oney
aster
Improving Financial Literacy among Youngsters
Manual do Jogo
Lifelong
Learning
Programme
Advancis
BUSINESS SERVICES
EDUKACINIAI
PROJEKTAI
e-Learning
concepts
ESMAE
POLITÉCNICO
DO PORTO
Fundación
General
UGR-Empresa

Pubicado por:
Money Master - Improving Financial Literacy among Youngsters

Título: Manual do Jogo

© 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 All rights protected |final version | PROJ. Nº 530878-LLP-2012-TR-KA3-KA3MP
This project has been funded with support from the European Commission. This website and all its contents reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Website do Projecto: http://www.moneyms.eu/
Número do Projecto: 530878-LLP-2012-TR-KA3-KA3MP

Este obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

CONTEÚDOS

- Introdução..... 3
- Sobre o Jogo..... 4
  - Conceito Geral..... 4
  - Mecanismos e Componentes..... 7
  - Objectivos..... 11
  - Decisões e Eventos..... 12
  - Perder..... 23
  - Ambientes..... 24
- Jogar..... 28
  - Aceder ao Jogo..... 28
  - Algumas Indicações..... 29

INTRODUÇÃO

Money Master é uma ferramenta educativa, composta por um **jogo de computador** para ser usado em contexto de ensino regular e em outros contextos (e.g. blended learning, aprendizagem auto-organizada, etc.), que oferece um ambiente simulado da vida real no qual os jovens são expostos aos principais conceitos financeiros e à tomada de decisões sobre o uso do dinheiro, com o objectivo de:

- Prepará-los para as suas responsabilidades financeiras na vida, proporcionando-lhes o conhecimento e o desenvolvimento das capacidades necessárias para assegurar uma transição bem sucedida da dependência para a independência financeira;
- Fortalecer comportamentos que levem ao aumento da poupança, a gastos mais produtivos e responsáveis e ao recurso inteligente a produtos financeiros.

O jogo apresenta 2 componentes: **Jogo Livre** e **Missões**

- **Jogo Livre:** nesta componente o jogador joga livremente o jogo (sujeito apenas às regras gerais estabelecidas), tomando decisões financeiras para atingir um conjunto de objectivos gerais, ao mesmo tempo que é exposto a conceitos financeiros.
- **Missões:** nesta componente o jogador tem de realizar um exercício baseado no jogo, mas também utilizando outros métodos activos de aprendizagem – e.g. discussões de grupo, estudos de caso, etc..

Este **Manual do Jogo** fornece orientações para uma melhor compreensão e utilização do Jogo Money Master.

SOBRE O JOGO | CONCEITO GERAL

No jogo, o jogador incorpora o papel de um jovem adulto que se confronta, pela primeira vez, com os desafios da independência financeira.

O objectivo é atingir níveis crescentes de **Conforto/Satisfação (C/S)** e manter a **Estabilidade Financeira (EF)** através da obtenção de rendimentos e da tomada de decisões de consumo, despesa, poupança e investimento, para atingir o nível de **Money Master**.

O jogador tem de assegurar um emprego, pagar pela educação e formação necessárias para ter acesso a empregos mais bem pagos, tomar decisões sobre poupanças, empréstimos, seguros, despesa corrente, compra e arrendamento de casa, etc. todas elas com impacto no nível de **C/S** e na **EF**.

Enquanto que algumas decisões de despesa ou consumo contribuem para aumentar o nível de **Conforto** ao mesmo tempo que podem colocar em causa a **EF**, como aquisição de pacotes de férias, um novo automóvel, etc. Outras decisões, como despesas em educação, apesar de exigentes do ponto de vista financeiro no imediato, podem ter um impacto positivo no médio/longo prazo no **C/S** e **EF**, na medida em que possibilitam o acesso a empregos com melhores salários. Ainda outras decisões, como reparar um automóvel, têm um impacto negativo no **C/S** e na **EF** na medida em que implicam despesa adicional apenas para repor uma situação anterior

Alguns eventos aleatórios vão ainda testar as opções do jogador: doenças inesperadas, problemas com a viatura própria, inundação na casa, etc.

SOBRE O JOGO | CONCEITO GERAL

A progressão no jogo faz-se através de um mecanismo de **jogadas**. Cada jogada corresponde a um mês e em cada mês o jogador poder efectuar 40 Movimentações (explicado mais à frente).

O jogador ganha **Coins** sobretudo assegurando um emprego, que depois utiliza para adquirir produtos e serviços que lhe permitem obter **Conforto/Satisfação (C/S)**. Para alcançar **Estabilidade Financeira (EF)**, o jogador tem de controlar os níveis de endividamento (explicado mais à frente).

Uma janela de **Mensagens** aparece por vezes para dar ao jogador algumas indicações para orientar ou reforçar determinados comportamentos durante o jogo.

Há 3 **Níveis** de jogo. Cada **Nível** dá acesso a novas decisões, novos produtos e serviços e diferentes produtos financeiros.

Património (riqueza)

O **Património** é expresso em 'Coins' que são acumuladas ao longo do jogo. O Património é constituído pelas Coins que o jogador tem na Conta Corrente e em depósitos e outros investimentos bancários, e pelo valor da propriedade que este acumulou (habitação própria e viatura). Não há limite para o valor do Património que o jogador pode acumular.

Conforto/Satisfação (C/S)

C/S é uma **medida de sucesso no jogo**, para além de uma outra - a Estabilidade Financeira. O C/S é expresso em unidade de 1 a 1000. O jogador pode acumular pontos de C/S de 7 dimensões do jogo: emprego, educação, habitação, veículos, alimentação e pequenos confortos, férias e actividades de lazer. O máximo de pontos de C/S é de 1.000. O C/S pode aumentar mas também diminuir de acordo com decisões do jogador e com as incidências do jogo. Por exemplo, se o jogador é despromovido no emprego, ou muda para uma habitação menor, etc. o C/S vai diminuir. Inversamente, o C/S aumenta quando o jogador compra um melhor veículo, obténs um novo grau académico, etc.

Jogadas

Jogadas são o que permitem avançar a acção do jogo. Cada jogada representa um mês e, em cada mês, o jogador pode fazer 40 movimentações (Move). O jogador pode 'clicar' em 'jogada' (calendário no canto inferior direito do ecrã) para passar ao mês seguinte. No início de cada mês (jogada) pode ser visto o orçamento com o rendimento e as despesas esperadas. (ver Orçamento e Movimentação na Cidade)

Coins e Conta Corrente

Coins é a divisa (moeda) no jogo. Pode ser usada para adquirir bens e serviços e realizar operações bancárias. Para ganhar Coins o jogador tem de obter um emprego que pague um salário e/ou fazer operações bancárias para obter juros. Outra forma de ganhar Coins é participar nos jogos disponíveis na Casa da Lotaria. Os Coins ganhos são automaticamente depositados numa Conta Corrente no banco. A Conta Corrente pode ser negativa por um curto período de tempo (mas com um limite de valor de -2.000 Coins) quando o jogador gasta mais do que o que tinha na conta, pagando um juro elevado por isso. (ver Descoberto Bancário no glossário)

Estabilidade Financeira(ES)

EF é outra das **medidas de sucesso no jogo**, a par do Conforto/Satisfação. A EF é calculada em cada mês (jogada) como o rácio de dívida/rendimento, i.e., a EF expressa quanto é que as obrigações financeiras mensais pesam no rendimento mensal. Ainda de outra forma, a EF tenta medir a capacidade do jogador cumprir compromissos financeiros futuros. A EF é apresentada como uma barra colorida, do 'verde escuro' ao 'vermelho vivo' expressando um valor baixo do rácio dívida/rendimento a um valor elevado do rácio dívida/rendimento (35% ou acima). O valor da EF varia cada mês com alterações das dívidas e rendimentos. Para vencer o jogo, jogador tem de apresentar níveis de dívida que consiga gerir, por isso tem de ter um **nível de EF abaixo de 35%**.

Realizações

As **Realizações** traduzem melhorias no estilo de vida. As Realizações estão relacionadas com a habitação, o emprego, a educação, etc. O jogador também pode perder Realizações com retrocessos, como ter de mudar para uma habitação mais modesta. Ao longo da jornada, o jogador tem de acumular estas Realizações de forma a progredir através dos níveis do jogo até atingir o estatuto de Money Master. Os diferentes níveis do jogo dão acesso a diferentes Realizações. (ver Níveis)

Janela de Mensagens

A janela de Mensagem serve para dar ao jogador algumas indicações para orientar ou reforçar determinados comportamentos durante o jogo. Desta forma são auxiliares da aprendizagem (so jogo e dos temas financeiros)

Níveis

Os Níveis permitem motivar e envolver o jogador, ao colocá-lo perante desafios cuja complexidade acompanha a sua aprendizagem ao longo de todo o percurso do jogo. O primeiro nível permite uma aprendizagem rápida sobre os mecanismos do jogo. Os níveis seguintes são progressivamente mais complexos , com um maior número de decisões e opções disponíveis para o jogador. Há 3 níveis de progressão até o jogador atingir o estatuto de Money Master.

SOBRE O JOGO | OBJECTIVOS

O objectivo do jogo é alcançar níveis progressivamente superiores de Conforto/Satisfação, mantendo uma Estabilidade Financeira adequada, traduzindo-se numa capacidade crescente para lidar com questões financeiras e com as escolhas de vida. O jogador tem de passar por três níveis de complexidade crescente para atingir o estatuto de Money Master.

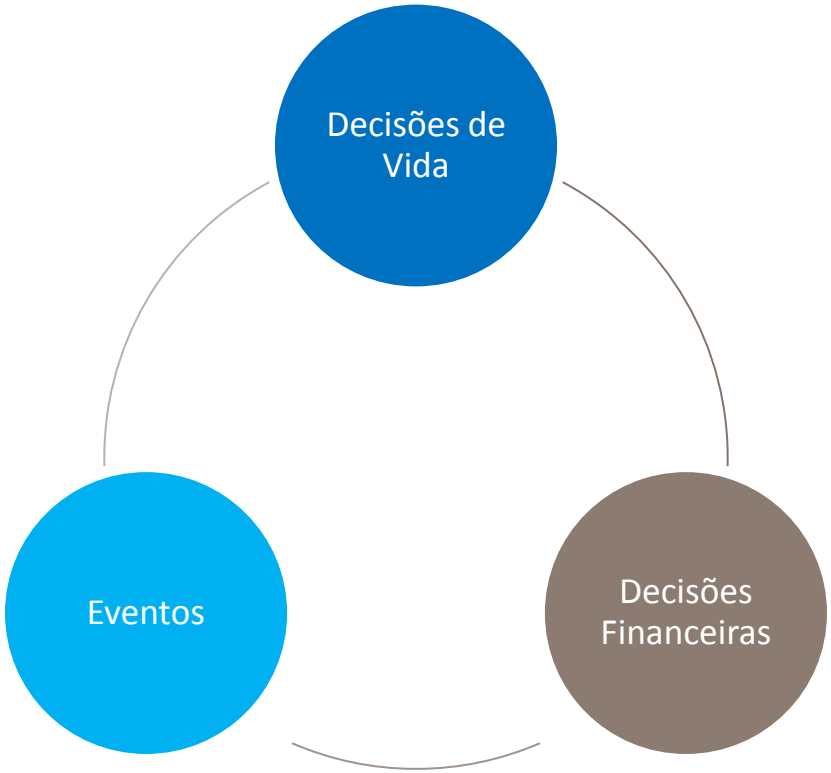
Começa com 1000 Coins (a divisa no jogo) e tem de atingir os 1.000 pontos de Conforto/Satisfação e um nível gerível de endividamento expresso pela barra 'verde' de Estabilidade Financeira. Estes objectivos deve ser atingidos no menor número possível de meses (jogadas).

Level 1	Level 2	Level 3
Conforto: 130 pontos Estabilidade Financeira < 35% Jogadas: ilimitadas. Usar menor número de jogadas possível	Conforto: 460 pontos Estabilidade Financeira < 35% Jogadas: ilimitadas. Usar menor número de jogadas possível	Conforto: 1.000 pontos Estabilidade Financeira < 35% Jogadas: ilimitadas. Usar menor número de jogadas possível

SOBRE O JOGO | DECISÕES E EVENTOS

Durante a sua jornada, o jogador terá de adquirir (e eventualmente vender) propriedades, pagar serviços e despesas correntes (alimentação e utilidades). Pode ainda contratar produtos e serviços financeiros, como empréstimos, depósitos, obrigações, entre outros. O jogador também terá oportunidade de experimentar a sua sorte na Casa da Lotaria. Ao longo do jogo, pode ainda ser afectado por eventos aleatórios.

Assim, o jogador terá de tomar Decisões de Vida e Decisões Financeiras, e estará sujeitos a eventos aleatórios.



Emprego

O emprego é a principal fonte de rendimento (Coins) no jogo. Sem um emprego o jogador não pode progredir e perderá o jogo. Há diferentes empregos disponíveis para escolha, mas para ter acesso aos empregos com melhores salários o jogador terá de investir em Educação.

Há diferentes empregos e percursos de carreira que se iniciam no nível 1 do jogo, de forma que o jogador terá de escolher um percurso profissional e formativo (Educação) que lhe dê acesso à carreira que pretende seguir. As ofertas de emprego e os valores salariais propostos variam todos os meses.

O salário que o jogador aufere em cada jogada corresponde ao do emprego com que iniciou o mês, i.e., uma mudança de emprego só produz efeito no mês seguinte. Os empregos estão disponíveis no Centro de Negócios. Nota: só é possível ter um emprego de cada vez. (ver Centro de Negócios)

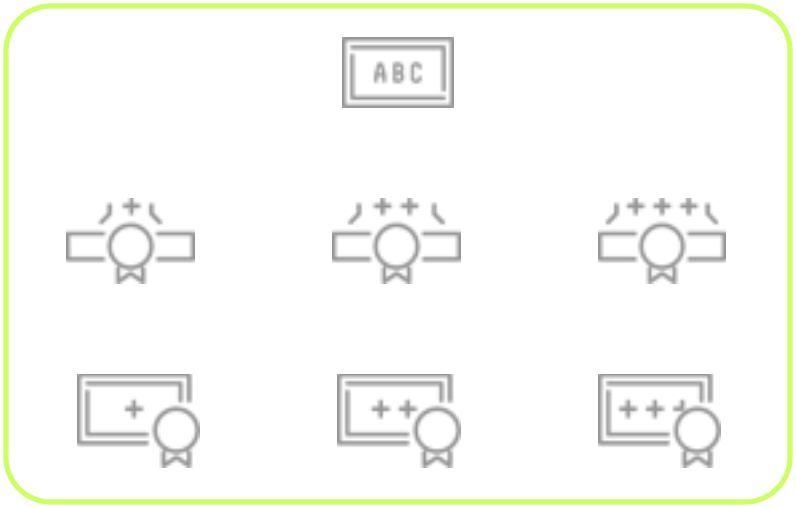
Educação

A Educação é um meio de aceder a empregos com melhores salários. Sem investimento em educação o jogador só conseguirá empregos pouco qualificados.

No nível 2 do jogo, o jogador poder optar por 3 vias de ensino diferentes que também lhe darão acesso a diferentes carreiras profissionais.

Para investir em educação, o jogador terá de ir ao Centro Escolar. Cada curso/formação tem uma duração específica até obter o nível de educação correspondente.

Nota: Os pontos de Conforto/Satisfação não acumulam (ver Centro Escolar)



Habitação

É obrigatório que o jogador tenha uma habitação. Não pode passar um mês sem que o jogador tenha um local onde viver. Se passar o mês e não tiver acautelado uma habitação, o jogador perde o jogo. Em cada momento o jogador só pode ter uma habitação, pelo que comprar ou arrendar uma nova habitação implica vender ou deixar a habitação actual.

Cada opção de habitação tem impactos financeiros importantes quando se compra, quando se vende e quando em cada mês se paga a manutenção e os serviços utilitários. Também é pago um imposto sobre a propriedade no caso do jogador ter uma habitação própria (i.e. quando não é arrendada), que por razões de simplificação é pago todos os meses.

Quando o jogador vende a sua habitação, o preço de venda corresponde a um preço de mercado calculado automaticamente em cada mês e que pode ser superior ou inferior ao preço inicial de compra.

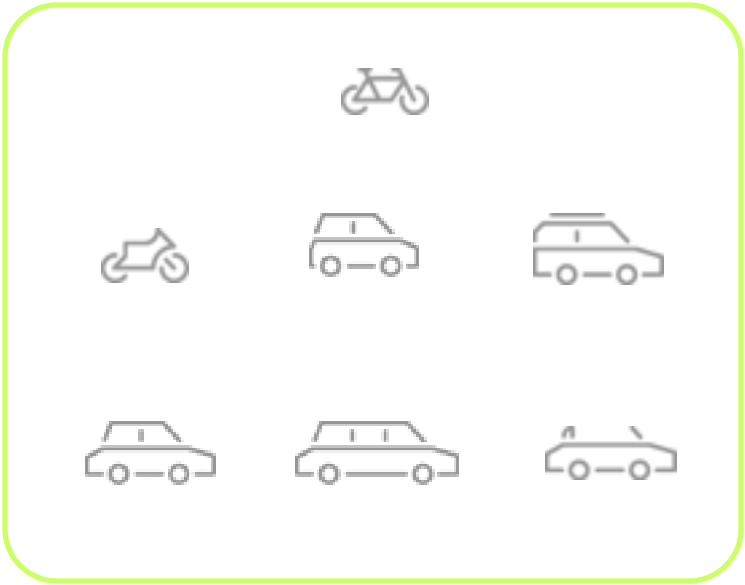
Para arrendar, comprar e vender habitações o jogador tem de ir à Área Residencial. (ver Área Residencial)

Mobilidade

Os veículos proporcionam conforto extra por um preço. O uso de carros e motociclos tem um custo adicional:

- Combustível: calculado todos os meses multiplicando o **custo com combustível /Movimentação** pela **distância** percorrida pelo jogador na cidade. Isto não se aplica à bicicleta.
- Manutenção: custo mensal que corresponde a 0,3% do preço de aquisição da viatura.

A bicicleta está disponível no nível 1 do jogo. O acesso a carros e motocicleta só acontece no nível 2 do jogo e a utilização destes veículos está sujeita a Seguro de Veículos.



Os veículos podem ser comprados e vendidos e sofrem depreciações com o tempo, a uma taxa de 2% do preço de compra todos os meses. A depreciação é apenas relevante na venda de um veículo, uma vez que o preço de venda será automaticamente calculado subtraindo o valor da depreciação ao valor de compra do veículo. Os veículos têm sempre um valor mínimo de 10% do seu valor inicial

Durante o jogo podem ocorrer eventos ocasionais, incluindo avarias e acidentes com os veículos; nessa altura tens de consertar o veículo ou perderás os pontos de Conforto/Satisfação associados ao veículo.

Os veículos podem ser comprados, vendidos e consertados no Stand de Veículos. O jogador só pode ter um veículo de cada vez.

Alimentação & Pequenos Confortos

A Alimentação & Pequenos Confortos (A&PC) cobre as necessidades básicas relacionadas com a alimentação e outros bens e serviços que contribuem para uma vida mais interessante, como uma ida a um restaurante, ao cinema, a um museu, etc. O jogador tem de melhorar progressivamente o seu Cabaz de A&PC, o que pode ser visto como uma melhoria no estilo e qualidade de vida. Estes cabazes podem ser adquiridos na Área Comercial e o seu valor é retirado imediatamente da Conta Corrente. Nos meses seguintes o valor do Cabaz de A&PC seleccionado será deduzido automaticamente à conta (até que haja alguma alteração). Para comprar e mudar o Cabaz de A&PC, o jogador tem de ir à Área Comercial.

Pacote de Férias

À medida que o jogo progride é disponibilizado o acesso a Pacotes de Viagem mais caros e que também contribuem com mais pontos de Conforto/Satisfação. Só se pode comprar um Pacote de Férias uma vez por ano. Quando se compra um Pacote, essa opção fica activa para os anos seguintes a não ser que seja alterada.

Para comprar um Pacote de Férias, o jogador tem de ir à Agência de Viagens. (ver Agência de Viagens)

Actividades de Lazer

As Actividades de Lazer são uma forma de obter pontos de Conforto/Satisfação. As actividades disponíveis podem ou não ter custos. Em cada nível do jogo haverá novas opções de actividades, mas o jogador só poderá ter uma actividade em cada momento.

Para se inscrever nas Actividades de Lazer, o jogador tem de ir ao Centro de Lazer. Quando se selecciona uma nova actividade, o custo será deduzido automaticamente da Conta Corrente; nos meses seguintes o valor será deduzido automaticamente à conta no início do mês. (ver Centro de Lazer)

Depósitos e Produtos de Investimento

Podem fazer-se depósitos, comprar obrigações ou apostar em fundos de investimento para obter ganhos com juros. Estes produtos financeiros estão disponíveis no Banco.

Adicionalmente, o jogador tem uma **Conta Corrente** onde todos os Coins ganhos são automaticamente acumulados e de onde são também retirados os valores de despesas e perdas. O valor de Conta Corrente pode ser negativo por um período limitado de tempo , mas o jogador paga juros de 15% sobre o valor a “descoberto”. (ver Coins e Conta Corrente)

As taxas de juro estão expressas em taxas anuais efectivas, i.e., líquidas de comissões e impostos.

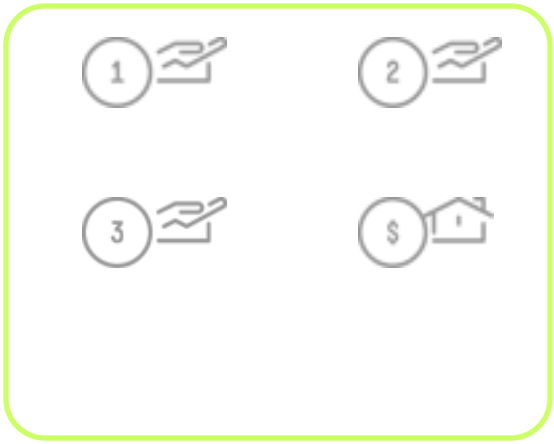
Empréstimos e Hipotecas

O jogador pode contrair empréstimos e hipotecas para ter mais Coins disponíveis em determinado momento. Para isso tem de ir ao Banco.

Há um montante máximo de empréstimo que o jogador pode obter do Banco e que depende do valor do seu Património.

As taxas de juro podem ser fixas ou variáveis. As taxas variáveis são alteradas todos os meses.

As taxas de juro estão expressas em taxas anuais efectivas, i.e., líquidas de comissões e impostos, e são cobradas mensalmente.



Cartão de Crédito

O Cartão de Crédito pode ser obtido no Banco, no nível 3 do jogo. Mas para isso o jogador tem de ter o seu nível de Estabilidade Financeira no 'verde' (inferior a 35%).

O Cartão de Crédito permite gastar mais dinheiro do que aquele que está disponível na Conta Corrente sem o jogador ter de pedir um empréstimo, funcionando como um empréstimo pré-aprovado para pequenas quantias. Pelo valor de crédito usado é pago um juro, normalmente a uma taxa elevada, pelo que o cartão deve ser usado com muitas cautelas. O crédito pedido pode ser pago a qualquer altura, evitando pagar-se mais juros.

As taxas de juro estão expressas em taxas anuais efectivas, i.e., líquidas de comissões e impostos.

Seguros

Os seguros podem ser contratados na Companhia de Seguros. Estão disponíveis seguros de habitação, seguros de responsabilidade civil, seguros de veículo, seguros de invalidez, seguro de saúde, etc.

Alguns destes seguros são obrigatórios, como o Seguro de Veículo se o jogador quiser utilizar o automóvel ou motociclo que comprou.

Os seguros são pagos mensalmente e podem ser cancelados em qualquer altura. (ver Companhia de Seguros)

Jogos de Sorte and Outros Eventos

O jogador pode participar nos jogos de sorte disponíveis na Casa da Lotaria., bastando comprar o(s) respectivo bilhete(s).

No Nível 2 do jogo, há outros eventos que ocorrem de forma aleatória, em benefício ou prejuízo do jogador. Alguns deles incluem:

- Perda do emprego
- Acidente de automóvel com danos para o veículo
- Fogo na habitação, resultando em perdas elevadas
- Bónus de salário por bom desempenho no emprego
- Reavaliação da habitação, resultando no aumento do seu valor
- Etc.

Imposto Anual sobre o Rendimento

Todos os anos, no mês 12, o jogador apresenta a sua Declaração de Imposto sobre o Rendimento. Esta apresentação é automática e o jogador é notificado se tem imposto a pagar.

Inflation

No início de cada ano /excepto no ano 1), os preços e os salários poderão aumentar com a Inflação e com a revisão salarial.

Movimentação pela Cidade

Para se movimentares pela cidade, o jogador tem diferentes meios de transporte à tua disposição: pode caminhar, utilizar transportes públicos ou um veículo próprio (se tiver). Dependendo da escolha, o jogador vai despender mais ou menos Coins e poderá conseguir ir a mais ou a menos edifícios numa mesma jogada (mês). A distância entre as áreas da cidade é dada por Movimentações ou Moves (M).

O jogador tem 40 Movimentações ou Moves em cada jogada (mês), mas dependendo do meio de transporte vai gastar mais ou menos Movimentações.

O jogador perde o jogo em circunstâncias específicas. Quando não tem meios para cumprir as suas obrigações perante o banco (e.g. não consegues pagar o empréstimo), ou ainda quando a sua Conta Corrente tem um saldo inferior a -2.000 Coins durante mais de dois meses consecutivos.

SOBRE O JOGO | AMBIENTES

	Área Residencial	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre ofertas imobiliárias e onde pode arrendar, comprar e vender habitações.
	Centro de Negócios	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre o seu emprego actual e onde pode concorrer a novas ofertas de trabalho. É importante notar que só é possível ao jogador candidatar-se a empregos para os quais preencha os respectivos requisitos. Todos os meses, as ofertas de emprego variam, bem como os salários oferecidos. Para candidatar-se ou despedir-se de um emprego o jogador tem de 'clicar' no 'icon' à direita do descritivo de emprego. Se não aparece nenhum 'icon' isto significa que naquele mês não há oferta disponível.
	Centro Escolar	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre as opções de educação e formação e onde pode inscrever-se para a realização de cursos. Para conseguir inscrever-se nos cursos, o jogador tem de ter disponível na sua Conta Corrente o valor total das propinas exigidas.
	Banco	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre os tipos e características de Depósitos, Empréstimos, e outros produtos financeiros e onde pode efectuar diferentes operações bancárias, como depósitos, pagamentos de empréstimos, etc.

	Centro Hospitalar	Área do jogo onde o jogador pode realizar check-ups que reduzem a probabilidade de contrair doenças graves e onde pode realizar tratamentos em caso de acidente.
	Companhia de Seguros	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre os tipos e características dos seguros e onde pode contratar ou cancelar seguros.
	Área Comercial	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre os Cabazes de Alimentação & Pequenos Confortos disponíveis e onde pode comprar ou trocar de Cabaz. (ver tópico Alimentação & Pequenos Confortos em Ajuda)
	Stand de Veículos	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre os preços e características dos veículos disponíveis e onde pode comprar, vender e concertar carros, motociclos e bicicletas.

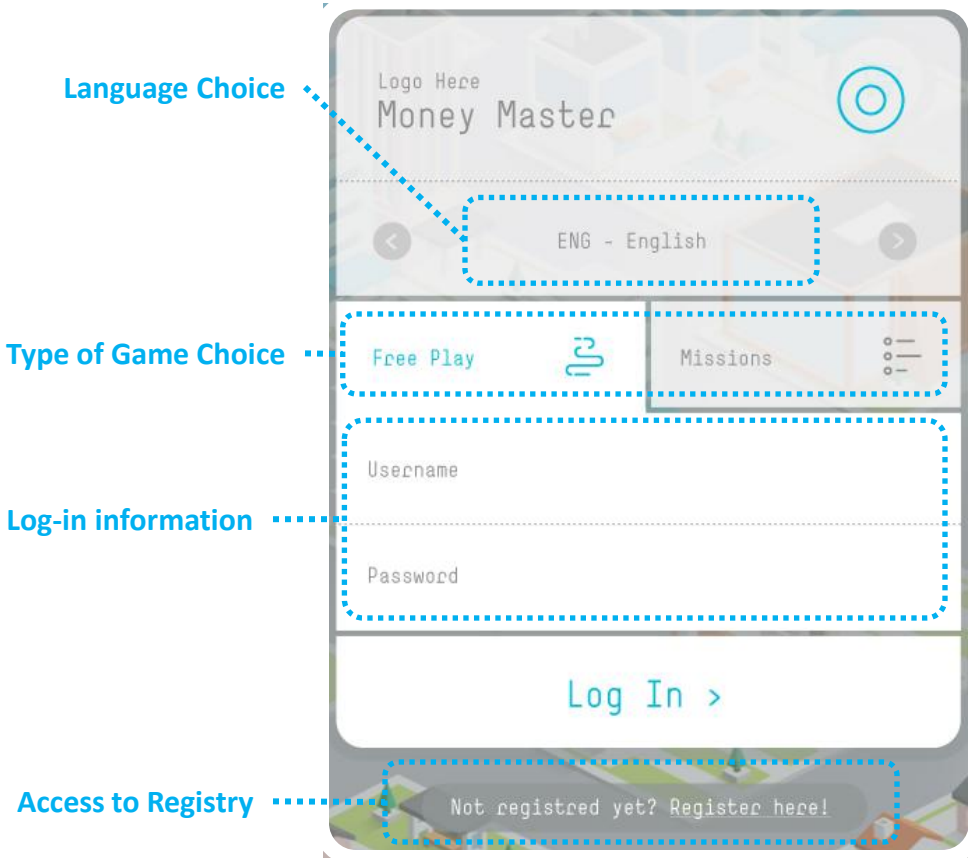
	Agência de Viagens	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre Pacotes de Férias disponíveis e onde pode adquirir ou trocar o seu Pacote de Férias.(ver tópico Pacote de Férias em Ajuda)
	Centro de Lazer	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre Actividades de Lazer disponíveis e em que se pode inscrever. (ver tópico Actividades de Lazer em Ajuda)
	Casa da Lotaria	Área do jogo onde o jogador pode obter informação sobre jogos de azar/sorte disponíveis e jogar. (ver tópico Lotaria em Ajuda)
	Consultor Financeiro	Área do jogo onde o jogador pode obter uma listagem de organizações (organismos públicos e associações sem fins lucrativos) que prestam aconselhamento financeiro e outro tipo de apoio aos consumidores.

JOGAR| ACESSO AO JOGO

O Jogo Money Master pode ser acedido em www.moneyms.eu.

Primeiro terá de se registar e fazer o log-in (entrar). Registando-se permite gravar a carregar jogos previamente gravados e ainda figurar da Tabela de Melhores Jogadores quando conseguir pontuações destacadas.

No menu de abertura pode escolher a língua em que pretende jogar, das que estão disponíveis, e escolher o tipo de jogo: **Jogo Livre** ou **Missões**.



Text-to-Speech

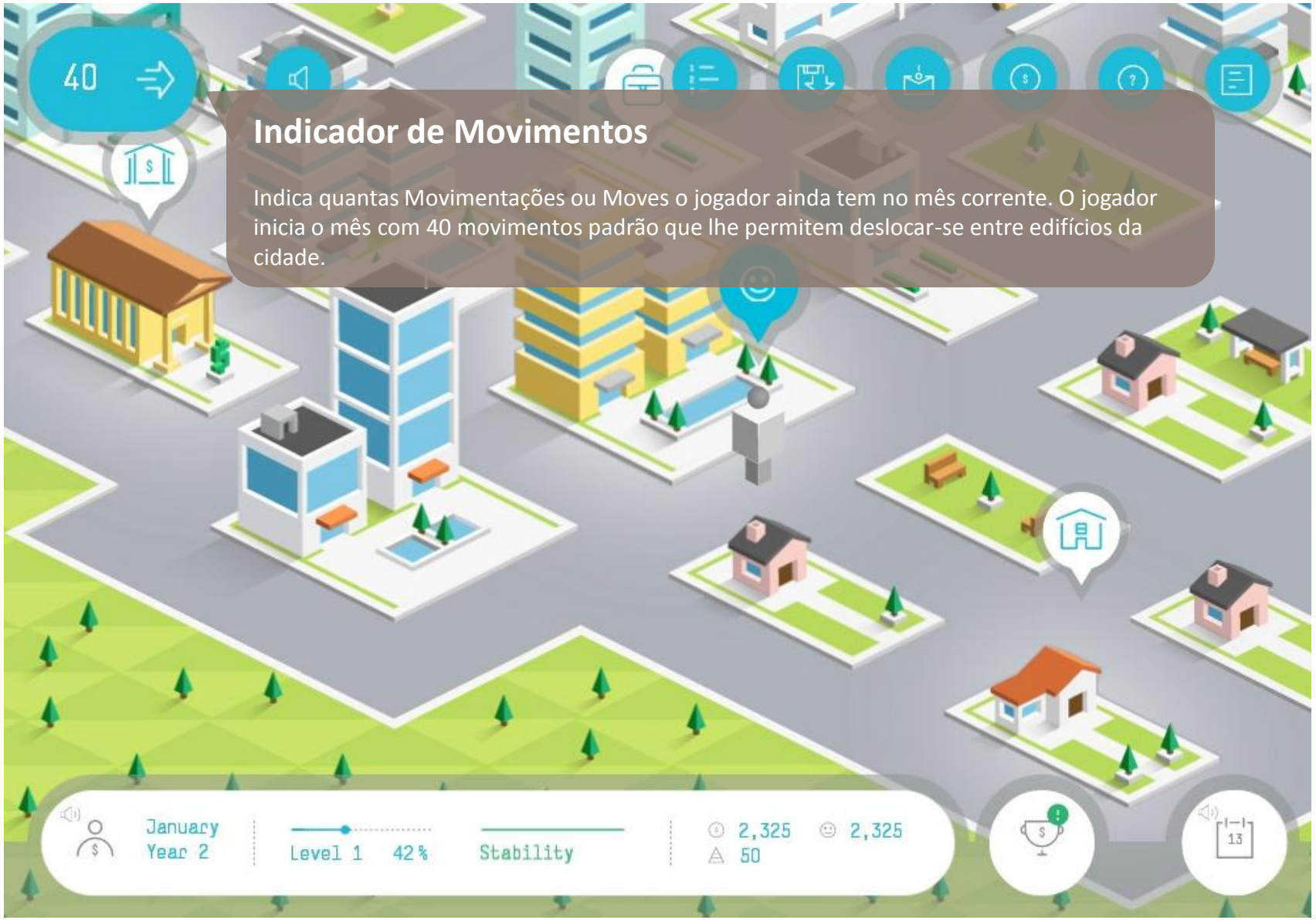
É uma ferramenta de acessibilidade. Lê o conteúdo da caixa específica ou linha onde 'clicar'.

Menu Inferior

Primeira Secção: Aqui o jogador pode encontrar (da esquerda para a direita) a indicação do Mês e Ano, o Nível em que se encontra e a percentagem de progresso no nível actual, o nível de Estabilidade Financeira, o montante de Coins na sua Conta Corrente, o nível de Conforto/Satisfação e o valor total do seu Património.

Segunda Secção: Aqui o jogador pode consultar informação sobre as suas Realizações: emprego, habitação, mobilidade, educação, etc.

Terceira Secção: Aqui o jogador pode avançar para o mês seguinte caso não pretenda realizar mais tarefas no mês corrente.



Indicador de Movimentos

Indica quantas Movimentações ou Moves o jogador ainda tem no mês corrente. O jogador inicia o mês com 40 movimentos padrão que lhe permitem deslocar-se entre edifícios da cidade.

40
Indicador do Jogador
Indica onde o jogador se encontra a cada momento e o seu nível de satisfação, de acordo com o nível de Conforto/Satisfação no jogo
January
Year 2
Level 1
42 %
Stability
2,325
2,325
50

40
Indicador de Edifício
Indica os edifícios em que se pode entrar para facilitar a navegação. Em cada edifício podem ser efectuardas diferentes tarefas e escolhas.
January
Year 2
Level 1
42 %
Stability
2,325
2,325
50

Selector de transporte

Indica os meios de transporte disponíveis para a movimentação entre edifícios e permite a selecção do meio a utilizar: caminhar, transportes públicos, veículo pessoal (se disponível). Para cada opção são indicadas as Movimentações (M) e Coins (C) necessárias para alcançar o destino em cada uma das opções de transporte. Se o jogador não tiver Movimentações ou Coins suficientes, a informação surge a "vermelho", o que significa que não poderá usar esse meio de transporte.

JOGAR | ALGUMAS INDICAÇÕES

JOGAR | ALGUMAS INDICAÇÕES

40
Extracto Bancário
Permite visualizar um resumo das operações bancárias activas, incluindo depósitos, empréstimos, etc.
January
Year 2
Level 1
42 %
Stability
2,325
2,325
50

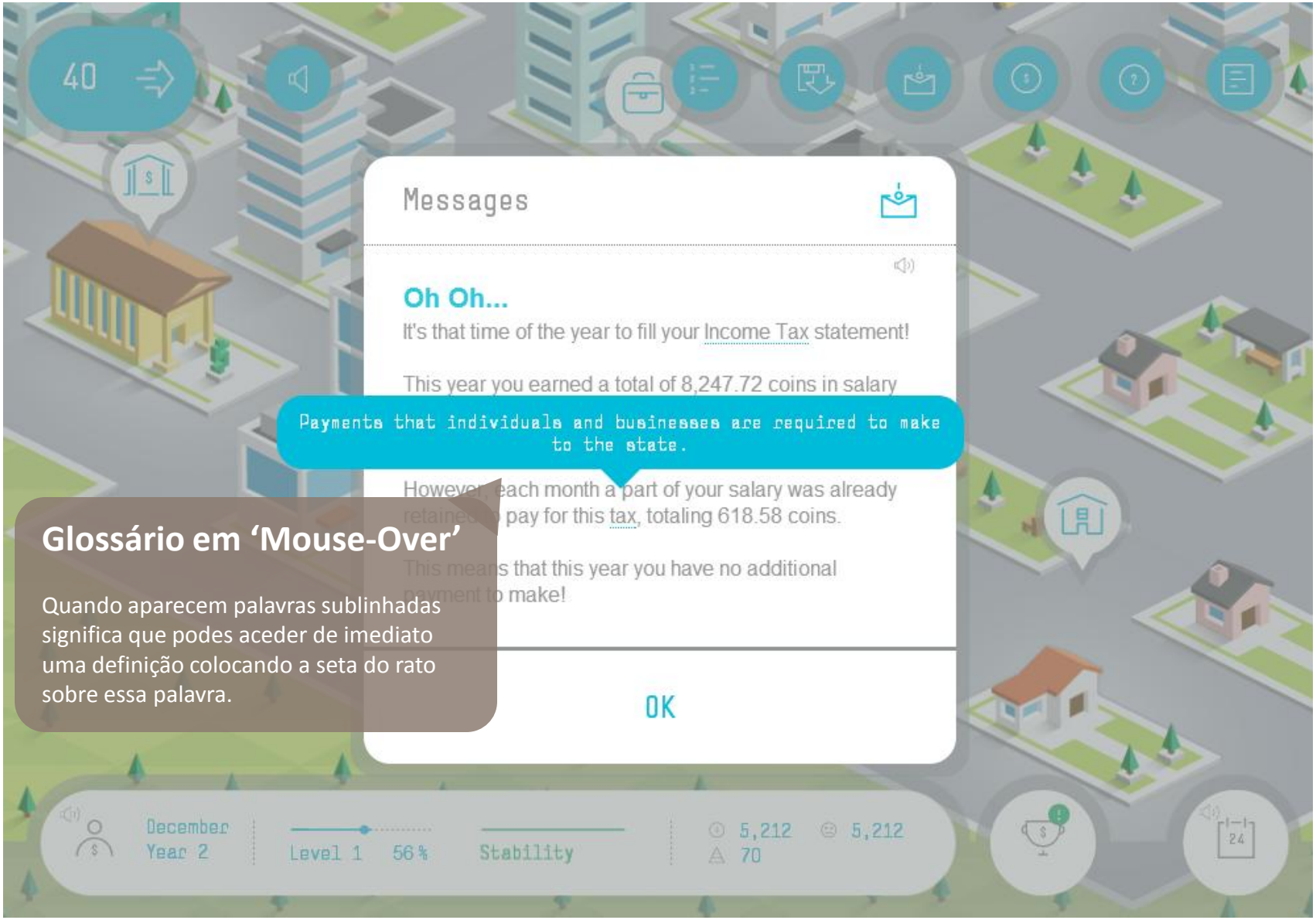
40
Mensagens
Permite visualizar o histórico de mensagens recebidas durante todo o jogo.
January
Year 2
Level 1
42 %
Stability
2,325
2,325
50

40
Gravar & Carregar
Permite gravar e carregar um jogo previamente gravado. Permite ainda iniciar um novo jogo.
January
Year 2
Level 1 42 %
Stability
2,325
2,325
50

40
Tabela de Melhores Jogadores
Permite visualizar os melhores jogadores e as pontuações mais elevadas obtidas no jogo.
January
Year 2
Level 1 42 %
Stability
2,325
2,325
50

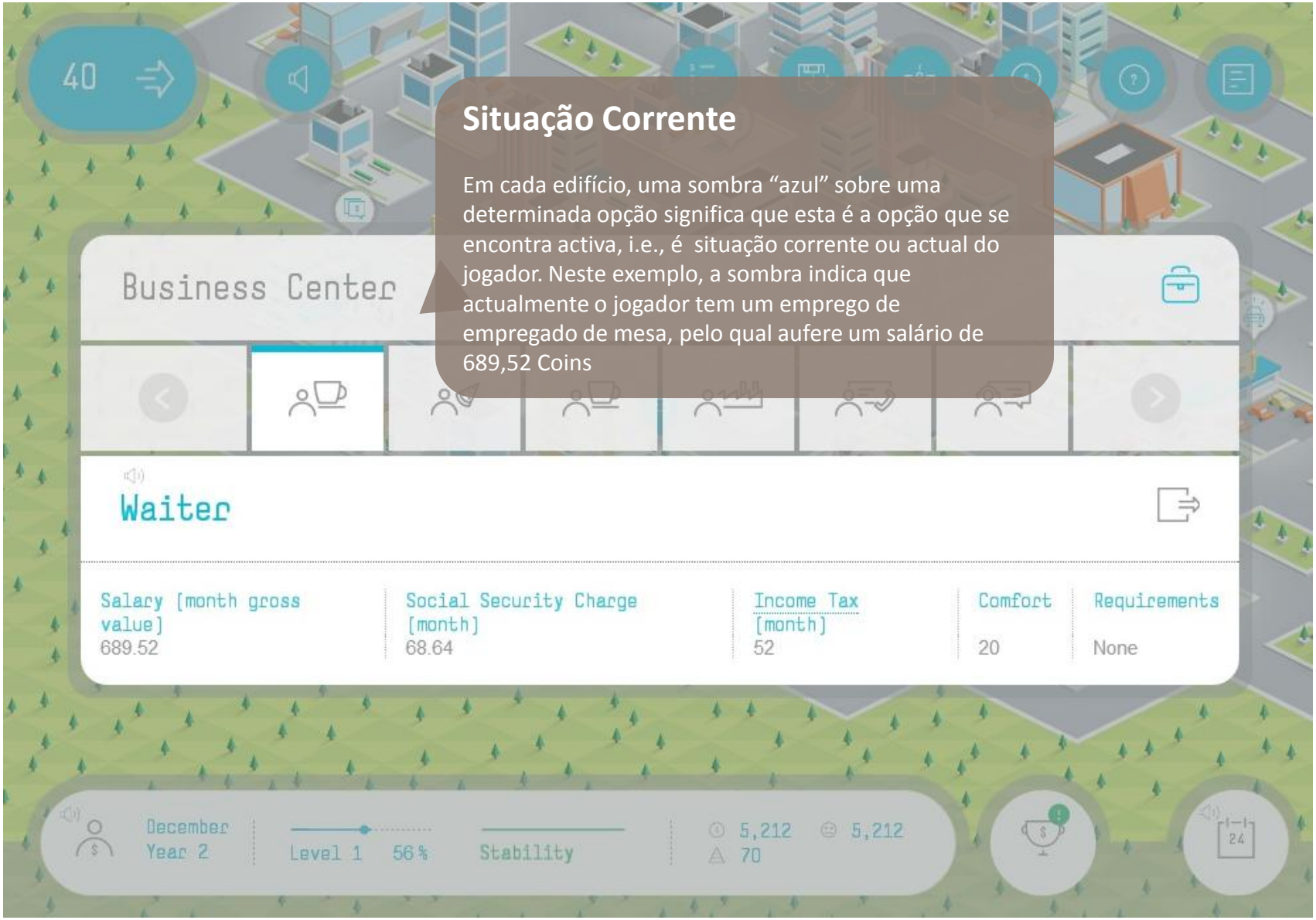
40
Ligar/Desligar Som
Permite ligar e desligar o som.
January
Year 2
Level 1
42 %
Stability
2,325
2,325
50

JOGAR| ALGUMAS INDICAÇÕES



Glossário em 'Mouse-Over'

Quando aparecem palavras sublinhadas significa que podes aceder de imediato uma definição colocando a seta do rato sobre essa palavra.



Situação Corrente

Em cada edifício, uma sombra "azul" sobre uma determinada opção significa que esta é a opção que se encontra activa, i.e., é situação corrente ou actual do jogador. Neste exemplo, a sombra indica que actualmente o jogador tem um emprego de empregado de mesa, pelo qual aufere um salário de 689,52 Coins

Money Master

Improving Financial Literacy among Youngsters

www.moneyms.eu

Lifelong Learning Programme

Advancis BUSINESS SERVICES

EDUKACINIAI PROJEKTAI

e-Learning concepts

ESMAE POLITÉCNICO DO PORTO

Fundación General UGR-Empresa

Proj. Nº 530878-LLP-1-2012-1-TR-KA3-KA3MP

Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.