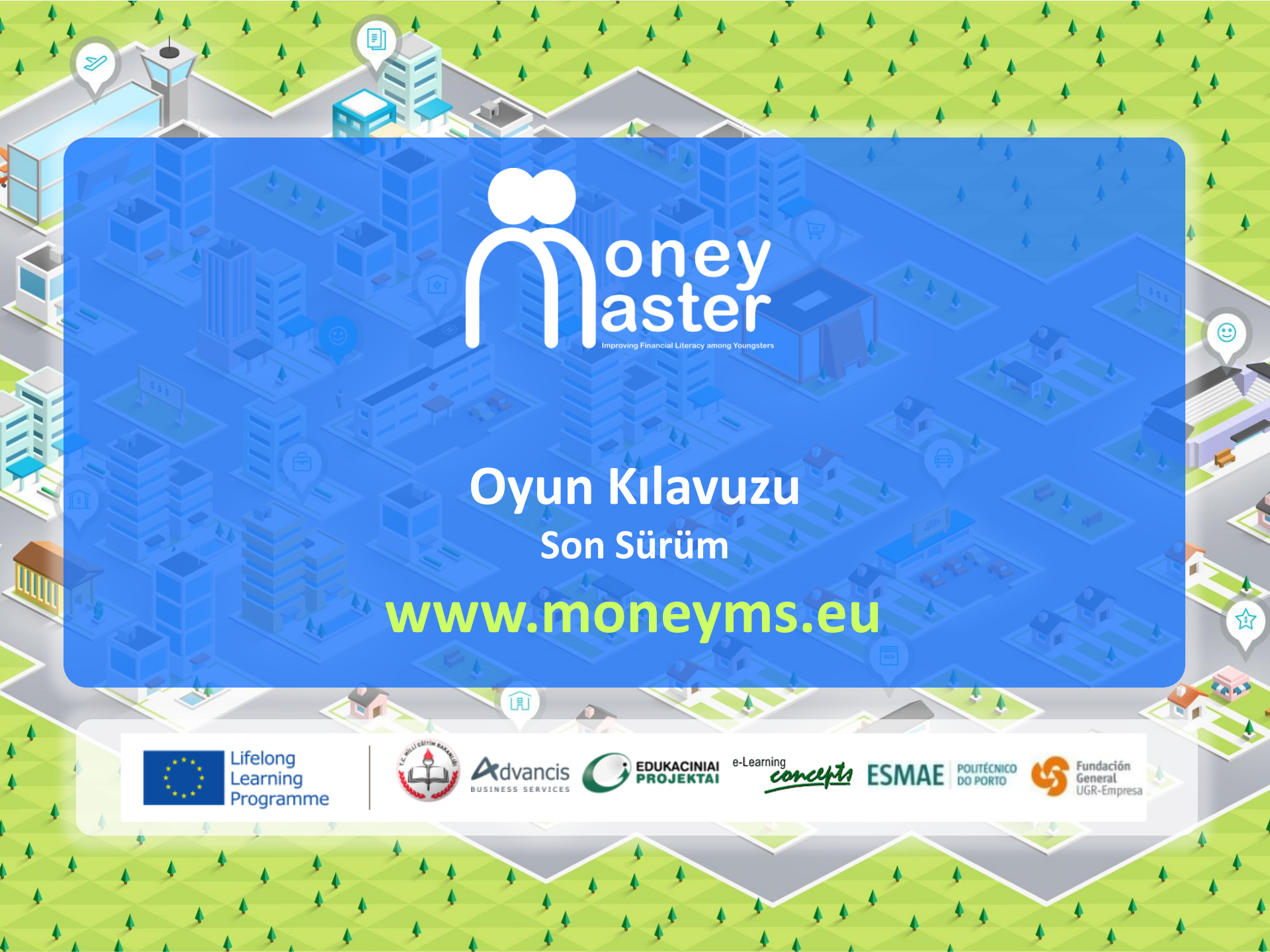

Money Master
Improving Financial Literacy among Youngsters
Oyun Kılavuzu
Son Sürüm
www.moneyms.eu
Lifelong Learning Programme
Advancis BUSINESS SERVICES
EDUKACINIAI PROJEKTAI
e-Learning concepts
ESMAE POLITÉCNICO DO PORTO
Fundación General UGR-Empresa

Yayın:

Para Uzmanı - Improving Financial Literacy among Youngsters,

Başlık: Oyun Kılavuzu

© Karşıyaka İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü (Karsiyaka District National Education Directorate), Turkey. Advancis Business Services, Lda. Portugal. Fundación General Universidad de Granada Empresa, Spain. Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo – Instituto Politécnico do Porto, Portugal. VsI Edukaciniai Projektai, Lithuania. E-Learning Concepts Rietsch KG. Austria.

© 2014 Tüm hakları saklıdır. | versiyon 3.0 | PROJE NO: 530878-LLP-2012-TR-KA3-KA3MP

Bu proje, Avrupa Komisyonu desteği ile finanse edilmiştir. Bu web sitesi ve tüm içeriği yalnızca yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Proje Websitesi: http://www.moneyms.eu/

Proje Numarası: 530878-LLP-2012-TR-KA3-KA3MP

Creative Commons 4.0 International.

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

İÇERİK

- GİRİŞ..... 3
- Oyun Hakkında..... 4
  - Genel Görünüş..... 4
  - Mekanizmaları ve Bileşenleri..... 5
  - Amaçlar.....10
  - Kararlar ve Faaliyetler.....11
  - Kaybetme.....22
  - Çevre..... 23
- OYUNUN OYNANMASI.....27
  - Başlangıç..... 27
  - İlerleme..... 28

GİRİŞ

Yaygın eğitim ve diğer metotlarda (harmanlanmış öğrenme, kendi kendine organize öğrenme) kullanılan **'Para Uzmanı'** oyunu diğer bilgisayar oyunları ve öğrenme materyalleri ile kıyaslandığında eğitici bir oyundur. Kullanıcılarına temel finansal kavramları para harcarmış gibi kararlar alabilecekleri simüle olan gerçek hayat gibi bir ortam sağlar. Bunun için;

-Kullanıcılarını gerçek hayattaki finansal sorumluluklarına hazırlar, onların mali bağımlılıktan bağımsızlığa başarılı bir geçiş yapabilmelerini sağlamak için bilgi ve beceriler sağlar.

-Tasarruf ederek, daha verimli olarak, sorumlu harcamalar yaparak ve borçlanarak liderlik davranışlarının güçlendirilmesine yardımcı olur.

Oyunun iki önemli bileşeni vardır; **Serbest Oyun** ve **Görev Tabanlı Oyun**.

-**Serbest Oyun**: Kullanıcılarının serbestçe oyun oynayabilecekleri, oyunun genel hedeflerine ulaşmak için mali kararlar alabilecekleri, finansal kavramlara maruz kalacakları bilgisayar oyunu tabanlı bir simülasyondur.

-**Görevler**: Kullanıcıların (oyun tabanlı veya çevrimdışı) aktif öğrenme yöntemlerini kullanarak (örneğin egzersiz grup tartışması, vaka çalışması, vb) ilerleyebilecekleri oyun tabanlı bir simülasyondur.

Oyun oynanırken, serbest oyun bileşenleri olarak aynı elemanlar ve mekanizmalar kullanılır.

Bu Kılavuz Para Ustası Bilgisayar Oyununun daha iyi anlaşılması ve kullanılması için yönergeler sağlar.

OYUN HAKKINDA| GENEL GÖRÜNÜŞ

Oyunda, başarıya ulaşmak için istekli oyuncular mali bağımsızlığın getirdiği zorluklar ile ilk kez yüzleşen genç bir yetişkin rolünü somutlaştırır.
Oyunun amacı giderek yüksek düzeyde para kazanarak **Konfor / Memnuniyet (K/M)** ve **Finansal İstikrar (Fİ)** elde etmek ve akıllı kararlar ile harcama, tasarruf ve yatırımlar yaparak Para Ustası statüsüne ulaşmaktır.

Oyuncu; çalışmak, gerekli eğitim için ödeme yapmak , iş promosyonları elde etmek , tasarruf yapmak, kredi, sigorta hizmetleri, cari harcama, araba ve ev alımları vb. konularda karar almak zorunda olacaktır. Tüm bunlar **(K/M)** ve **(Fİ)** seviyesi ile ilgilidir.

K/M 'in yüksek olduğu seviyelerde bazı harcama ve alımlar yüksek katkı sağlarken,tatil paketleri, yeni bir araba, küçük konforlar, vb harcamalar **Fİ**'yi tehlikeye sokabilir. Eğitim giderleri gibi diğer harcamalar mali olarak en kısa zamanda karşılanması gereken acil talep olmasına rağmen, yüksek bir ödeme onayı ile seviye yükseltilmesine olanak tanıyan **K/M** ve Fİ için uzun vadede olumlu bir etkiye sahip olabilirler. Araba tamiri benzeri diğer harcamalar **K/M** ve Fİ için olumsuz bir etkiye sahip olabilirler.Bir önceki seviyeye geri dönmenize neden olan ekstra bir harcamadır.

Ayrıca tıbbi müdahale gerektiren, örneğin araba sorunları, ani hastalık vb. bazı rastgele olaylar , oyuncuların seçeneklerini test etmek için gerçekleşecektir.

OYUN HAKKINDA| GENEL GÖRÜNÜŞ

Oyun bir dönüş mekanizması ile akar. Her tur bir aya eşittir ve her ay Oyuncu 40 hamle yapabilir. (öncesinde açıklanmıştır)

Oyuncu genellikle bir iş bularak para kazanır ve bunu K/M seviyesini yükseltmesine olanak tanıyan servis ve ürünleri satın almak için harcar. Finansal istikrara ulaşmak için oyuncu borç düzeylerini kontrol etmek zorundadır.

Oyun süresince yapılması istenen davranışları destekleyerek oyuncuya geri bildirim verebilmek için bir Mesaj Penceresi açılır.

ilerlemenin 3 Düzeyi vardır. Her Seviye yeni kararlara erişim, geliştirilmiş mal ve hizmetlere ve farklı finansal ürünlere erişim hakkı sağlar.

Servet (Varlıklar)

Servet oyun boyunca biriktirilmiş olan para anlamına gelir. Servet hesaplama oyuncuların sahip oldukları mevcut para, banka depozitoları ve uygun değer (ev ve araba) düşünülerek hesaplanır.Biriktirilecek olan servet miktarı konusunda hiçbir kısıtlama yoktur.

Konfor / Memnuniyet (K/M)

K/M oyunda finansal istikrar sağlayan başarının ölçütüdür (ilerideki açıklamalara bakınız). K/M birimlerle ifade edilir. Oyuncu oyunun iş, eğitim ev, araba, yiyecek ve küçük konforlar, tatil ve boş zaman aktivitelerinden oluşan 7 boyutundan topladığı paraları K/M puanı olarak biriktirir.

Oyuncunun verdiği kararlar ile K/M yükseldiği gibi düşebilir de. Örneğin oyuncu işini kaybeder, yada evini satarsa K/M puanı düşer. Tersine, oyuncu daha iyi bir ev yada araba alır, yeni bir kıdem alır yada eğitim kursuna katılırsa puanı yükselir.

Tur

Yapılacak olan turlar oyunun ilerlemesi ile kısıtlıdır. Her bir tur bir ayı temsil eder ve her ay oyuncu 40 hamle yapabilir. Her hareket şehir binaları/bölgeleri arasındaki mesafenin ölçümüdür. Eğer oyuncu 40 hamlesini kullanmak istemezse, Turu Bitir tuşuna basarak sonraki aya geçebilir. Her tur öncesi oyuncuya beklenen gelir ve faturalar (elektrik, gıda, sigorta, faiz, vs.) için bütçe verilir.

Daha detaylı bilgi ”Şehir çevresindeki hareketler” bölümünde açıklanacaktır.

Nakit ve Cari hesaplar

Madeni paralar Para Ustası oyununun para birimidir. Oyuncu mal ve hizmet satın almak ve de oyundaki K/M seviyesini yükselterek seviye atlamak için yapacağı finansal sözleşmelerde onları kullanabilir.

Para kazanmak için oyuncu iş bulmak, banka depozito ve yatırımları yapmak zorundadır. Para kazanmanın bir diğer yolu da Para Ustası çekilişlerine katılmaktır (ilerideki Piyango Binası bilgisine bakınız).

Oyuncunun kazandığı paralar otomatik olarak bankada cari hesaba yatırılır.

Finansal İstikrar /F/İ)

F/İ oyunda K/M ye katkısı olan diğer bir başarı ölçümüdür. F/İ borç-gelir olarak her ay (her tur)için hesaplanır. F/İ aylık gelir ve aylık zorunlu giderler oranını ifade eder. Bunu görmenin bir diğer yolu da borçtan kaynaklanan karşılaşılabilecek finansal zorunlulukların karşılanmasındaki becerinin ölçülmesidir.

F/İ yüksek borç-gelir oranı düşük borç-gelir oranını ifade, koyu yeşilden kırmızıya, ifade eden renkli bir çubuk olarak sunulacaktır.

Oyuncunun Para Uzmanı ünvanını elde edebilmesi için borçlarını yönetebilmesi gerekmektedir. Örneğin F/İ 'ın 35% in altında kalması.

Başarılar

Başarı oyuncunun yaşam standardının yükseltmesidir.Başarı iş, ev, eğitim, vb. ile ilgilidir. Ancak oyuncu evini satıp daha ucuz bir yere geçerse başarısı da düşer.
Oyun süresince oyuncu seviye atlamak ve Para Uzmanı statüsüne ulaşmak için bu başarıları biriktirmek zorundadır. Farklı oyun seviyeleri farklı başarıları erişim sağlar.

Mesaj Penceresi

Mesaj Penceresi oyuncunun istenen davranışlarını pekiştirmek ve onu yönlendirmek anlamındadır.

Seviye

Her seviyede karşılaşılan mücadele oyuncunun oyun süresince yaşadığı yolculuğu daha eğlenceli ve çekici kılar. İlk seviyeden itibaren ilerleme panoda görünür. Oyuncu oyun mekaniği ve grafik öğelerine alışkın olabilir. Her seviye kademesi ,oyuncuya tanınan kararlar ile zorlaşarak ilerler.

Para Uzmanı

OYUN HAKKINDA / AMAÇLAR

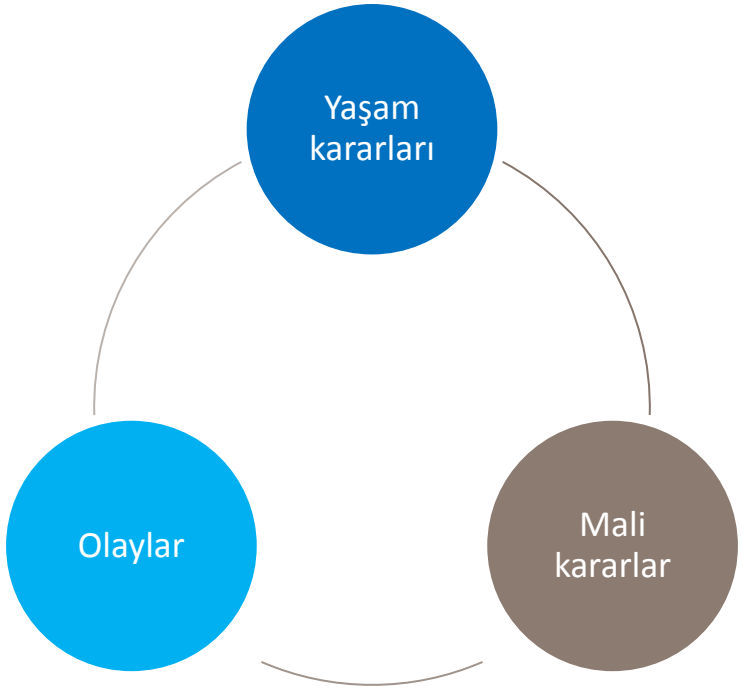
Oyunun amacı yaşamda kademeli olarak zorlaşan finansal mücadele ile başa çıkmak ve mali gideri kontrol altında tutmak anlamına gelen finansal istikrarı iyi bir seviyede korumaktır. Oyuncu Para Uzmanı ünvanını elde edene kadar zorlu 3 seviyeden geçmek zorundadır. Oyuncu K/M düzeyinde 1000 puan toplamak ve F/İ de (35% altında borç-gelir oranı) yeşil seviye olarak nitelendirilen makul bir borç oranı seviyesinde kalmalı yada borçsuz olmalıdır. Oyuncunun mümkün olduğunca az tur yaparak bu hedeflere ulaşması gerekir.

Her seviye arasında oyuncuya ilerlemesi için cevaplaması gereken bir soru sorulabilir.

Seviye 1	Seviye 2	Seviye 3
K/M Puanları: 130 Fİ: 35%altı	K/M Puanları: 460 Fİ: 35% altı	K/M Puanları: 1.000 FS: 35% altı
Dönüş :sınırsız. Mümkün olduğunca az tur atın.	Dönüş :sınırsız. Mümkün olduğunca az tur atın.	Dönüş :sınırsız. Mümkün olduğunca az tur atın.

OYUN HAKKINDA | KARARLAR VE OLAYLAR

Oyuncu oyun sürecinde sonunda satmak zorunda kalacağı mallar satın almak, hizmetler için ödeme yapmak ve yiyecek gibi hayati giderlere cari harcamalar yapmak zorundadır. Oyuncunun aynı zamanda Para Ustası piyango çekilişine katılma şansı vardır. Oyuncu mali yönetim becerileri ile mücadele ederek sıradan olaylardan etkilenebilir.

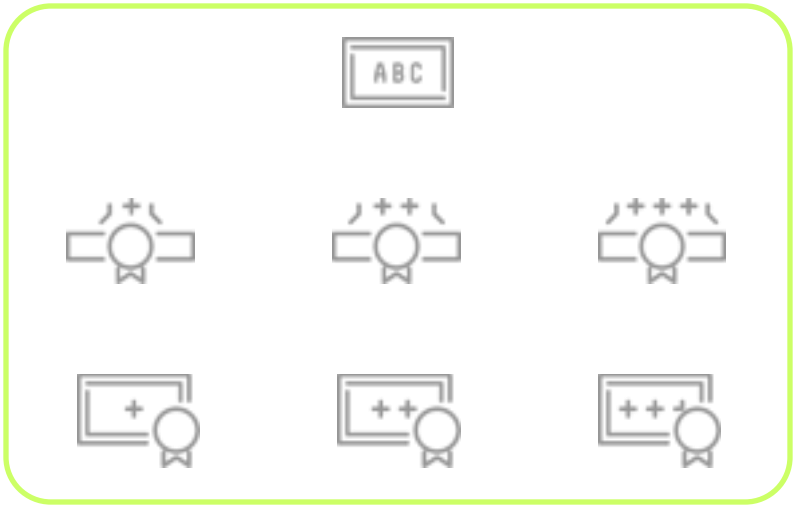


İş

İş oyunda birinci gelir kaynağıdır. İş sahibi olmadan oyuncu seviye ilerleyemez ve oyunu kaybeder. Oyuncunun seçebileceği çeşitli işler mevcuttur ancak en iyi ödemeyi yapan işe sahip olabilmek için oyuncunun eğitim alması şarttır.
Çeşitli bireysel olarak çalışılabilecek işler vardır ve kariyer yolu 1.seviyeden başlar. Bu nedenle oyuncu kendine tercih edeceği kariyeri seçme imkanı tanıyan eğitimi almak zorundadır. Her iş için yapılan ödeme giderek artmaktadır fakat oyuncu iş tekliflerinde maaşlarda (referans değeri üzerinden +/-% 10) varyasyonları yaşayacaktır.
Oyuncu ayın başında başladığı iş için aylık ücret kazanır ancak bunun etkisini ancak bir sonraki ayda elde eder. İşler İş Merkezi Alanında mevcuttur. İş teklifleri rastgele olacaktır. Oyuncunun aynı zamanda yalnızca bir iş yapabileceği unutmamalıdır.

Eğitim

Eğitim daha iyi ücretli bir iş bulmak anlamına gelir.
Eğitim olmadan oyuncu sadece düşük ücretli işlerde çalışabilir.
Eğitim almak için oyuncu okul kompleksi'ne gitmek zorundadır. Her bir eğitim seviyesi katılınması gereken belirli bir zaman diliminden oluşur.
Not : K/M puanları birikmez.

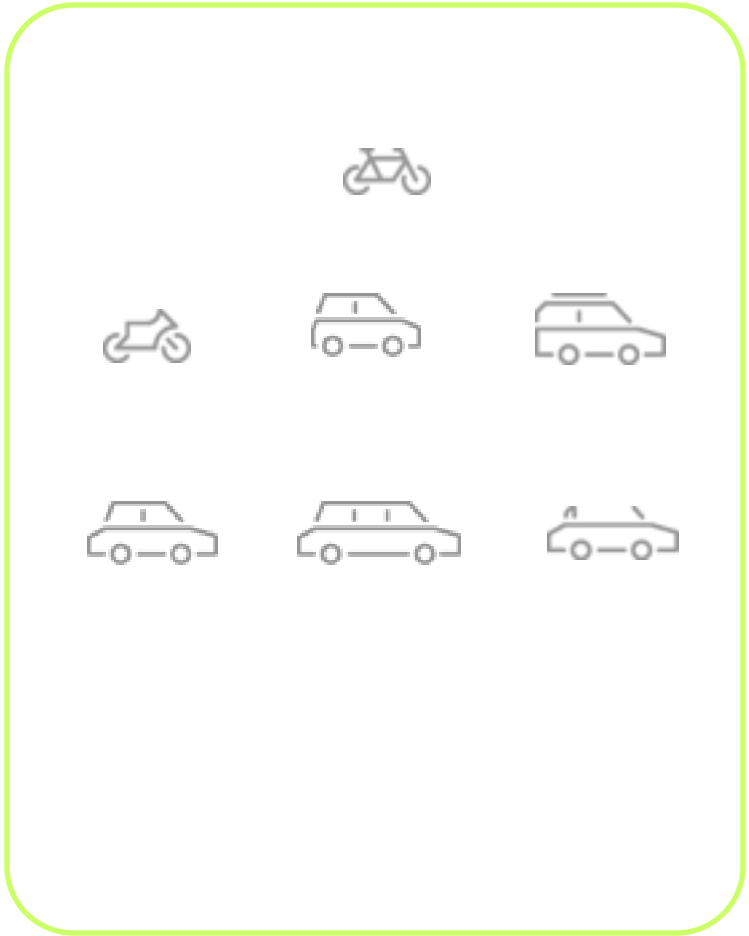


Barınma

Yaşamak için bir yer olması zorunludur. Oyuncu barınacağı bir yer olmadan bir ay kalamaz. Oyuncu eskisini sattığı yada kiralamayı bitirdiği sürelerde verilen zaman diliminde hemen yeni bir ev satın almak yada kiralamak zorundadır. Barınma için her bir seçeneğin (Para, K/M ve Zenginlik) oyun puanı üzerinde etkisi vardır. Bu etki üç şekilde gerçekleşir; Ya ev aldığında ya sattığında yada her ay zorunlu ihtiyaçlar (elektrik,ısınma,su) için para ödediğinde. Oyuncu her mülk için vergi ödemek zorundadır. Bu durumda bir yer satın aldığında her ay burası için para vermek zorundadır.
Ücretler referans değerinin +/- 10% aralığında değişebilir. Satarken, evin değeri günlük değere göre artış gösterebilir yada piyasa koşullarına göre zaman içerisinde kendini amorti edebilir. Ev kiralamak, satın almak ve satmak için, oyuncu Konut Alanına gitmek zorundadır.

Hareketlilik

Araçlar oyuncuya ücret için ekstra bir konfor sağlar. Araba yada motosiklet kullanmanın ekstra masrafları vardır;
-Benzin: Oyuncunun şehir içinde tamamladığı yollar harcanan benzin/Hareket çarpımı ile aylık olarak çarpılıp hesaplanır. Bu bisiklete uygulanmaz.
-Bakım : Araba ücretinin 0,3% tutarındaki aylık gideridir.
Araçlar alınıp satılabilir ve zamanla her ay satın alma fiyatının % 2 oranında amortisman sorunu yaşanabilir. Araba satarken alım fiyatının aylık amortismanlar çıkartıldıktan sonraki kalanı her zaman başlangıç fiyatından %10 daha az değere sahip olur.
Oyun boyunca araba sorunlarının da dahil olduğu problemler yaşanabilir. Bu noktada oyuncu belirli bir fiyat karşılığında arabasını tamir ettirmek zorundadır yada bu araç ile bağlantılı K/M puanlarını kaybeder.
Araçlar satıcının dükkanından alınabilir yada orada satılabilir/tamir ettirilebilir. Bir oyuncu aynı anda sadece 1 araca sahip olabilir.



Yiyecek ve küçük konforlar

Gıda ve Konfor, bir müze, sinema ziyareti yada bir restorana gitmek gibi, hayatı daha keyifli hale getiren gıda, hizmet ve diğer ürünleri kapsar, yaşam standardının yükselmesini sağlayan paketlerin satın alınması sürekli bir gelişme sağlar. Oyuncu her ay Ticari alana giderek ihtiyaç duyduğu paketlerini yükseltebilir yada düşürebilir. Oyuncunun satın aldığı paket kendisi onu değiştirmeye karar verdiği süre boyunca onda kalır. Paket satın alınır yada değiştirilirken ücret oyuncunun parasından karşılanır aksi takdirde mali harcamalar her ayın sonunda otomatik olarak cari hesaptan düşecektir.

Tatil Paketi

Oyuncu K/M seviyesine katkı sağlayan Tatil paketlerine sürekli olarak daha fazla ödeme yapmak zorundadır. Oyuncu yılda sadece bir kez tatil Paketi satın alabilir. Takip eden yıllarda da geçerli olacak paket satın alındığında oyuncu değişiklik yapsa bile ücret otomatik olarak tahsil edilir. Tatil paketi satın almak için oyuncu seçeneklerinin kendisine gösterileceği Seyahat Acentesine gitmek zorundadır.

Boş zaman aktiviteleri

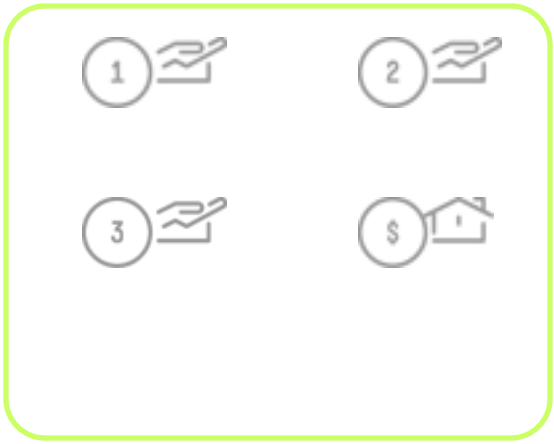
Boş zaman aktiviteleri para gerektirmeyen ancak K/M puanlarını arttırmaya yarayan bir yoldur. Oyunun her düzeyinde faaliyetlerin yeni seçimleri olacaktır. Oyuncu her seviyede bir aktivite biriktirebilir.
Oyuncu yeni eğlence faaliyetlerine kayıt için Boş Zaman Merkezine gitmek zorundadır.

Mevduat ve diğer yatırım ürünleri

Oyuncu, gelir elde etmek için banka mevduatı yapabilir, tahvil veya yada hisse senedi fonu satın alabilir. Bu finansal ürünler Bankada mevcuttur. Buna mevduatlara ek olarak oyuncunun kazandığı bütün birikimi yatırdığı bir cari hesabı vardır. Cari işlemler hesabı kısa bir süre için olumsuz görünebilir ve oyuncu kredili mevduat için %15 oranında faiz öder. Eğer oyuncu mevcut hesabında iki ay üst üste –2000 para seviyesinde kalırsa otomatik olarak iflas eder ve oyunu kaybeder.
Faiz oranları, yıllık net oranları, komisyon ve vergi olarak ifade edilmiştir.

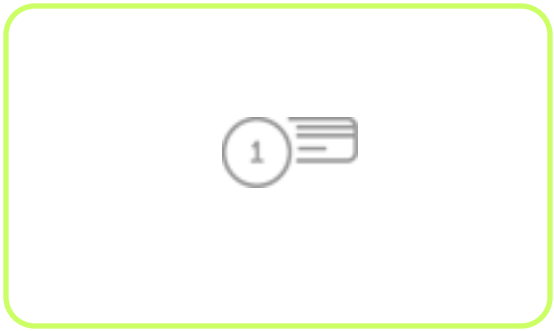
Krediler ve ipotek

Oyuncu daha fazla para için kredi çekebilir, ipotek yapabilir. Oyuncu bunun için bankaya gitmek zorundadır. Faiz oranları toplam maliyet olarak ifade edilir ve aylık olarak tahsil edilir.
Faiz oranı sabit veya değişken olabilir. Değişken faiz oyun süresince değişebilir.
Oyuncunun bankadan alabileceği, sahip olduğu zenginliğe göre azami bir miktar vardır.
Faiz oranları, yıllık net oranları, komisyon ve vergi olarak ifade edilmiştir.



Kredi kartı

Oyuncu oyunun 3.seviyesine geldiğinde bankadan kredi kartı alabilir. Kredi kartı oyuncunun elinde yeteri kadar para olmadığı durumlarda bile harcama yapabilmesine olanak sağlar ve oyuncu kartı küçük miktarlar için ön onaylı kredi gibi kullanabilir. Oyuncu borçlu olduğu miktara göre faiz öder.
Faiz oranları, yıllık net oranları, komisyon ve vergi olarak ifade edilmiştir.



Sigorta

Oyuncu Sigorta şirketinde sigorta satın alabilir. Oyuncu sağlık sigortası, araba sigortası ve ev sigortası yaptırabilir. Oyuncunun satın alabileceği sağlık ve ev sigortası isteğe bağlıdır ancak oyun sırasında açıklanan diğer sigortaları yaptırmak zorunludur.

Piyango ve Diğer Etkinlikler

Oyuncu Piyango Evinde yapılan çekilişlere katılabilir. Bunun için oyuncunun Piyango evine gitmesi ve herhangi bir oyun için bilet alması gereklidir.

Oyunun 2. Seviyesinden itibaren oyuncunun yararına veya aleyhine olabilecek olaylar gerçekleşir. Bu olayların bazıları şunlardır:
-İş kaybı
- Aracınıza ciddi zarar veren araba kazası
- Evinizde ciddi hasara neden olan yangın
- Gösterdiğiniz üstün performans için işyerinden yapılan ekstra ödeme
-Evinizde meydana gelen değer artışı, ki bu zenginlik durumunuzu da etkiler.
-Hastaneye gidip sağlık harcaması yapmanızı gerektiren hastalıklar (Eğer oyuncunun sağlık sigortası yoksa)

Yıllık Vergi Bildirimi

Her yıl, 12. ayda, Oyuncu yıllık geliri beyannamesi sunmalıdır.

OYUN HAKKINDA |KARARLAR VE OLAYLAR

Enflasyon

(1. Yıl hariç) Her yılın başında, fiyatlar ve ücretler Enflasyon ve maaş revizyonu ile artabilir.

Şehirde Dolaşım

Şehir çevresinde ulaşım, var olan ulaşım araçları arasında bir seçim anlamına gelir; yürüyerek, toplu taşıma ve kişisel ulaşım (bisiklet, motosiklet veya araba, eğer oyuncu sahip ise) Oyuncunu seçimlerine göre bir yerden bir yere nasıl gideceği,ne kadar para ödeyeceği , ne kadar yer göreceği değişir. Şehirdeki alanlar arasındaki mesafe Standart Hareketler (H) oyunun alt birimlerinde zaman olarak verilmiştir. İki alan arasındaki mesafe bu alanları birbirine bağlayan tüm kesimler eklenerek belirlenmiştir.

OYUN HAKKINDA / OYUNU KAYBETME

Oyuncu borç yüzünden yükümlülüklerini yerine getiremediği zaman genellikle oyunu kaybeder (örneğin zamanında ödemelerin yapılamaması).

Oyuncu aynı zamanda mevcut hesabında iki ay üst üste –2000 para seviyesinde kalırsa oyunu kaybeder.

OYUN HAKKINDA / ÇEVRE

OYUN HAKKINDA / ÇEVRE

	Yerleşim Bölgesi	Oyuncunun emlak bilgisini alabileceği, ev ya da daire kiralayabileceği, satın alabileceği ya da satabileceği alandır.
	İş merkezi	Oyuncunun mevcut iş bilgisini, ücretini ve iş teklifleri alabileceği ya da bir işe başvuracağı yada istifa edeceği alandır.
	Eğitim Kampüsü	Oyuncunun eğitim aktivitelerine katılabileceği, kurslar hakkında bilgi alacağı yerdir.
	Banka	Oyuncunun Tahvil, Fon, Kredi, İpotek ve Kredi Kartı bilgisini alabileceği, hesap açabileceği para yatırıp çekebileceği,kredi kartına yükleme yapabileceği yerdir.

OYUN HAKKINDA / ÇEVRE

	Seyahat Acentesi	Oyuncunun seyahat paketleri hakkında bilgi alabileceği ve paket satın alabileceği, pakette yükselme ve azalma yapabileceği yerdir.
	Boş zaman Merkezi	Oyuncunun boş zamanlarında yapabilecekleri ile ilgili bilgi alabileceği ve bu aktivitelere katılabilecekleri yerdir.
	Piyango Binası	Oyuncunun çekiliş oyunları hakkında bilgi alabileceği ve bu oyunları oynayabileceği yerdir.
	Finans Danışmanı	Oyuncunun kuruluşlar hakkında (kamu kuruluşları ve sivil toplum kuruluşları) mali olarak bilgi alabilecekleri ve tüketicilerin danışmanları hakkında bilgi alabilecekleri yerdir.

OYUN HAKKINDA / ÇEVRE

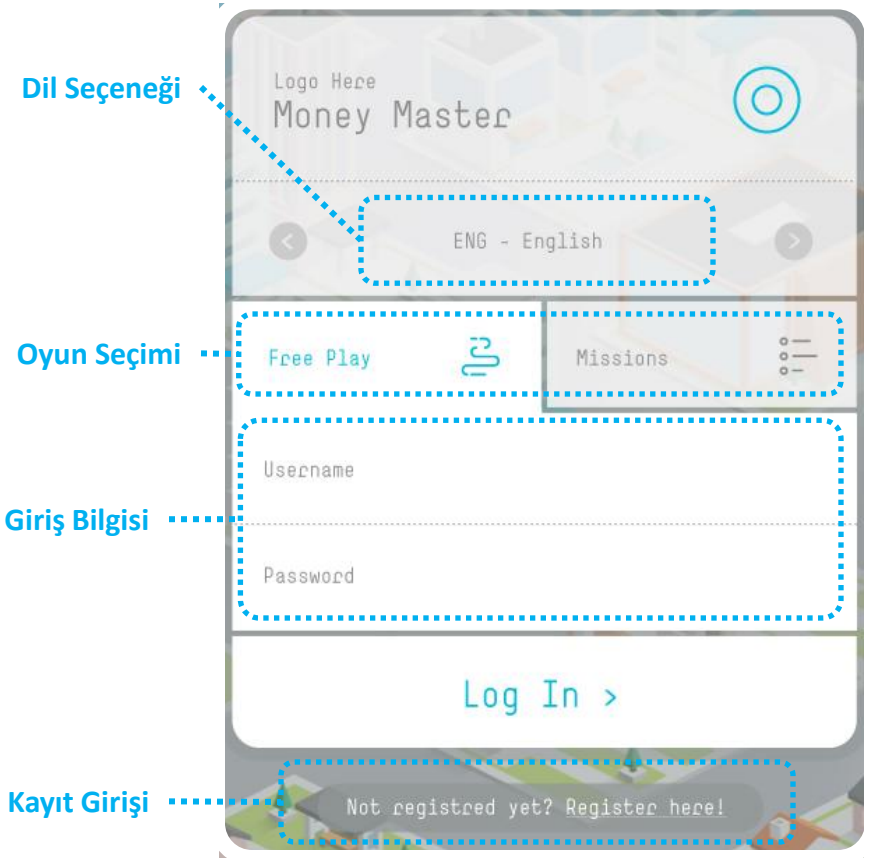
	Sağlık Merkezi	Oyuncunun kaza geçirme, tedavi olma, ciddi bir şekilde hastalanma riskini düşürmek için genel kontrol yaptırabileceği yerdir. Burada oyuncu eğer sahipse sağlık sigortasını kullanabilir.
	Sigorta Binası	Oyuncunun sigortalar hakkında bilgi alabileceği, sigorta yaptırıp, iptal ettirebileceği yerdir.
	Ticari Alan	Oyuncunun gıda ve küçük konfor paketlerinin bilgisini alabileceği, paketlerini yükseltip düşürebileceği yerdir.
	Araba/Bisiklet Tamircisi-Satıcısı	Oyuncunun araba, motosiklet ve bisiklet ücretlerini öğrenebileceği, bunları satın alabileceği, satacağı yada tamir ettirebileceği yerdir.

OYUNUN OYNANMASI | OYUNA GIRIŞ

Para Ustası oyunu için www.moneyms.eu. Sitesi ziyaret edilmelidir.
Öncelikle kayıt olmalı ve giriş yapmalısınız. Kayıt olduğunuzda oyundaki ilerlemeniz kaydedilir ve yüksek puan aldığınızda Liderlik Panosunda isminiz görünür.
Açılış menüsünde oyundaki istediğiniz dili .- EN, DE, ES, LT, PT, TR –
ve oyun çeşidini –Serbest Oyun ve Görev Tabanlı Oyun (2 oyundan birini seçmek için kayıt olmalısınız)- seçebilirsiniz

Giriş linki:

www.moneyms.eu



OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞıM

Hareket Göstergesi
Kalan standart hareket bilginizi gösterir. Her aya 40 standart hareket ile başlarsınız. Daha fazla bilgi için yardım bölümündeki Şehir Çevresinde Dolaşım bakınız.

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞıM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞıM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

Ulaşım Seçimi
Size bir binadan diğer binaya nasıl geçiş yapacağınız ve kullanmak istediğini ulaşım aracını seçebileceğinizi gösterir; yürüyerek, toplu taşıma veya kişisel araç kullanarak (varsa). Hedefinize ulaşmak için ihtiyacınız olan hareket(M) ve Para (C)'yı görebilirsiniz. Eğer yeteri kadar paranız ve hareket hakkınız yoksa bu bilgi ekranda kırmızı olarak görünecek ve ulaşım aracı kullanamayacaksınız.

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

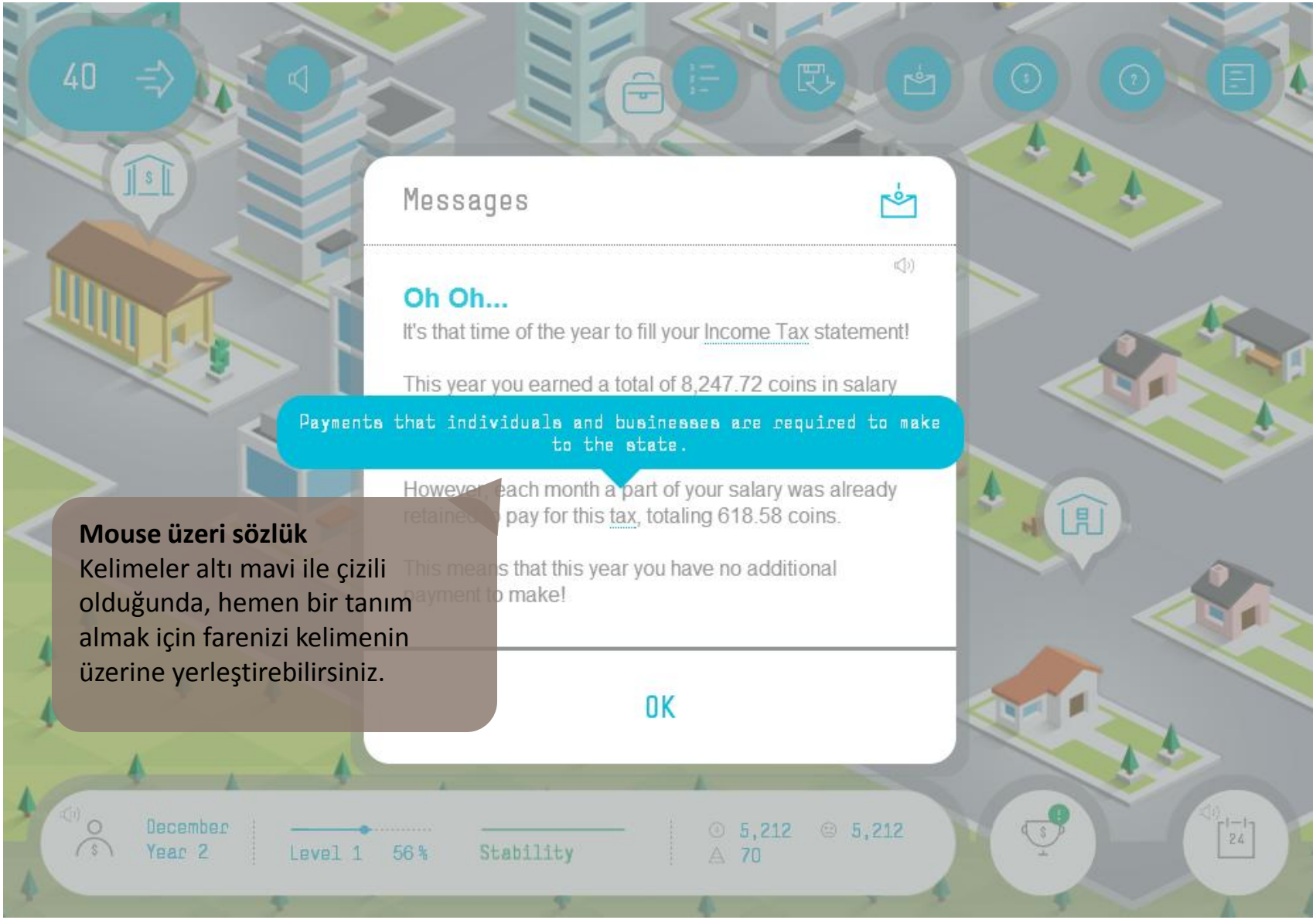
OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI | DOLAŞIM

OYUNUN OYNANMASI|DOLAŞIM



Mouse üzeri sözlük
Kelimeler altı mavi ile çizili olduğunda, hemen bir tanım almak için farenizi kelimenin üzerine yerleştirebilirsiniz.

OYUNUN OYNANMASI|DOLAŞIM

Money Master

Improving Financial Literacy among Youngsters

www.moneyms.eu

Lifelong Learning Programme

Proje No: 530878-LLP-1-2012-1-TR-KA3-KA3MP

Bu proje, Avrupa Komisyonu desteği ile finanse edilmiştir. Bu web sitesi ve tüm içeriği yalnızca yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

•©2014, Produced by Advancis Business Services, Lda.