

TABBY PLAYS –CYBERBULLYING GAME OVER

Πρακτικός και ενημερωτικός 'οδηγός' για εκπαιδευτικούς

ΕΙΣΑΓΩΓΗ: ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	2
ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ (για μαθητές).....	2
ΓΝΩΣΗ ΤΟΥ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟΥ.....	2
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ.....	2
ΓΝΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....	2
ΣΚΟΠΟΣ.....	3
ΕΦΑΡΜΟΓΗ.....	3
ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ: ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΗ (ΜΟΝΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ).....	3
ΔΕΥΤΕΡΗ ΦΑΣΗ: ΕΓΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ.....	3
ΤΟ ΠΑΝΕΛ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ.....	6
ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ.....	7

ΕΙΣΑΓΩΓΗ: ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Tabby Plays είναι ένα «sandbox» εκπαιδευτικό βιντεοπαιχνίδι (από το wikipedia: το sandbox βιντεοπαιχνίδι είναι ένας τύπος παιχνιδιού στο οποίο ο/η παίκτης/τρια μπορεί να εξερευνήσει ελεύθερα έναν εικονικό κόσμο και να επιλέξει ελεύθερα πώς και πότε θα κατακτήσει τους στόχους του/της).

Το παιχνίδι αποτελεί μια εικονική αναπαράσταση ενός σχολικού προαυλίου, στο οποίο οι παίκτες δεν έχουν ένα και μοναδικό στόχο αλλά μπορούν να κάνουν διαφορετικά πράγματα, όπως για παράδειγμα «αποστολές» (οι οποίες αποτελούν ένα είδος διαγωνισμού ανάμεσα στους παίκτες), να αλληλεπιδράσουν με άλλους παίκτες, να αλληλεπιδράσουν με στοιχεία του σεναρίου και να παίξουν με άλλους (τόσο μέσα στην τάξη όσο και εκτός σχολικού ωραρίου) ή μόνοι τους (αλληλεπιδρώντας με την Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence) του συστήματος, σε συντομογραφία AI).

Ωστόσο, είναι πολύ σημαντικό να προσπαθήσετε **να ενισχύσετε το συλλογικό τρόπο παιχνιδιού**, καθώς το συγκεκριμένο παιχνίδι βασίζεται στην αλληλεπίδραση ανάμεσα στους παίκτες και στη χρήση ενός (ηλεκτρονικού) κοινωνικού δικτύου, το οποίο προϋποθέτει και αυτό αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στους χρήστες. Επίσης, διαγωνιστικά στοιχεία όπως οι «αποστολές» και το μαθησιακό περιεχόμενο χάνουν τη σημασία τους αν ο παίκτης παίζει μόνος του.

ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ (για μαθητές)

ΓΝΩΣΗ ΤΟΥ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟΥ

Δεν είναι απαραίτητη καμία ειδική γνώση (που να αποκτήθηκε στο σχολείο) σχετικά με το φαινόμενο του ηλεκτρονικού εκφοβισμού.

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Είναι απαραίτητη η εξοικείωση με τη χρήση του «ποντικιού» του Η/Υ, των Windows ή Mac, καθώς και η καλή κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των πιο δημοφιλών κοινωνικών δικτύων (π.χ. Facebook, Twitter, Ask.fm).

ΓΝΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Είναι απαραίτητη μια γενική γνώση των βιντεοπαιχνιδιών ή έστω μια περιστασιακή χρήση αυτών σε οποιασδήποτε πλατφόρμα.

ΣΚΟΠΟΣ

Να προσφέρει στους/στις μαθητές/μαθήτριες μια πρακτική και εμπειρική εξήγηση σχετικά με το φαινόμενο του ηλεκτρονικού εκφοβισμού.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ

ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ: ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΗ (ΜΟΝΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ)

Ο/Η εκπαιδευτικός πρέπει να ΕΓΓΡΑΦΕΙ και να δημιουργήσει το δικό του/της ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ.

Συγκεκριμένα:

- 1) Συνδεθείτε με την ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://game.tabby.eu/registration.html>
- 2) Εισάγετε τις απαραίτητες πληροφορίες (συμπεριλαμβανομένου του ΚΩΔΙΚΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ο οποίος θα σας δοθεί από τους συντονιστές του Προγράμματος).

Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στη διεύθυνση: www.tabby.eu

- 3) Επιβεβαιώστε επιλέγοντας στο τέλος CONFIRM.

Εάν κάποιος/α εκπαιδευτικός εισάγει λανθασμένα στοιχεία, θα πρέπει να επικοινωνήσει με τον συντονιστή του Προγράμματος προκειμένου να ζητήσει να διαμορφωθεί εκ νέου η εγγραφή του/της.

- 4) Στη συνέχεια, το σύστημα δημιουργεί έναν «ΚΟΣΜΟ» με ένα συγκεκριμένο όνομα. Το όνομα του ΚΟΣΜΟΥ θα σταλεί στον/ην εκπαιδευτικό μέσω email (στο email που θα έχει προηγουμένως εισάγει στη σελίδα της εγγραφής). Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει και άλλους «ΚΟΣΜΟΥΣ» στη συνέχεια.

- 5) Ο/Η εκπαιδευτικός, αφού ΕΓΓΡΑΦΕΙ και δημιουργήσει το ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ του/της, μπορεί να συνδεθεί στη διεύθυνση <http://game.tabby.eu/teacher.html> και να διαχειριστεί τους χρήστες, να ελέγξει ποιοι είναι συνδεδεμένοι κτλ. Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε παρακάτω την ενότητα ΤΟ ΠΑΝΕΛ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΦΑΣΗ: ΕΓΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Σε αυτό το σημείο, όλοι/ες οι μαθητές/τριες μπορούν να συνδεθούν στη διεύθυνση <http://game.tabby.eu> και να εγγραφούν στο παιχνίδι επιλέγοντας «New Account» (Νέος Λογαριασμός) και, στη συνέχεια, διαλέγοντας ένα ψευδώνυμο (nickname) και ένα συνθηματικό (password). Μετά από αυτό και αφού εισάγουν το όνομα του ΚΟΣΜΟΥ (το οποίο θα τους δώσει

ο/η εκπαιδευτικός) το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.

Σημείωση: Όταν οι μαθητές/τριες εισάγουν το όνομα του ΚΟΣΜΟΥ, ο λογαριασμός τους παραμένει συνδεδεμένος με αυτόν και δεν μπορεί πλέον να αλλάξει.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

1) ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ: Ο/Η εκπαιδευτικός ενημερώνει μαθητές και μαθήτριες σχετικά με το θέμα του ηλεκτρονικού εκφοβισμού, σύμφωνα με τις δικές του/της μεθόδους διδασκαλίας ή χρησιμοποιώντας τα εργαλεία και το υλικό που υπάρχει διαθέσιμο στην ιστοσελίδα

www.tabby.eu

2) ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΘΕΣΗ: Όλοι οι μαθητές και οι μαθήτριες κάθονται μπροστά στους Η/Υ και συνδέονται στη διεύθυνση: <http://game.tabby.eu>. Κάθε μαθητής/τρια ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ με το παιχνίδι μέσω του λογαριασμού που έχει επιλέξει και το παιχνίδι ξεκινά.

3) ΠΡΩΤΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ – ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (περίπου 15 λεπτά): Οι μαθητές/τριες εντελώς ελεύθερα εξοικειώνονται σταδιακά με το παιχνίδι, εξερευνούν το εικονικό περιβάλλον, αρχίζουν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους είτε μέσω προκαθορισμένων αλληλεπιδράσεων (τα συναισθήματα των avatars εκφράζονται μέσω των διαφόρων emoticons) είτε μέσω της συζήτησης. Αρχίζουν να ακολουθούν τις αποστολές (για να φωτογραφίσουν αντικείμενα) και να εξοικειώνονται με το κοινωνικό δίκτυο TabbyBook. Τέλος, οι μαθητές/τριες μπορεί να γίνουν θύματα συγκεκριμένων ενεργειών εκφοβισμού ή ηλεκτρονικού εκφοβισμού μόνον από την τεχνητή νοημοσύνη του συστήματος (AI) και μπορούν, επίσης, να παράγουν φιλικά ή εχθρικά μηνύματα για τους συνομηλίκους τους στο κοινωνικό δίκτυο του TabbyBook.

Σε αυτό το στάδιο, ο μόνος τρόπος να υπερασπιστούν τον εαυτό τους από τους εικονικούς δράστες είναι η «Αναφορά στον/ην εκπαιδευτικό». Αυτό σημαίνει ότι οι μαθητές/τριες πρέπει να επισκεφθούν το σχολείο (το οποίο βρίσκεται στο κέντρο της πόλης και να μουν μέσα στην τάξη ή στο γυμναστήριο), να επιλέξουν με το «ποντίκι» τον χαρακτήρα του εκπαιδευτικού και στη συνέχεια την εικόνα του τηλεφώνου, ώστε να εμπιστευτούν στον/ην εκπαιδευτικό τις εκφοβιστικές ενέργειες που έχουν υποστεί. Στη συνέχεια, οι δράστες εξαφανίζονται για μερικά λεπτά. Οι μαθητές/τριες μπορούν να ανακαλύψουν μόνοι/ες τους αυτή τη λύση ή μπορεί να καθοδηγηθούν προκειμένου να την ακολουθήσουν.

Ο/Η (αληθινός) εκπαιδευτικός, χωρίς να παρεμβαίνει απαραίτητα, τριγυρνά στην αίθουσα για να μπορεί να παρακολουθεί τις δραστηριότητές των μαθητών/τριών και να παρέχει βοήθεια όπου

χρειάζεται. Μπορεί, επίσης, να ελέγχει την κατάσταση μέσω του ΠΑΝΕΛ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ και με αυτόν τον τρόπο είναι δυνατό να στείλει «δράστες» του συστήματος να παρενοχλήσουν ένα συγκεκριμένο παίκτη.

4) ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΑ: Όταν λήξει η συνεδρία του παιχνιδιού, εμφανίζεται η κατάταξη των παικτών η οποία δημιουργείται με βάση το ΚΑΡΜΑ, δηλαδή την καλή τους συμπεριφορά. Οι παίκτες που υπήρξαν «λιγότερο φιλικοί» στο παιχνίδι θα βρεθούν τελευταίοι στην κατάταξη.

Ο/Η εκπαιδευτικός διευθύνει μια συζήτηση σχετικά με το παιχνίδι που μόλις τελείωσε, προσπαθώντας να συνδέσει ό,τι συζητήθηκε στη φάση της εισαγωγής με όσα συνέβησαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί και σχολιάζει (σύμφωνα με τις δικές του/της μεθόδους διδασκαλίας) μερικές «ασυνέπειες» όσον αφορά στη σειρά κατάταξης των μαθητών/τριών. Για παράδειγμα, ένας μαθητής που έχει κερδίσει μια αποστολή, δημοφιλία και εικονικούς πόντους, μπορεί να είναι ανάμεσα στους τελευταίους παίκτες της κατάταξης επειδή συμπεριφέρθηκε ως δράστης εκφοβισμού. Ο/Η εκπαιδευτικός τονίζει, επίσης, ότι παρά τη σειρά κατάταξης ένας μαθητής μπορεί να επηρεάσει τα πράγματα και να τα αλλάξει εάν το θέλει και προσπαθήσει.

5) ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Οι συνεδρίες του παιχνιδιού μπορούν να επαναληφθούν, ανάλογα και με το διαθέσιμο χρόνο, σε σχέση με συγκεκριμένες συμπεριφορές στις οποίες ο/η εκπαιδευτικός επιθυμεί να εστιάσει και, γενικότερα, με ένα δυναμικό τρόπο, σύμφωνα με όσα συμβαίνουν στα προηγούμενα παιχνίδια και με το πώς εξελίσσεται συλλογικά η δραστηριότητα. Θα ήταν, επίσης, βοηθητικό να εναλλάσσει κανείς συνεδρίες παιχνιδιού με λεπτομερείς επεξηγήσεις του φαινομένου του ηλεκτρονικού εκφοβισμού (χρησιμοποιώντας και το υλικό που υπάρχει διαθέσιμο στην ιστοσελίδα www.tabby.eu).

6) ΤΕΛΟΣ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ ΣΧΟΛΙΑ: Οι μαθητές αποσυνδέονται και ο/η εκπαιδευτικός διευθύνει μια συζήτηση σε σχέση με την εμπειρία των μαθητών/τριών, είτε σε ατομικό είτε σε συλλογικό επίπεδο, εστιάζοντας ίσως στο γεγονός ότι μερικές φορές οι άνθρωποι μπορεί να πληγώσουν τους άλλους χωρίς να το συνειδητοποιήσουν επιλέγοντας απλά μια εντολή στο κοινωνικό τους δίκτυο.

ΤΟ ΠΑΝΕΛ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το πάνελ των εκπαιδευτικών είναι απολύτως προαιρετικό και προσφέρει επιπλέον εργαλεία και πληροφορίες για την ανάλυση της εφαρμογής του παιχνιδιού.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο πάνελ των εκπαιδευτικών, συνδεθείτε στη διεύθυνση <http://game.tabby.eu/teacher.html> και εισάγετε τα στοιχεία που προσδιορίσατε κατά τη φάση της εγγραφής.

Από την κεντρική σελίδα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να **αποσυνδεθούν (logout)** ή να επιλέξουν έναν «Κόσμο» που δημιούργησαν νωρίτερα (από την επιλογή «Open a world» του μενού).

Πρόταση: το πάνελ των εκπαιδευτικών δεν επιτρέπει στον/στην εκπαιδευτικό να συμμετέχει ενεργά στο παιχνίδι αλλά μόνον να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού. Για να συμμετέχει στο παιχνίδι, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει έναν κανονικό λογαριασμό χρήστη και να παίξει όπως κάθε μαθητής ή μαθήτρια.

ΠΑΙΚΤΕΣ

Από τη στιγμή που έχει επιλεγεί ένας «Κόσμος», ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να βλέπει τον **πίνακα των χρηστών**, ο οποίος δείχνει πόσοι χρήστες είναι εγγεγραμμένοι στον «Κόσμο» και ποιες είναι οι παράμετροί τους στο παιχνίδι. Προσοχή: ο πίνακας δείχνει όλους τους χρήστες, δηλαδή και τους χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι αλλά δεν παίζουν τη συγκεκριμένη στιγμή, ενώ για τους χρήστες που είναι ενεργοί εμφανίζεται μια τιμή στη στήλη «Περιβάλλον» (βλ. την επόμενη παράγραφο).

Όταν επιλέξετε έναν «Κόσμο», παρακαλούμε περιμένετε 5-10 δευτερόλεπτα έως ότου ενεργοποιηθεί ο πίνακας των χρηστών (χρόνος απαραίτητος για να γίνει η σύνδεση με τον κεντρικό εξυπηρετητή (server)).

Οι στήλες του πίνακα των χρηστών

Οι στήλες «Ευτυχία», «Δημοφιλία», «Κάρμα» και «Πόντοι» παρουσιάζουν τις παραμέτρους του παιχνιδιού. Η στήλη «Περιβάλλον», η οποία ενεργοποιείται όταν ένας χρήστης παίζει, δείχνει το όνομα του τρέχοντος περιβάλλοντος στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης (το δωμάτιό του, το σχολείο, το κατάστημα, κτλ).

Η εντολή «Θέτω ως στόχο» και η στήλη «Εκφοβισμός»

Όταν ένας χρήστης (παίκτης) βρίσκεται online (παίζει το παιχνίδι), ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δει την εντολή «Θέτω ως στόχο» ("Set as Target") στη στήλη «Εκφοβισμός» (Bullying). Η εντολή αυτή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να θέσουν ένα συγκεκριμένο παίκτη ως στόχο εκφοβισμού για τους δράστες της τεχνητής νοημοσύνης του συστήματος (AI). Η εντολή αυτή εμφανίζεται μόνον όταν ο παίκτης βρίσκεται εκτός του δωματίου του, της σχολικής τάξης ή του γυμναστηρίου.

Τα «Num reports» υποδεικνύουν πόσες φορές ένας χρήστης (παίκτης) έχει αναφέρει στον/ην εκπαιδευτικό τις εκφοβιστικές συμπεριφορές που έχει υποστεί.

Τα «Num connections» και το «Last connection» υποδεικνύουν πόσες φορές ένας χρήστης (παίκτης) έχει συνδεθεί στο παιχνίδι καθώς και την ημερομηνία του τελευταίου του παιχνιδιού.

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ

Η σελίδα αυτή παρουσιάζει διάφορα στατιστικά στοιχεία σχετικά με τις δραστηριότητες των μαθητών/τριών στο παιχνίδι. Τα στοιχεία αυτά είναι ανώνυμα και αφορούν τη συμπεριφορά των μαθητών/τριών στο παιχνίδι, τη διάρκεια της συνεδρίας του παιχνιδιού και τις αποφάσεις που έχουν παρθεί σε σχέση με τις συμπεριφορές εκφοβισμού των συνομηθικών παικτών.

Για να εξαγάγετε τα δεδομένα σε ένα αρχείο .csv επιλέξτε την εντολή «SAVE».

Επιλέξτε στο σχετικό πίνακα την εντολή «FROM» και «TO» για να εξαγάγετε δεδομένα ενός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος.

Τα πεδία των δεδομένων δίνουν πληροφορίες για τα εξής:

- Τη διάρκεια του παιχνιδιού: το χρόνο (σε δευτερόλεπτα) που κάθε χρήστης έχει παίξει στο παιχνίδι
- Ψήφος ηλεκτρονικού εκφοβισμού: την ψήφο (από 1 έως 5 αστέρια) που ένας παίκτης έχει δώσει σε κάθε ανάρτηση ηλεκτρονικού εκφοβισμού
- Αλληλεπιδράσεις: την αλληλεπίδραση που είχε ένας παίκτης με έναν άλλο παίκτη και το είδος της αλληλεπίδρασης
- Αναφορά: το συνολικό αριθμό αναφορών που έχει κάνει κάθε παίκτης στον/στην εκπαιδευτικό για τις συμπεριφορές εκφοβισμού στο συγκεκριμένο παιχνίδι
- Κονκάρδες: το είδος της κονκάρδας που έχει δοθεί σε κάθε παίκτη

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Από την ενότητα «εργαλεία» (tools section) είναι δυνατό να δημιουργήσετε νέους «Κόσμους», απλά εισάγοντας το όνομα του νέου Κόσμου και επιλέγοντας την εντολή «Create».

Μπορείτε, επίσης, να επανακτήσετε το συνθηματικό (password) ενός μαθητή, επιλέγοντας το ψευδώνυμό του/της από το μενού στη βάση δίπλα στο «Select user name».

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Τι μπορείτε να κάνετε αν το παιχνίδι «παγώσει» στην αρχική φάση, αμέσως μετά τη σύνδεση; Εάν συναντήσετε αυτό το πρόβλημα, παρακαλούμε επικοινωνήστε με το διαχειριστή του συστήματος δίνοντας του τις παρακάτω πληροφορίες:

- 1) Κατεβάστε και χρησιμοποιήστε το φυλλομετρητή (browser) Chrome ή Firefox.
- 2) Διακομιστές Μεσολάβησης (Proxy Servers / Web Proxies): μερικοί διακομιστές μεσολάβησης, όπως ο Squid, μπλοκάρουν τις websocket συνδέσεις (είναι η τεχνολογία πάνω στην οποία βασίζεται το Tabby Plays). Ο μόνος τρόπος να αποφύγετε το πρόβλημα είναι να συνδεθείτε χωρίς διακομιστή μεσολάβησης ή να δοκιμάσετε κάποιο άλλο

λογισμικό διακομιστή μεσολάβησης. Επισκεφτείτε τον παρακάτω σύνδεσμο για να ελέγξετε οποιαδήποτε στιγμή τη websocket σύνδεσή σας: <http://websocketstest.com/>

Στο επάνω μέρος της ενότητας («Περιβάλλον») μπορείτε να ελέγξετε την ύπαρξη διακομιστή μεσολάβησης στη σύνδεσή σας.

- 3) Ρυθμίσεις Λογισμικού Τείχους Προστασίας (Firewall): το παιχνίδι χρησιμοποιεί τις συνηθισμένες http θύρες, συνεπώς δεν επηρεάζεται από λογισμικά τείχους προστασίας. Παρόλα αυτά, αν έχετε πρόβλημα στην εκτέλεση του παιχνιδιού, μπορείτε να απενεργοποιήσετε προσωρινά το λογισμικό τείχους προστασίας που χρησιμοποιείτε και να σιγουρευτείτε ότι οι θύρες 80, 8080 και 443 είναι ανοιχτές (ως προς την έξοδο) για το πρωτόκολλο TCP.
- 4) Αντιϊικά Προγράμματα (Antivirus): μερικά αντιϊικά προγράμματα μπορεί επίσης να μπλοκάρουν τη σύνδεση με το παιχνίδι. Προσπαθήστε να τα απενεργοποιήσετε για μερικά λεπτά και συνδεθείτε ξανά το παιχνίδι.