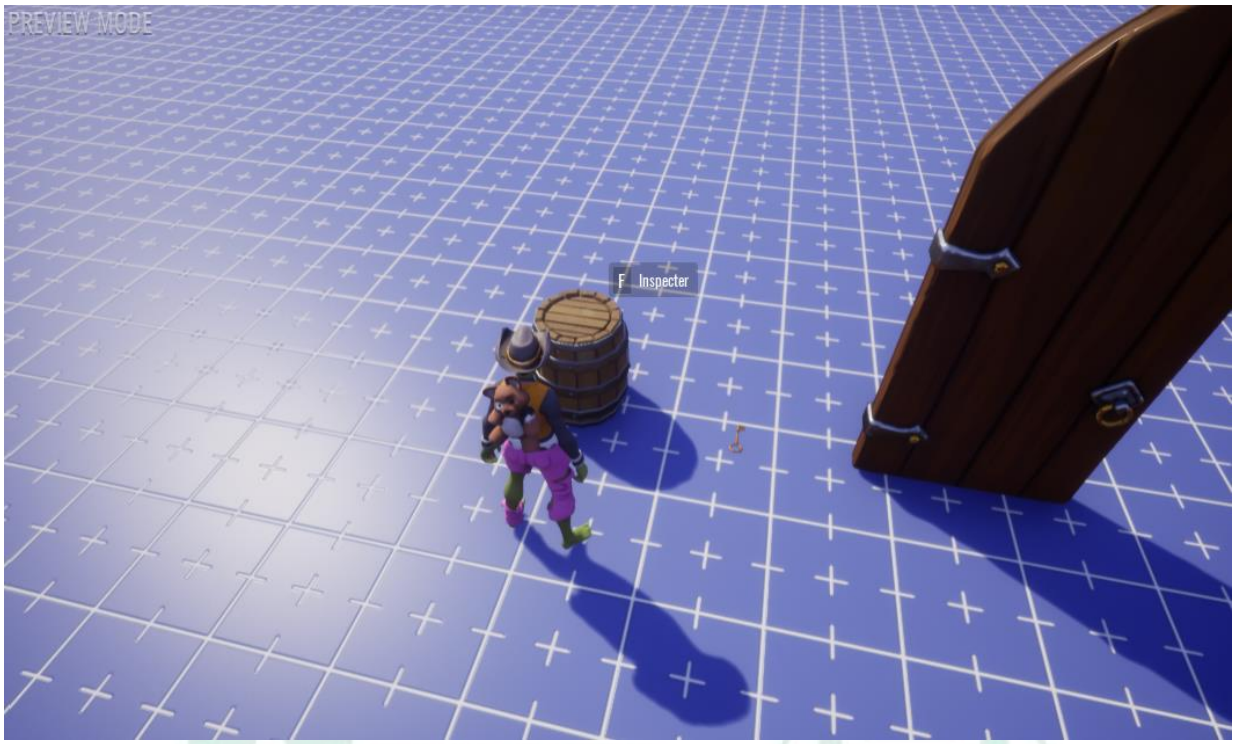
Το «Αντικείμενο Προβολής Κειμένου» (“Text Displaying Object”) είναι ένα πρότυπο που παρέχει ένα τρισδιάστατο μοντέλο, γύρω από το οποίο μια ζώνη ενεργοποίησης εμφανίζει στον παίκτη την εντολή "F – Inspect".

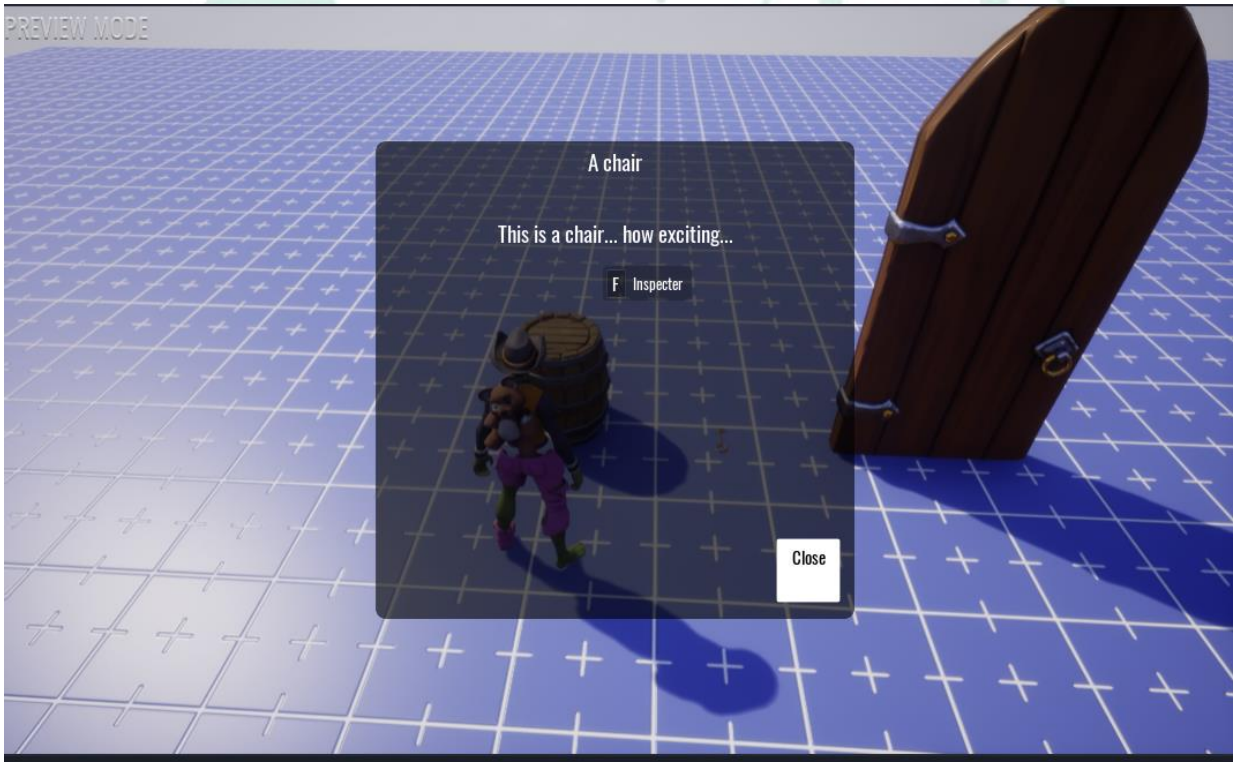
Όταν ο παίκτης κάνει κλικ στο "F" ενώ βρίσκεται κοντά στο αντικείμενο, τότε ανοίγει ένα παράθυρο με δυνατότητα κλεισίματος, το οποίο περιέχει κάποιο κείμενο.



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.





Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η πόρτα και τα κλειδιά δουλεύουν μαζί.

Όταν ο παίκτης στέκεται κοντά στην πόρτα, εμφανίζει ένα αναδυόμενο παράθυρο αλληλεπίδρασης: μπορεί να ανοίξει πατώντας το "F".

Εάν ο παίκτης δεν έχει το κλειδί, η πόρτα δεν θα ανοίξει.

Εάν όμως ο παίκτης συναντήσει το κλειδί, τότε το αποκτά. Αν μετά επιστρέψει στην πόρτα και πατήσει το "F", αυτή τη φορά η πόρτα θα ανοίξει.

Η πόρτα όμως ίσως χρειαστεί αρκετά κλειδιά για να ανοίξει, ενώ επίσης αυτό λειτουργεί με ένα συγκεκριμένο τύπο κλειδιού.

Οι ιδιότητες της πόρτας που ελέγχουν τη συμπεριφορά αυτή είναι οι εξής: “numberOfKeysRequired” και “KeyResourceName”.

- **Βήμα 5: Τροποποίηση στοιχείων παιχνιδιού (15 λεπτά)**

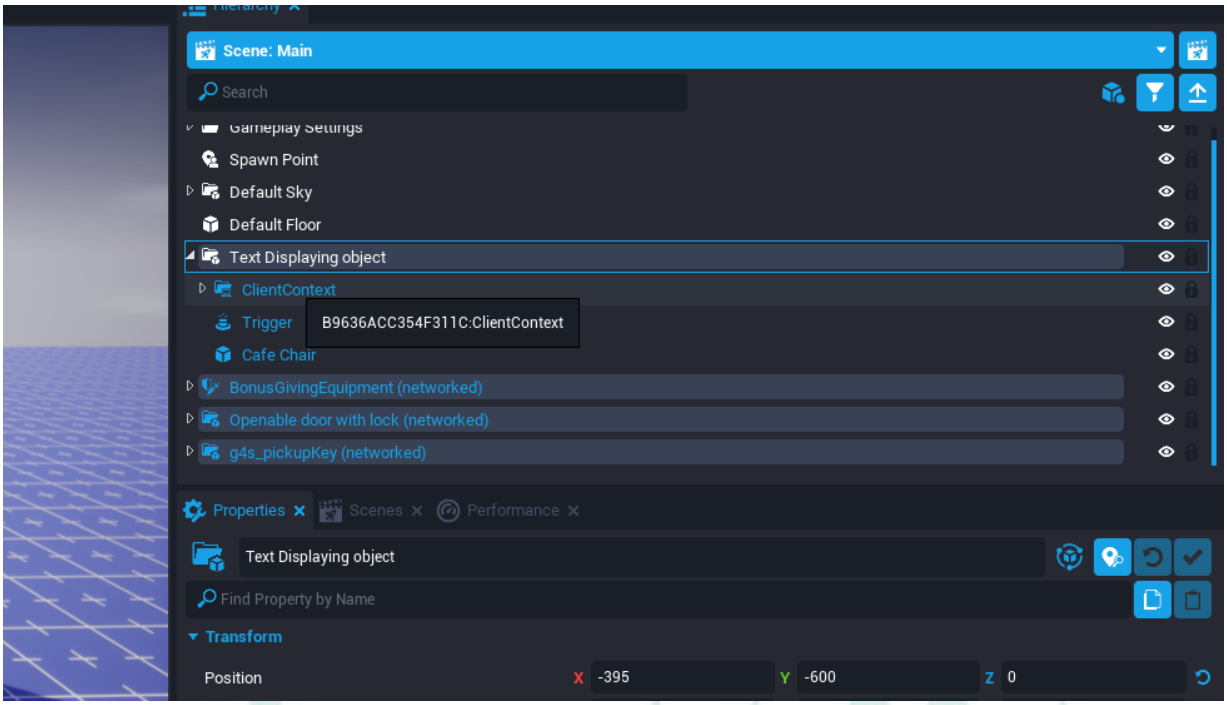
Τα στοιχεία αυτά είναι αντικείμενα που αποτελούνται από διαφορετικά μέρη. Εάν κάνετε κλικ σε αυτά, θα επισημανθούν στην Ιεραρχία στο γραφικό στοιχείο στα δεξιά.

Μπορείτε να εξερευνήσετε το περιεχόμενο ενός αντικειμένου ακριβώς όπως θα κάνατε με ένα φάκελο σε έναν εξερευνητή αρχείων.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

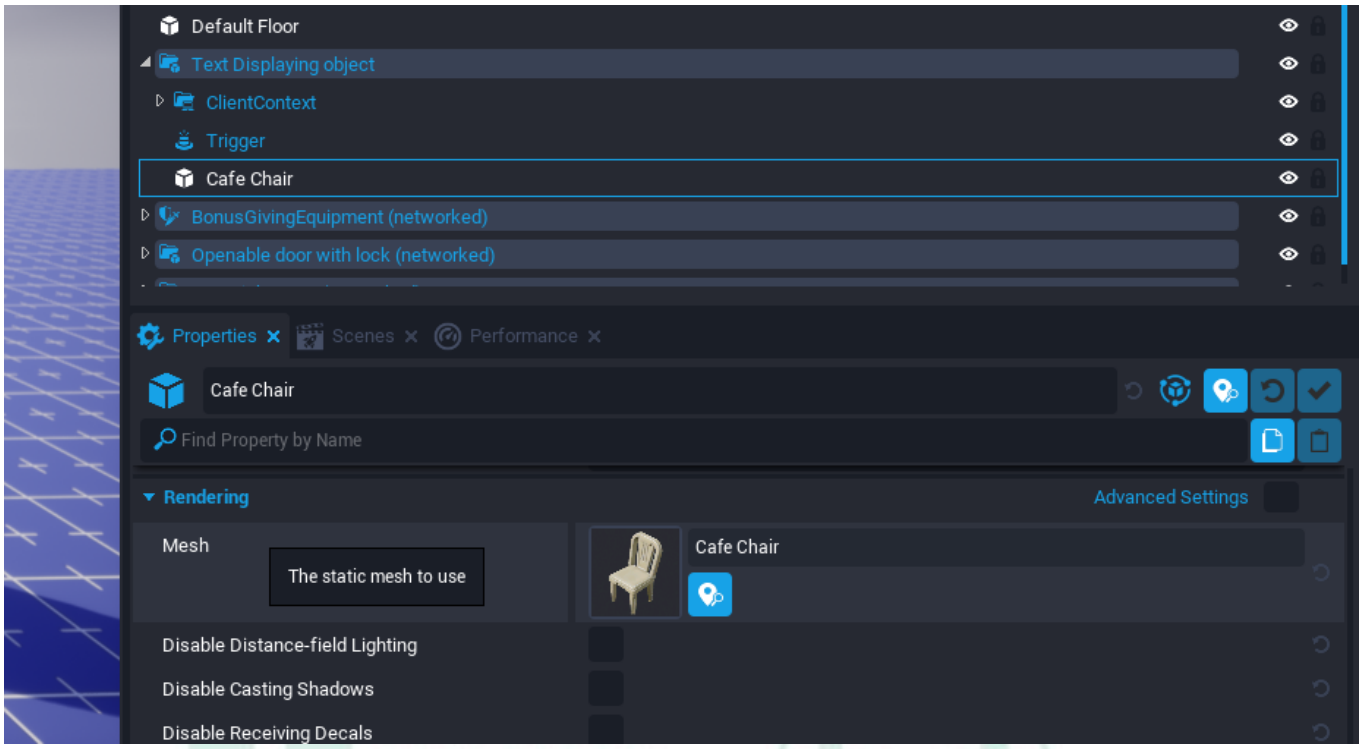
- Ανοίξτε τώρα το φάκελο "Αντικείμενο Προβολής Κειμένου" ("Text Displaying Object").



Ο κύβος με την ονομασία «καρέκλα καφετέριας» ("café chair"), αντιστοιχεί στο οπτικό μέρος του αντικειμένου, δηλαδή αυτό που βλέπουμε στο παιχνίδι. Μόλις κάνετε κλικ, αναζητήστε στην καρτέλα ιδιοτήτων αντικειμένου για την ιδιότητα "πλέγμα" ("mesh"):

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

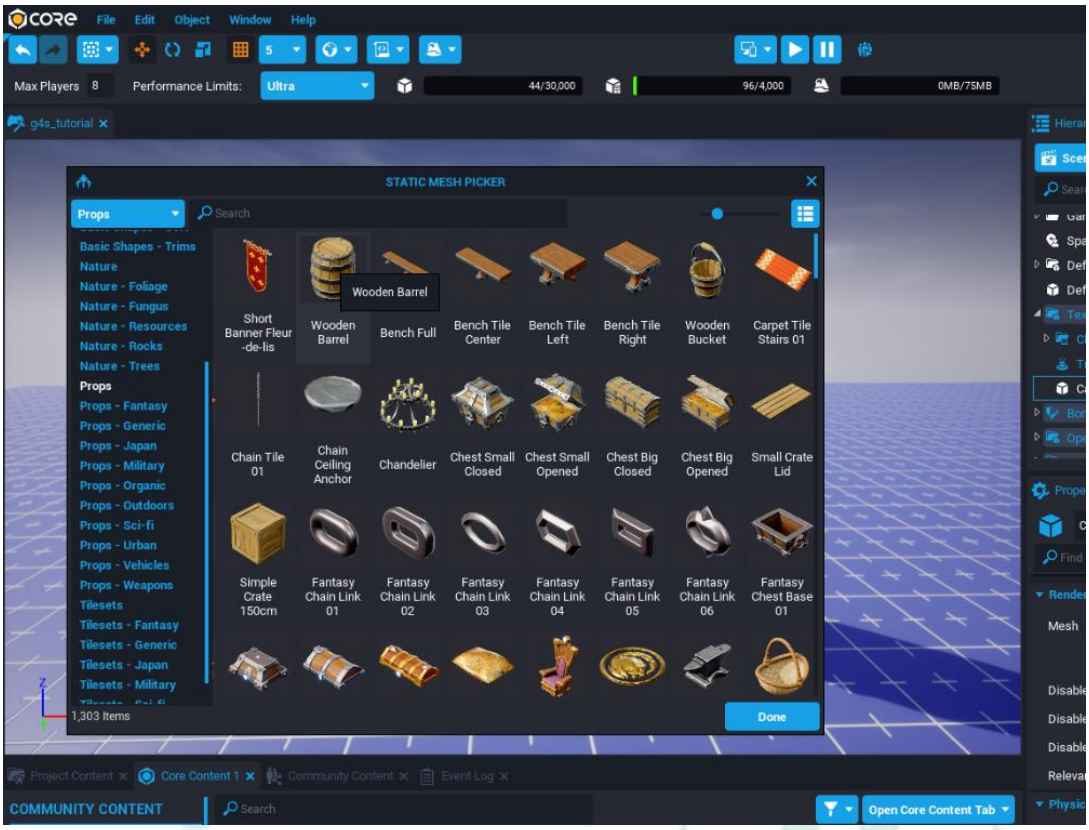


Μπορείτε να κάνετε διπλό κλικ σε αυτό για να επιλέξετε το οπτικό μέρος κάποιου άλλου αντικειμένου (τρισδιάστατο μοντέλο).

Έπειτα εμφανίζεται ένα μενού - χρησιμοποιήστε το φίλτρο στα αριστερά για να αναζητήσετε το τρισδιάστατο μοντέλο που επιθυμείτε.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Η εμφάνιση του αντικειμένου έχει τώρα αλλάξει, αλλά αυτό λειτουργεί με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Η λογική του δεν έχει αλλάξει, και λειτουργεί ως εξής:

Ο ενεργοποιητής ανιχνεύει εάν ένας παίκτης βρίσκεται στην περιοχή του. Αν ο παίκτης βρίσκεται όντως στην περιοχή του, αυτός θα ξεκινήσει ένα σενάριο (“UIInteraction”, στο μέρος “UI Container”).

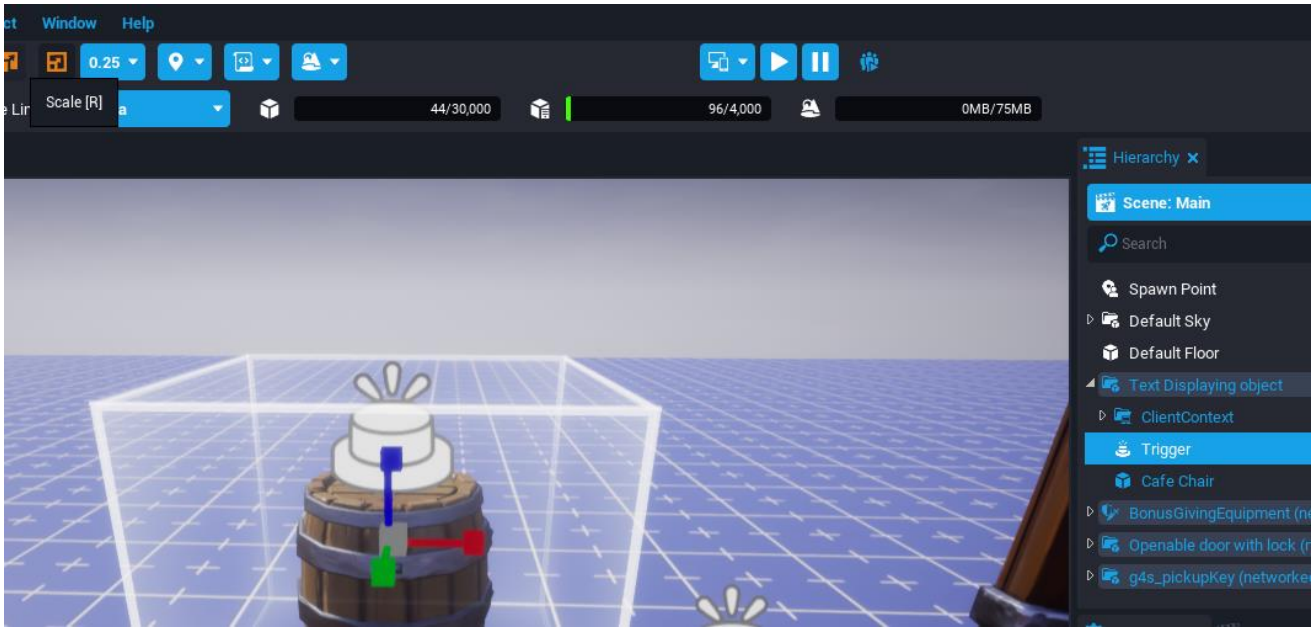
Μπορείτε να αλλάξετε την ετικέτα αλληλεπίδρασης κάτω από τις ιδιότητες ενεργοποίησης. Αυτό θα αλλάξει το εμφανιζόμενο κείμενο όταν ο παίκτης πλησιάσει το αντικείμενο.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Εάν αλλάξετε το τρισδιάστατο μοντέλο αντικειμένου, ίσως να καταλήξετε με μια ζώνη ενεργοποίησης που δεν ταιριάζει πια.

Για να αλλάξετε το μέγεθος του ενεργοποιητή, κάντε κλικ στην ιεραρχία, και στη γραμμή εργαλείων επιλέξτε “Scale” («Κλίμακα»):

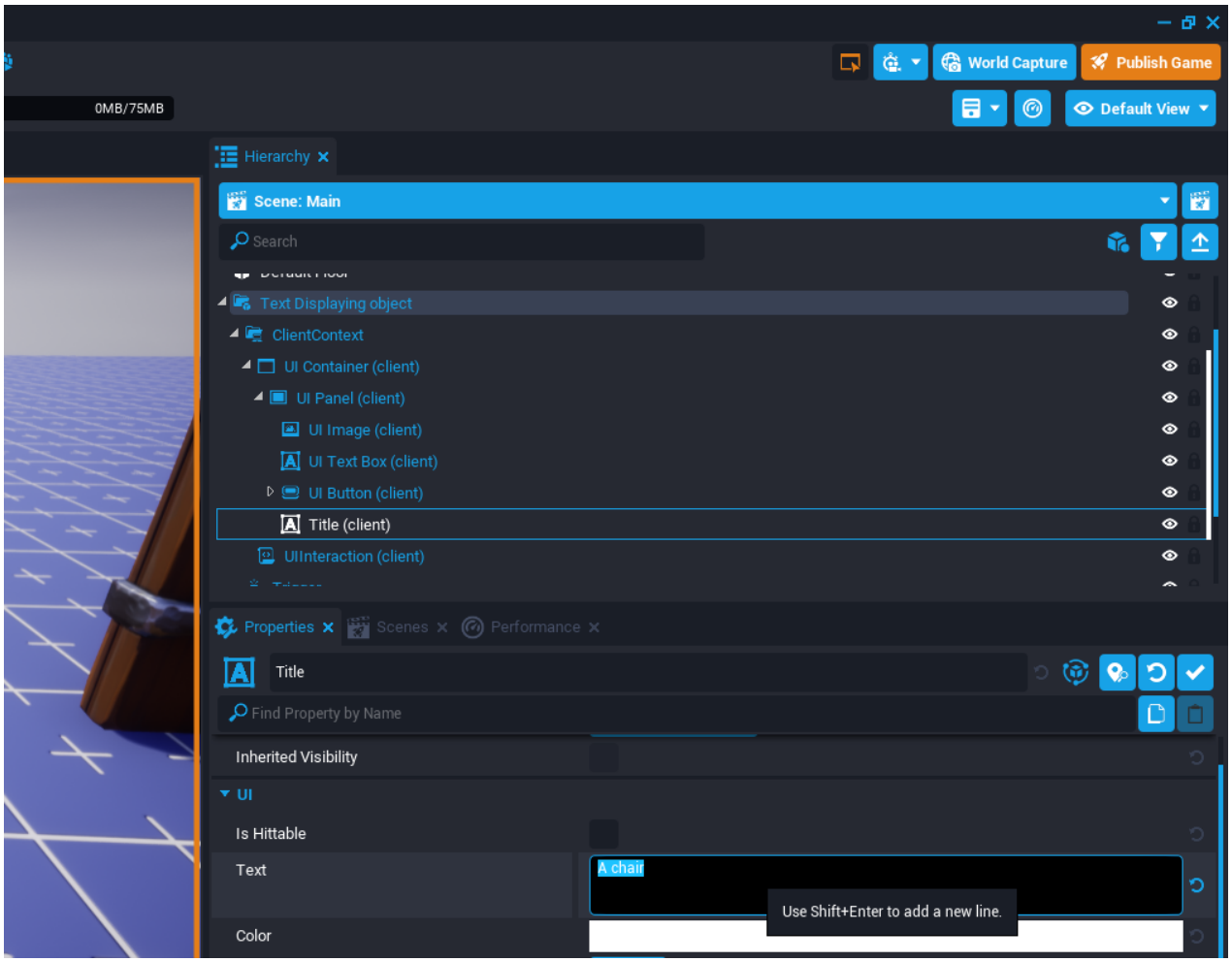


Χρησιμοποιήστε το εργαλείο για να τροποποιήσετε την περιοχή ενεργοποίησης.

Για να τροποποιήσετε τον τίτλο του εμφανιζόμενου παραθύρου, στην ιεραρχία αντικειμένων πηγαίνετε στο ClientContext>UI Container> UI Panel> Title. Αλλάξτε την ιδιότητα “Text” («Κείμενο»).

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

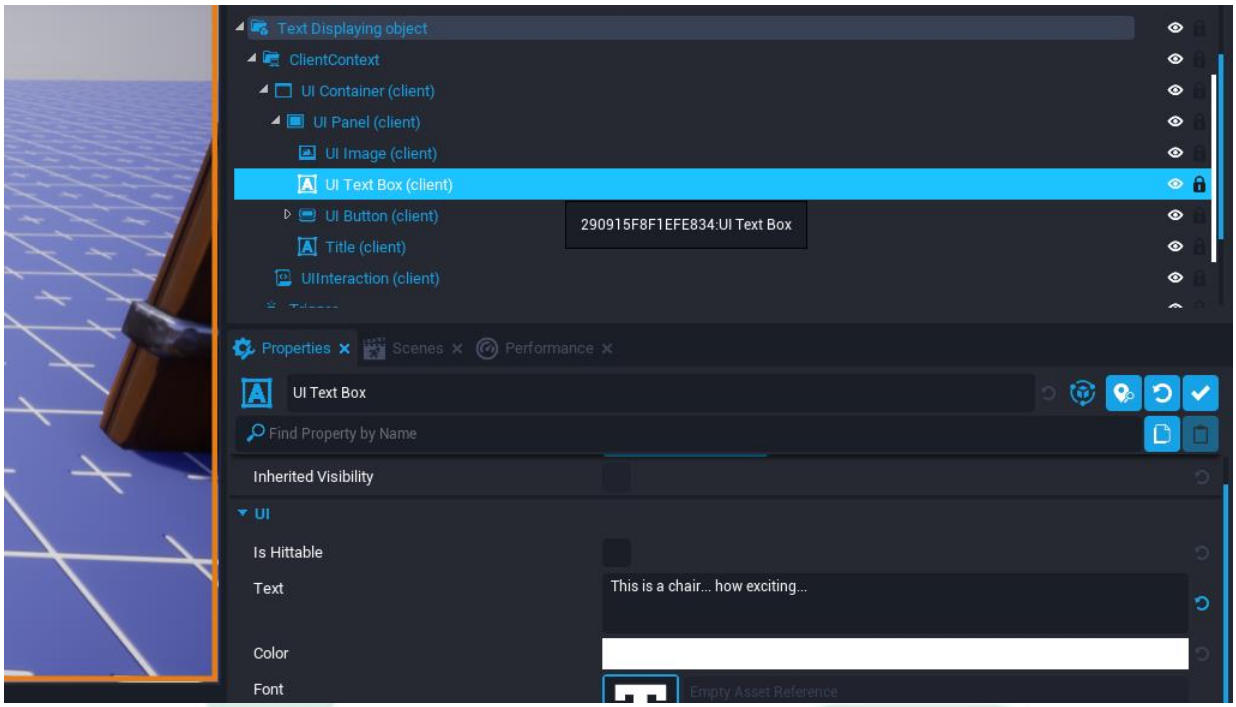
Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Για να τροποποιήσετε το κείμενο του εμφανιζόμενου παραθύρου, στην ιεραρχία αντικειμένων πηγαίνετε στο ClientContext>UI Container> UI Panel> UI Text Box. Αλλάξτε την ιδιότητα “Text”.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



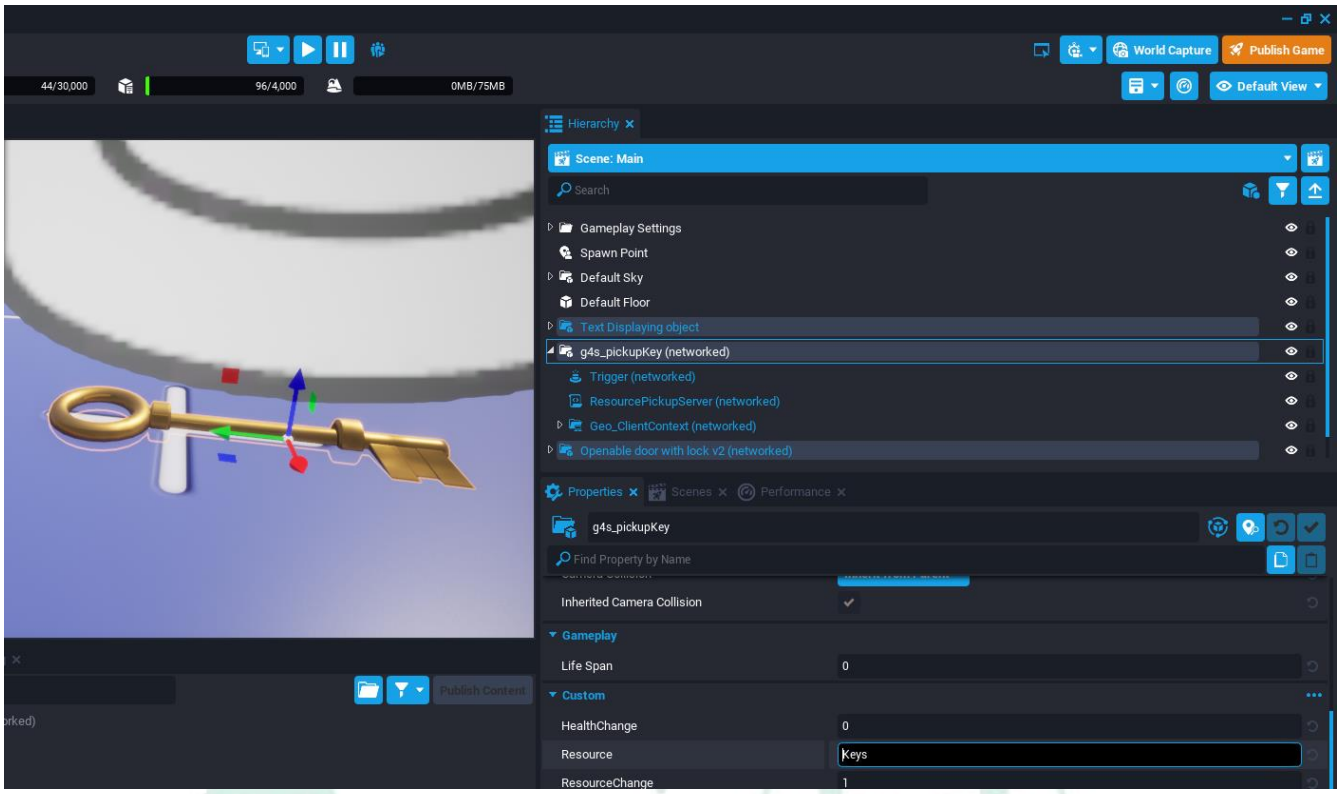
Για να τροποποιήσετε την εμφάνιση της πόρτας, μπορείτε να ακολουθήσετε τα ίδια βήματα όπως και για το “Text Displaying Object”.
Για να δημιουργήσετε αλληλεπίδραση με την πόρτα, θα πρέπει να την τροποποιήσετε.

Τροποποίηση της πόρτας

Το βασικό πρότυπο της πόρτας είναι το εξής: "g4s_doorWithLock_en" λειτουργεί με 1 "g4s_door_key".
Μπορείτε να έχετε διαφορετικά κλειδιά που λειτουργούν για διαφορετικές πόρτες.
Για να αντιστοιχίσετε ένα κλειδί με μια πόρτα, αλλάξτε την ιδιότητα “Resource” («Πόρος») του κλειδιού:

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

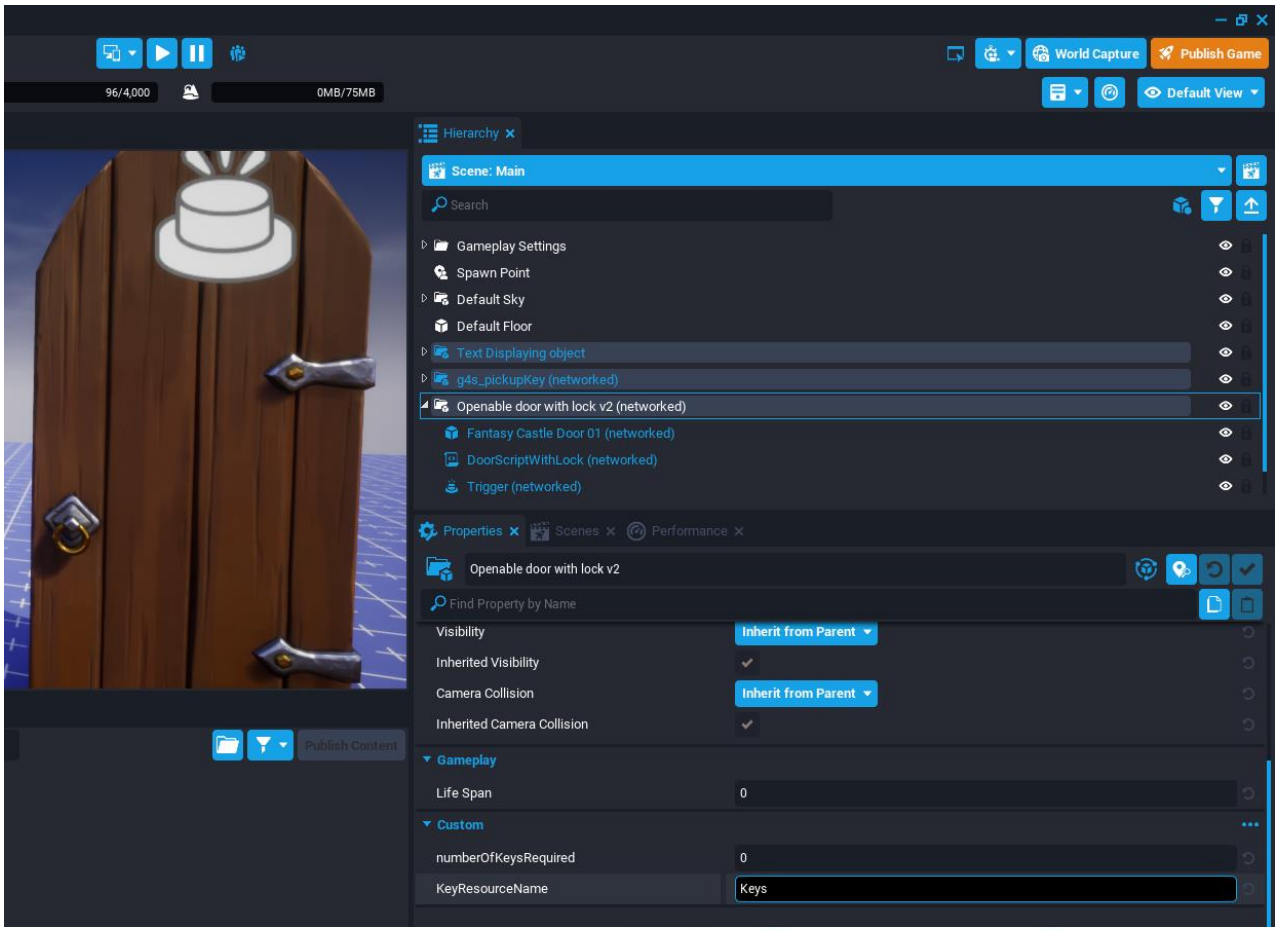
Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Έπειτα, πληκτρολογήστε την ίδια τιμή στην ιδιότητα “KeyResourceName” της πόρτας:

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε την ιδιότητα “NumberOfKeysRequired” για να κάνετε την πόρτα να χρειάζεται αρκετά κλειδιά συγκεκριμένου τύπου για να ανοίξει.

- **Βήμα 6: Σχεδιασμός επιπέδου (20 λεπτά ή περισσότερο)**

Τώρα έχετε όλα τα εργαλεία που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα απλό παιχνίδι διαφυγής!
Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα επίπεδο χρησιμοποιώντας το “Community Content” και να προσθέσετε τα 3 στοιχεία παιχνιδιού που παρουσιάστηκαν προηγουμένως, ούτως ώστε να κάνετε μια πόρτα να ανοίξει μόνο αν ο παίκτης βρει έναν συγκεκριμένο

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

αριθμό κλειδιών, ενώ μερικά αντικείμενα στην αίθουσα θα δίνουν στοιχεία για τον εντοπισμό τους.

Αυτό που μπορείτε να κάνετε, είναι να τοποθετήσετε ένα κλειδί σε ένα σημείο που είναι λίγο δύσκολο να το βρει κανείς/ βρείτε και δημιουργήστε ένα απλό αίνιγμα που αποκαλύπτει το σημείο. Μεταβείτε στο “Community Content” και χρησιμοποιήστε τη γραμμή αναζήτησης. Μπορείτε επίσης να φιλτράρετε για την επιλογή Props> interior.

Πηγές:

Όλες οι εικόνες είναι εσωτερικά στιγμιότυπα οθόνης από την πλατφόρμα Core (Manticore Games, 2021).

Επίσημα έγγραφα: https://learn.coregames.com/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.