



money quest

Εγχειρίδιο Παιχνιδιού



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

MoneyQuest Ένα παιχνίδι για τη χρηματοοικονομική εκπαίδευση των παιδιών

PROJ. N° 2016-1-TR01-KA201-033837 | © 2017 all rights reserved

Τίτλος: Εγχειρίδιο Παιχνιδιού

Δραστηριότητα Έργου: Ο1.Α2. Προδιαγραφές Παιχνιδιού

Ημερομηνία: Φεβρουάριος 2018

Έκδοση: 1.1 Τελική

Δημιουργήθηκε από: Advancis Business Services, Lda (Portugal)



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Περιεχόμενα

- Εισαγωγή
- Το Παιχνίδι
- Στοιχεία και μηχανισμοί του παιχνιδιού
 - Επίπεδο 1
 - Επίπεδα 2 - 4
 - Επίπεδο 5

Εισαγωγή



Σκοπός του προγράμματος είναι η εκπαίδευση των παιδιών σχετικά με σημαντικές-βασικές οικονομικές έννοιες. Στόχος του προγράμματος είναι να δημιουργήσει ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι προσομοίωσης για να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με οικονομικές έννοιες σε τυπικά, μη τυπικά και άτυπα περιβάλλοντα μάθησης, προκειμένου:

- Να τα προετοιμάσει για να αντιμετωπίζουν οικονομικά ζητήματα με υπεύθυνο τρόπο και να τα κατευθύνει προς την υπεύθυνη χρήση των χρημάτων στο μέλλον.
- Να ενισχύσει συμπεριφορές που οδηγούν στην εξοικονόμηση, σε πιο παραγωγικές και υπεύθυνες δαπάνες, καθώς και δανεισμό χρημάτων για σωστούς λόγους.

Το Παιχνίδι



Στο Παιχνίδι, ο Παίκτης είναι κάτοικος ενός μακρινού Πλανήτη και ενσωματώνει τον ρόλο ενός **Υψηλά Υφιστάμενου** στον οποίο έχει εμπιστευτεί ένα σημαντικό έργο, η εκτόξευση μιας διαστημικής αποστολής προς την ΓΗ.

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ξεκινήσει αυτή η αποστολή διαστήματος επιτυγχάνοντας ένα ικανοποιητικό επίπεδο **Πόντων Αποστολής (ΠΑ)** διατηρώντας ταυτόχρονα ένα καλό επίπεδο **Χρηματοπιστωτικής Σταθερότητας (ΧΣ)**, κάνοντας έξυπνες επιλογές και παίρνοντας σημαντικές αποφάσεις σχετικά με τις δαπάνες, τις αποταμιεύσεις και τις επενδύσεις.

Ο Παίκτης αρχικά πρέπει να εντοπίσει της ανάγκες της αποστολής και να δημιουργήσει έναν προϋπολογισμό για τον σκοπό αυτό.

Σε ένα δεύτερο στάδιο, ο Παίκτης θα πρέπει να προετοιμάσει την διαστημική αποστολή, συγκεντρώνοντας τους απαραίτητους πόρους. Ο Παίκτης ξεκινά με έναν ποσό νομισμάτων και επιπλέον λαμβάνει μηνιαία αποζημίωση για πόρους, για εκπαίδευση του προσωπικού, για αποταμίευση, δάνεια, ασφαλιστικές υπηρεσίες, τρέχουσες δαπάνες, κλπ... και όλα αυτά έχουν αντίκτυπο στους **ΠΑ** και στη **ΧΣ**.

Οι πολλές δαπάνες και αγορές συμβάλλουν σε υψηλότερα επίπεδα **ΠΑ**, αλλά θέτουν σε κίνδυνο την **ΧΣ**, όπως για παράδειγμα η κατασκευή του πλαισίου (σασί) του διαστημικού σκάφους. Άλλα έξοδα, όπως το βάψιμο του σκάφους δεν έχει καμία επίδραση στους **ΠΑ**, ενώ έχει αρνητικό αντίκτυπο στη **ΧΣ**. Ακόμα και άλλα έξοδα, όπως η επισκευή κατεστραμμένων κομματιών του διαστημικού σκάφους, έχουν αρνητικό αντίκτυπο τόσο στους **ΠΑ** όσο και στη **ΧΣ**, καθώς συνεπάγονται πρόσθετες δαπάνες για την επαναφορά τους στη προηγούμενη κατάσταση.

Σε επόμενο στάδιο εμφανίζονται τυχαία γεγονότα με επιπτώσεις τόσο στους **ΠΑ** όσο και στη **ΧΣ**, δοκιμάζοντας τις επιλογές του Παίκτη, όπως ένα σπασμένο κομμάτι του διαστημικού σκάφους που χρειάζεται επισκευή.

Τέλος, ο Παίκτης θα πρέπει να απογειώσει το διαστημικό σκάφος για να ολοκληρώσει την αποστολή.

Ο Σκοπός του Παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πραγματοποιηθεί με επιτυχία η διαστημική αποστολή διατηρώντας παράλληλα μια ισορροπημένη οικονομική κατάσταση, χρησιμοποιώντας τον ελάχιστο δυνατό χρόνο (γύρους-μήνες)

Ο Στόχος του Παιχνιδιού

Ο Στόχος του Παιχνιδιού είναι να επιτευχθεί όσο το δυνατό υψηλότερο επίπεδο Πόντων Αποστολής (ΠΑ), διατηρώντας παράλληλα ένα καλό επίπεδο Χρηματοπιστωτικής Σταθερότητας (ΧΣ), μέσα από έξυπνες αποφάσεις σχετικά με τις δαπάνες, τις αποταμιεύσεις και τις επενδύσεις, αποπληρώνοντας οποιαδήποτε χρέη, για να ξεκινήσει η διαστημική αποστολή.

Στοιχεία και μηχανισμοί του παιχνιδιού

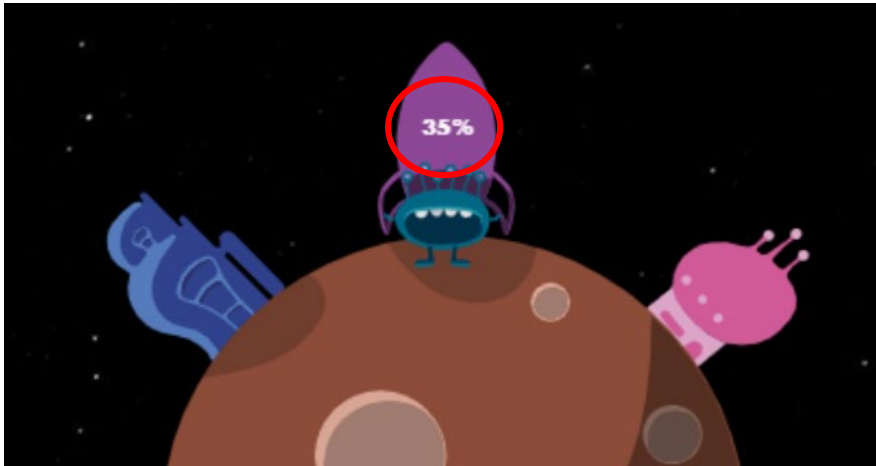


Παίκτες

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από έναν παίκτη που ελέγχει τον κύριο χαρακτήρα του παιχνιδιού ή από μια ομάδα παικτών που παίρνουν αποφάσεις μαζί για τον κύριο χαρακτήρα.

Στην τάξη, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα ή σε ομάδα, ανάλογα με τις φυσικές συνθήκες στην τάξη και τον τύπο της δυναμικής τάξης που μπορεί να θέλει να προωθήσει ο δάσκαλος. Το ίδιο ισχύει και για τα άτυπα και μη τυπικά περιβάλλοντα μάθησης.

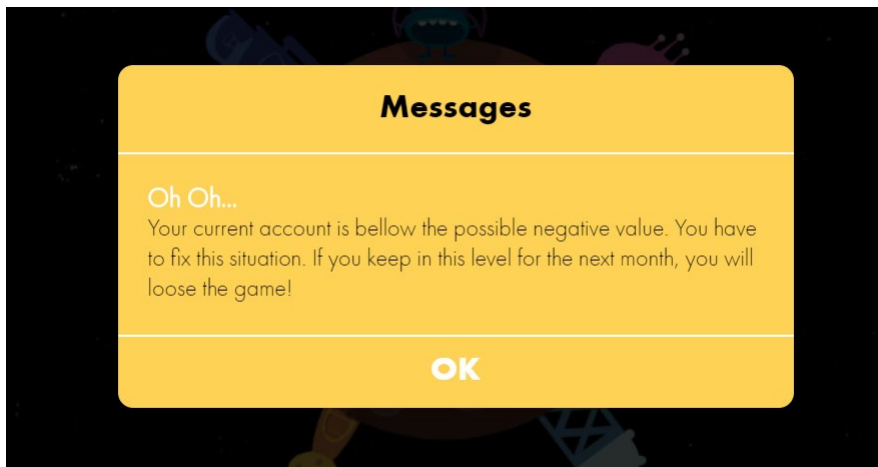
Πόντοι Αποστολής (ΠΑ)



Οι ΠΑ είναι μια μέτρηση της επιτυχίας στο παιχνίδι. Ο παίκτης συγκεντρώνει ΠΑ μέσα από διαφορετικές διαστάσεις του παιχνιδιού: Διαστημόπλοιο, πλήρωμα, εκπαίδευση πληρώματος, εγκαταστάσεις ελέγχου αποστολής, εξοπλισμό, εργαλεία και προμήθειες.

Για τον παίκτη, οι ΠΑ εμφανίζονται ως ποσοστό στην κύρια οθόνη, γεγονός που σημαίνει ότι όσο υψηλότερο είναι το ποσοστό τόσο πιο κοντά είναι ο παίκτης στην επιτυχή ολοκλήρωση της αποστολής.

Χρηματοπιστωτική Σταθερότητα (ΧΣ)



Η ΧΣ είναι το άλλο μέτρο επιτυχίας του παιχνιδιού. Η ΧΣ υπολογίζεται για κάθε μήνα (γύρο) ως ο λόγος χρέους προς το εισόδημα. Δηλαδή, η ΧΣ εκφράζει το κατά πόσο το χρέος των μηνιαίων υποχρεώσεων επιβαρύνει το μηνιαίο εισόδημα. Η ΧΣ προσπαθεί να μετρήσει την δυνατότητα ικανοποίησης των μελλοντικών οικονομικών υποχρεώσεων που προκύπτουν από το χρέος.

Η ΧΣ δεν υπάρχει συνεχώς στην οθόνη. Ο παίκτης λαμβάνει ειδοποιήσεις κάθε φορά που υπερβαίνει τα επιτρεπτά όρια του χρέους. Αυτός ο δείκτης χρησιμοποιείται επίσης για τον υπολογισμό της ποσότητας των νομισμάτων που διαθέτει η τράπεζα για αν δανειστεί ο παίκτης ανά πάσα στιγμή.

Νομίσματα (Coins)



Τα νομίσματα είναι τα χρήματα στο παιχνίδι. Ο Παίκτης μπορεί να τα χρησιμοποιήσει για να αγοράσει τα αγαθά και τις υπηρεσίες και να αγοράσει υπηρεσίες που πρέπει να περάσει από τα στάδια του παιχνιδιού και να ξεκινήσει η διαστημική αποστολή.

Ο παίκτης παίρνει μια αρχική επιχορήγηση στα Επίπεδα 2, 3 και 4 και ένα μηνιαίο εισόδημα για τη δημιουργία της αποστολής, αλλά μπορεί επίσης μπορεί να αντλεί έσοδα από τόκους από τραπεζικές καταθέσεις.

Τα νομίσματα που κερδίζει ο παίκτης είναι ορατά στο κεντρικό μενού και στο εσωτερικό κάθε κτιρίου.

Γύρος



Ο Γύρος είναι αυτό που επιτρέπει στη δράση του παιχνιδιού να προχωρήσει.

Κάθε γύρος αντιπροσωπεύει ένα μήνα κατά τον οποίο ο παίκτης μπορεί να επισκεφθεί ελεύθερα τις διάφορες περιοχές του παιχνιδιού που είναι διαθέσιμες. Ο Παίκτης θα χρειαστεί να πατήσει το πλήκτρο Τέλος Γύρου για να μεταβεί στον επόμενο μήνα.

Επιτεύγματα

Τα επιτεύγματα ενεργοποιούνται κατά τις αναβαθμίσεις της κατάστασης ετοιμότητας της αποστολής. Αυτά τα επιτεύγματα σχετίζονται με το διαστημικό σκάφος, την εκπαίδευση, τα κεντρικά γραφεία κλπ.,.

Ο παίκτης μπορεί επίσης να χάσει τα επιτεύγματα μέσα από ενεργήσεις όπως η επιστροφή σε μικρότερο αρχηγείο.

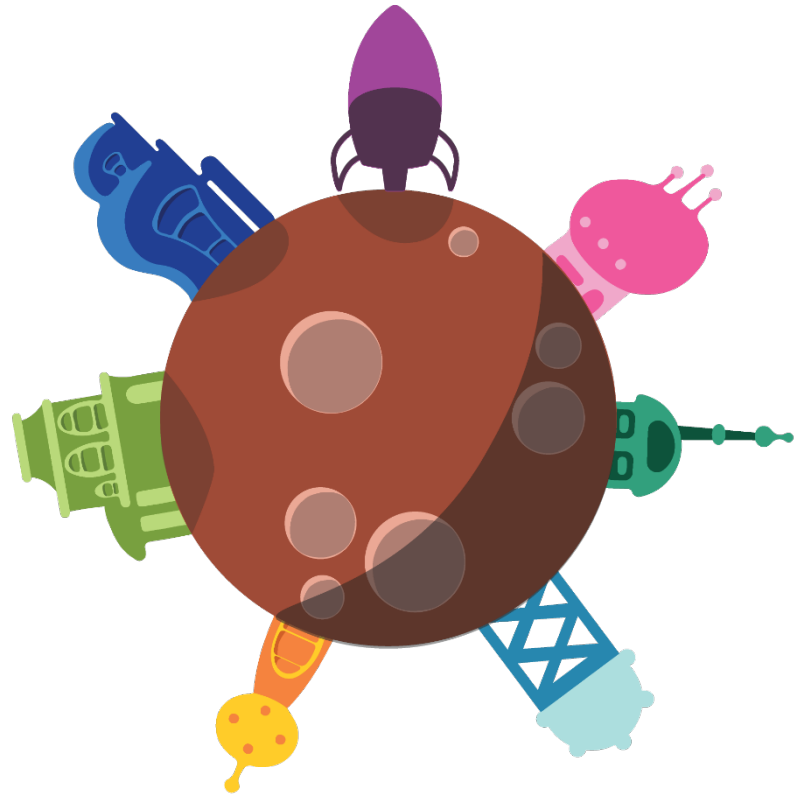
Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του στο παιχνίδι, ο Πάικτης πρέπει να κατακτήσει αυτά τα επιτεύγματα προκειμένου να προχωρήσει σε επόμενο επίπεδο και να ξεκινήσει την αποστολή προς τη ΓΗ. Τα διαφορετικά επίπεδα του παιχνιδιού δίνουν πρόσβαση σε διαφορετικά επιτεύγματα.

Επιτεύγματα

Επίπεδο	Διαστημόπλοιο	Πλήρωμα	Αρχηγείο	Εκπαίδευση	Εξοπλισμός κ.α.
1	-	-	-	-	-
2	a. Σχεδίαση σασί	a. Πιλότος	a. Υπόγειο	0. Συμπληρωματική εκπαίδευση	a. Διαστημικές Στολές
	b. Σχεδίαση μηχανής	b. Μηχανικός	b. Βασική αίθουσα	a. Βασική εκπαίδευση I	b. Συσκευές επικοινωνίας
	c. Σχεδίαση λογισμικού	c. Επιστήμονας	c. Γραφείο	b. Βασική εκπαίδευση II	-
	d. Κατασκευή σασί	d. Ιατρικός Επιτελείο	d. Τεχνική αίθουσα	c. Εκπαίδευση Πλοήγησης	-
3	e. Κατασκευή μηχανής	-	e. Αίθουσα ελέγχου	d. Εκπαίδευση συντήρησης εξοπλισμού	c. Ιατρικός εξοπλισμός & εργαλεία
	f. Ανάπτυξη λογισμικού	-	f. Κέντρο διοίκησης	e. Εκπαίδευση λειτουργίας εξοπλισμού	d. Επισκευή εξοπλισμού και εργαλείων
	g. Φοβερό σασί	-		-	e. Επιστημονικός εξοπλισμός & εργαλεία
	h. Συναρμολόγηση	-		-	-
4	i. Δοκιμή συστήματος	-		f. Εκπαίδευση – προσομοίωση I	f. Ιατρικές προμήθειες
	j. Δυνατή δοκιμή	-		g. Εκπαίδευση – προσομοίωση II	g. Επισκευή εξαρτημάτων
	k. Βάψιμο	-	-	-	h. Φαγητό
	a. Σχεδίαση σασί	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-

Ο πλανήτης!

Οι παίκτες θα κάνουν κλικ στο κτίριο που θέλουν για να μετακινηθούν σε αυτό. Μπορούν να επισκεφθούν χωρίς περιορισμό όλα τα κτίρια σε κάθε γύρο.



Επίπεδα

Υπάρχουν 5 επίπεδα. Το πρώτο επίπεδο είναι η "επιβίβαση" των παικτών. Μπορούν να εξοικειωθούν με τη μηχανική του παιχνιδιού και τα γραφικά του στοιχεία. Τα επόμενα επίπεδα είναι όλο και πιο δύσκολα, με μεγαλύτερο αριθμό αποφάσεων / επιλογών διαθέσιμων στους παίκτες.



Μπορεί κάποιος να χάσει;

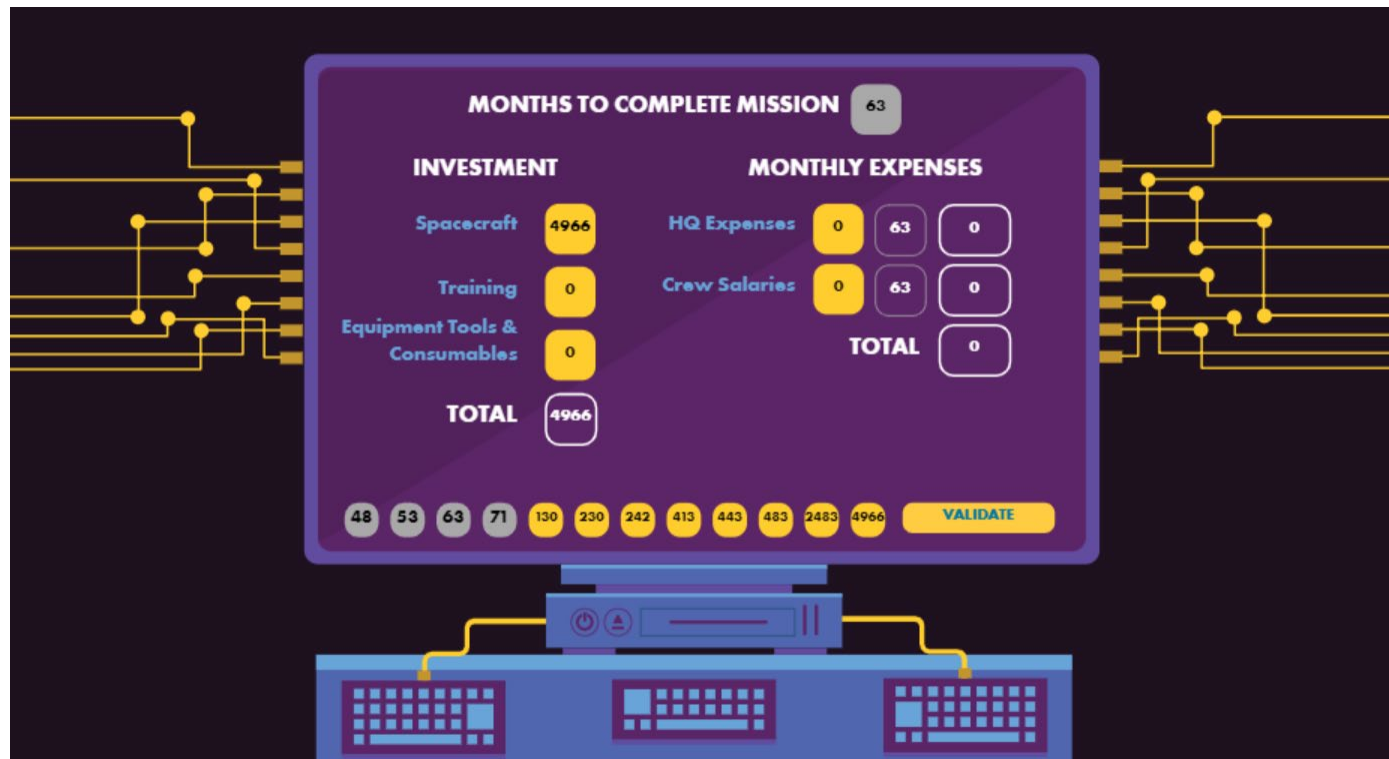
Ο παίκτης θα χάσει σε συγκεκριμένες περιπτώσεις:

- Δεν έχει Αρχηγείο μέχρι το τέλος του μήνα
- Δεν έχει τα μέσα για την εκπλήρωση υποχρεώσεων που οφείλονται στο χρέος (π.χ. επιστροφή του δανείου εγκαίρως).
- Αποτυγχάνει να έχει μια επιτυχημένη εκτόξευση του διαστημικού σκάφους.

GAME
OVER

Επίπεδο 1. Σχεδιασμός

Το **επίπεδο 1** αφορά τον Σχεδιασμό. Ο Παίκτης πρέπει να μάθει ποιες είναι οι απαιτήσεις διαστημικής αποστολής- π.χ. διαστημόπλοιο, πλήρωμα κλπ. - για να υπολογίσει το κόστος επισκεπτόμενος τα διάφορα κτίρια του πλανήτη για πληροφορίες και, τέλος, να δημιουργήσει έναν προϋπολογισμό για την αποστολή. Ο Παίκτης πρέπει να κάνει τη σωστή εκτίμηση του προϋπολογισμού για να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο.



Επίπεδο 2. Εισαγωγή –
Επίπεδο 4. Τελευταίες
Ρυθμίσεις

Τα **επίπεδα 2 έως 4** αφορούν την προετοιμασία της αποστολής σύμφωνα με το σχεδιασμό - την κατασκευή των διαστημικών σκαφών, την προετοιμασία του πληρώματος κλπ.

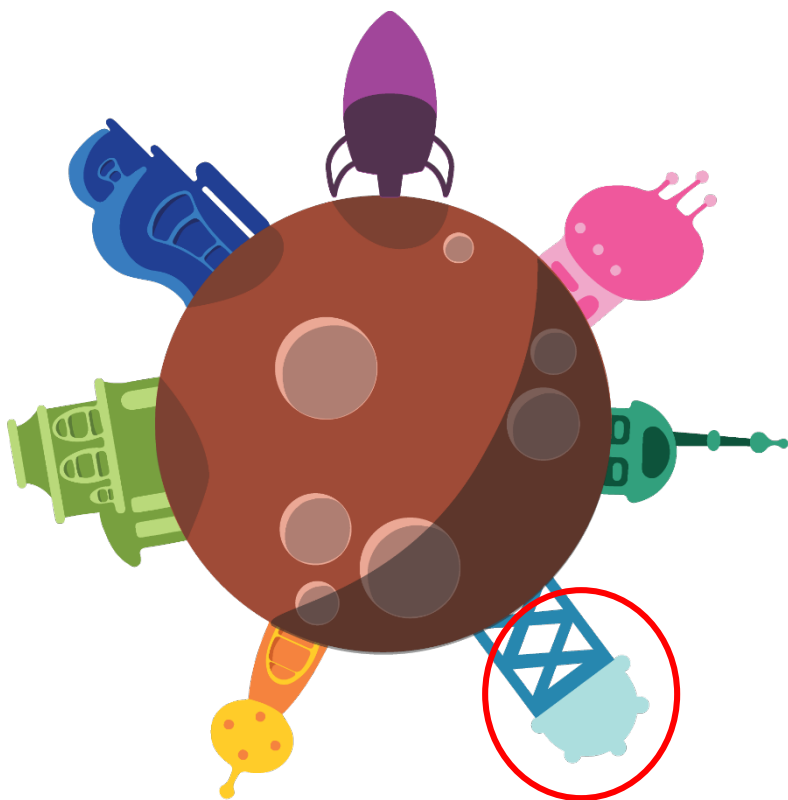
Ο Παίκτης πρέπει να επιτύχει προοδευτικά υψηλότερα επίπεδα ΠΑ, διατηρώντας παράλληλα ένα επαρκές επίπεδο ΧΣ που να αντανακλά την αυξημένη ικανότητα διαχείρισης των οικονομικών και να αντιμετωπίζει όλο και πιο περίπλοκες οικονομικές προκλήσεις.

Αποφάσεις & Γεγονότα

Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του, ο Παίκτης θα πρέπει να αγοράσει (ενδεχομένως να πουλήσει) αντικείμενα, να πληρώσει για υπηρεσίες και να πληρώσει για τρέχοντα έξοδα (ενοίκια και μισθούς). Ο παίκτης μπορεί να επηρεαστεί από τυχαία γεγονότα που θα αμφισβητήσουν τις δεξιότητές του στον τομέα της οικονομικής διαχείρισης.

Έτσι, ο παίκτης θα πρέπει να πάρει αποφάσεις για την αποστολή, αποφάσεις για τα οικονομικά και θα υπόκειται σε τυχαία γεγονότα που επηρεάζουν το παιχνίδι.

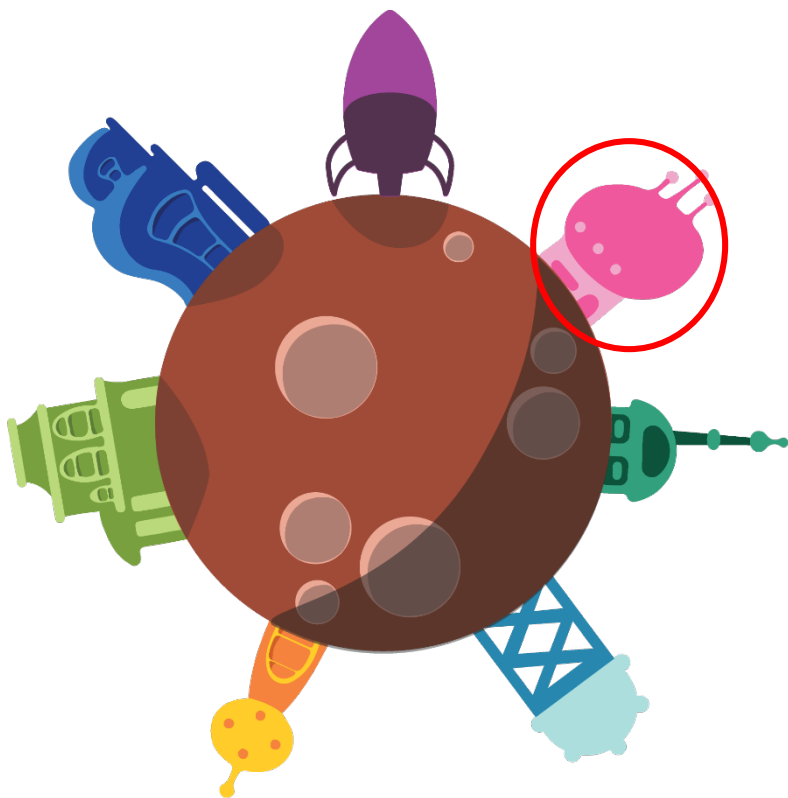




Διαστημικό Σκάφος

Το διαστημικό σκάφος πρέπει να κατασκευαστεί από τον παίκτη στις εγκαταστάσεις παραγωγής. Μερικά από τα χαρακτηριστικά που είναι διαθέσιμα, αν και προσφέρουν μια αισθητική αξία, δεν απαιτούνται για την αποστολή, έτσι δεν κάνουν τον παίκτη να κερδίζει ΠΑ. Αυτό επιτρέπει στον Πάικτη να κατανοεί τις διαφορές μεταξύ "ανάγκης" και "επιθυμίας". Τα γραφικά του παιχνιδιού θα αντανακλούν τη βελτίωση της αισθητικής εάν εφαρμοστούν από τον Πάικτη.

Κάθε φάση παραγωγής παίρνει ένα ορισμένο χρονικό διάστημα (σε γύρους).



Πλήρωμα

Οι αποστολές του διαστήματος χρειάζονται ένα πλήρωμα. Ο Παίκτης πρέπει να στρατολογήσει αυτό το πλήρωμα από το Κέντρο Ταλέντων. Κάθε μέλος του πληρώματος που είναι διαθέσιμο προς εκμίσθωση έχει ένα συγκεκριμένο κόστος (μηνιαίο μισθό) και ένα συγκεκριμένο επίπεδο ΠΑ που συνδέεται με αυτόν.

Ο παίκτης πρέπει να έχει πλήρες πλήρωμα για να προχωρήσει από το Επίπεδο 2 στο Επίπεδο 3, αλλά κάθε μήνα νέοι υποψήφιοι μπορούν να εμφανιστούν στο Κέντρο Ταλέντων και ο Παίκτης μπορεί να κάνει αντικαταστάσεις. Για παράδειγμα, ο παίκτης μπορεί να απολύσει έναν Επιστήμονα για να προσλάβει έναν άλλο που έχει χαμηλότερο μισθό ή / και υψηλότερο επίπεδο ΠΑ.

Οι ΠΑ του πληρώματος μπορούν να βελτιωθούν με ειδική εκπαίδευση στο Κέντρο Εκπαίδευσης.

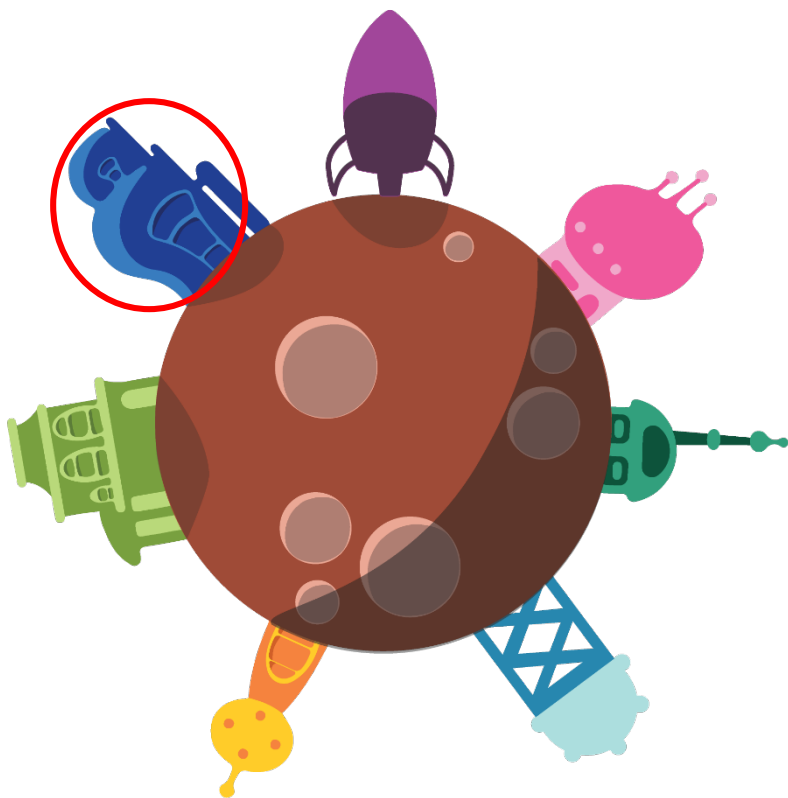
Αρχηγείο

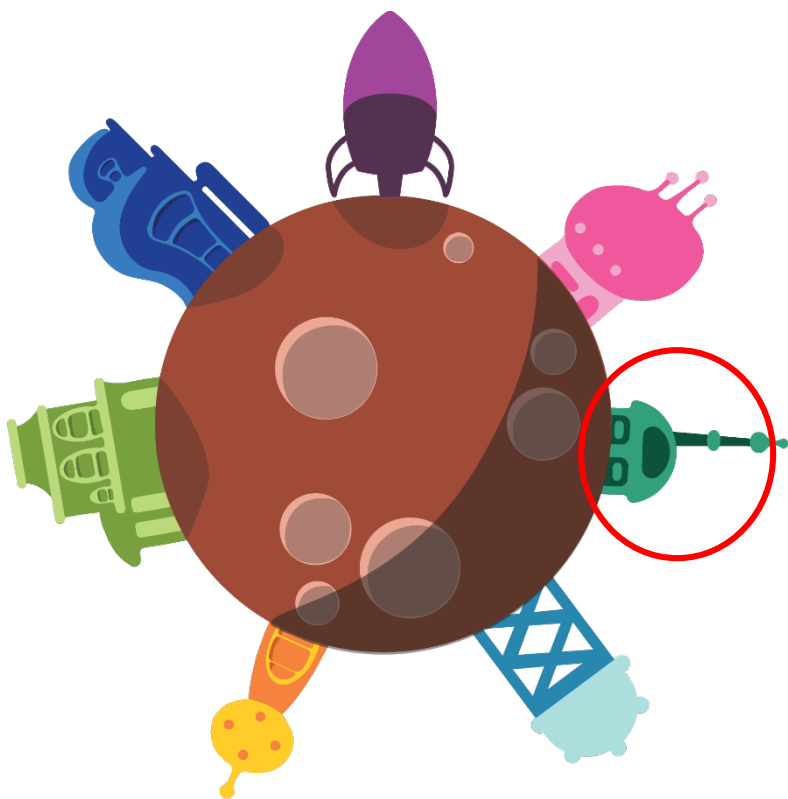
Η ενοικίαση ενός αρχηγείου είναι υποχρεωτική. Ο Παίκτης δεν μπορεί να παραμείνει ούτε έναν μήνα χωρίς να έχει ένα μέρος από όπου μπορεί να προετοιμάσει την Αποστολή.

Εάν περάσει ένας μήνας και ο Παίκτης δεν πάρει τις απαραίτητες αποφάσεις για να έχει το Αρχηγείο, θα χάσει. Ένας παίκτης μπορεί να έχει μόνο ένα Αρχηγείο ανά πάσα στιγμή, οπότε η μίσθωση ενός νέου χώρου σημαίνει ότι τελειώνει η μίσθωση στο υπάρχον κτίριο.

Κάθε επιλογή για το Αρχηγείο έχει αντίκτυπο στα σημεία παιχνιδιού (νομίσματα, ΠΑ και ΧΣ) με 3 τρόπους: Όταν ο παίκτης πληρώνει το ενοίκιο, όταν λήγει η μίσθωση και όταν κάθε μήνα πληρώνει για επιχειρήσεις κοινής ωφέλειας: ηλεκτρική ενέργεια, θέρμανση, νερό.

Για να νοικιάσει ένα Αρχηγείο, ο Παίκτης πρέπει να μεταβεί στην περιοχή του Αρχηγείου.



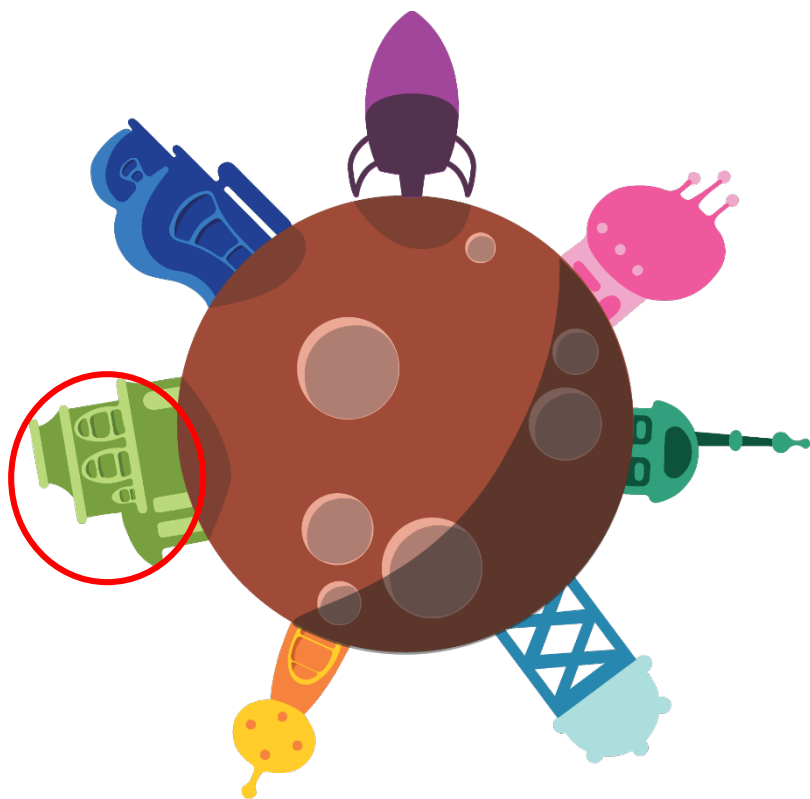


Εκπαίδευση

Η εκπαίδευση είναι απαραίτητη για την επιτυχία της διαστημικής αποστολής. Ο Παίκτης πρέπει να αγοράσει πακέτα εκπαίδευσης σε κάθε επίπεδο παιχνιδιού.

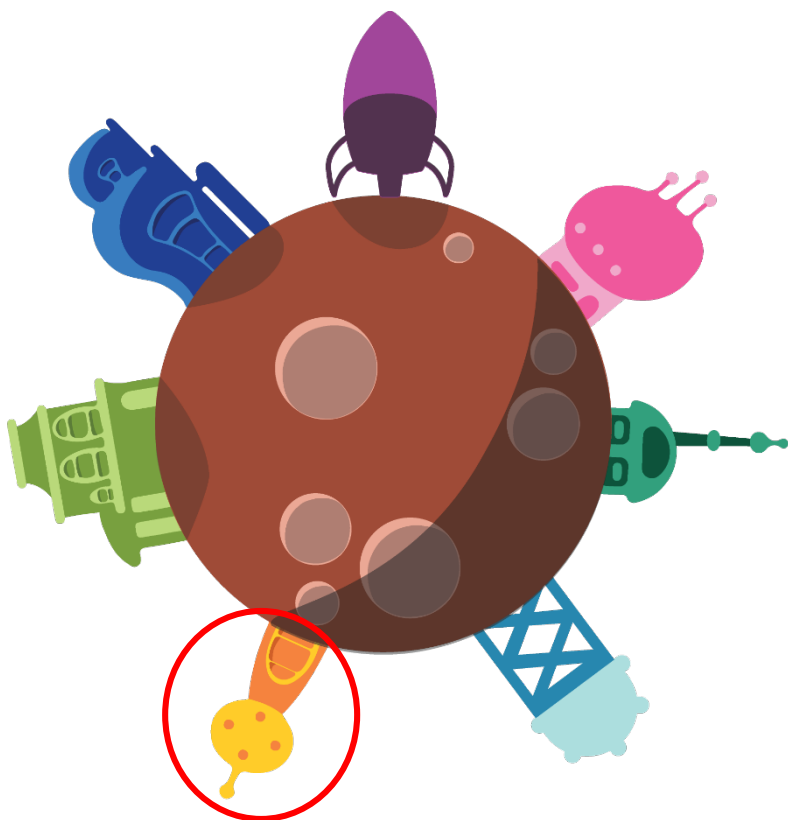
Κάθε εκπαίδευση δίνει ένα ορισμένο αριθμό ΠΑ. Κάθε εκπαίδευση απαιτεί επίσης ένα ορισμένο χρονικό διάστημα (διάρκεια σε γύρους) που πρέπει να ολοκληρωθεί.

Ο Παίκτης έχει επίσης την επιλογή να παρέχει συμπληρωματική εκπαίδευση για να ξεπεράσει το χαμηλό επίπεδο των μελών του πληρώματος, με μέγιστο αριθμό ΠΑ τους 200.



Εξοπλισμός, εργαλεία & προμήθειες

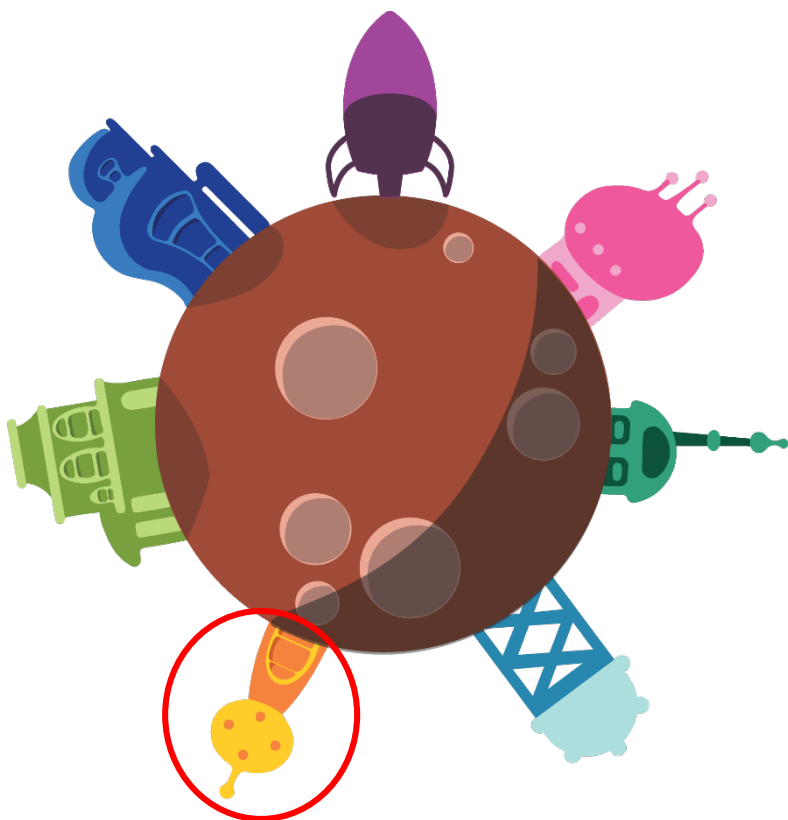
Ο Παίκτης πρέπει να εξοπλιστεί με τα απαραίτητα για την αποστολή. Έτσι πρέπει να πάει στην αγορά για να αγοράσει τον απαιτούμενο εξοπλισμό, εργαλεία και προμήθειες. Μερικές φορές εμφανίζονται μεταχειρισμένες επιλογές στην αγορά. Είναι λιγότερο δαπανηρές αλλά μπορούν να προκαλέσουν ελαττώματα που επηρεάζουν τους ΠΑ.



Καταθέσεις

Ο Παίκτης μπορεί να κάνει τραπεζικές καταθέσεις. Αυτά τα χρηματοοικονομικά προϊόντα διατίθενται στην Τράπεζα.

Τα επιτόκια εκφράζονται ως μηνιαία καθαρά επιτόκια, δηλ. Ρευστά από προμήθειες και φόρους.

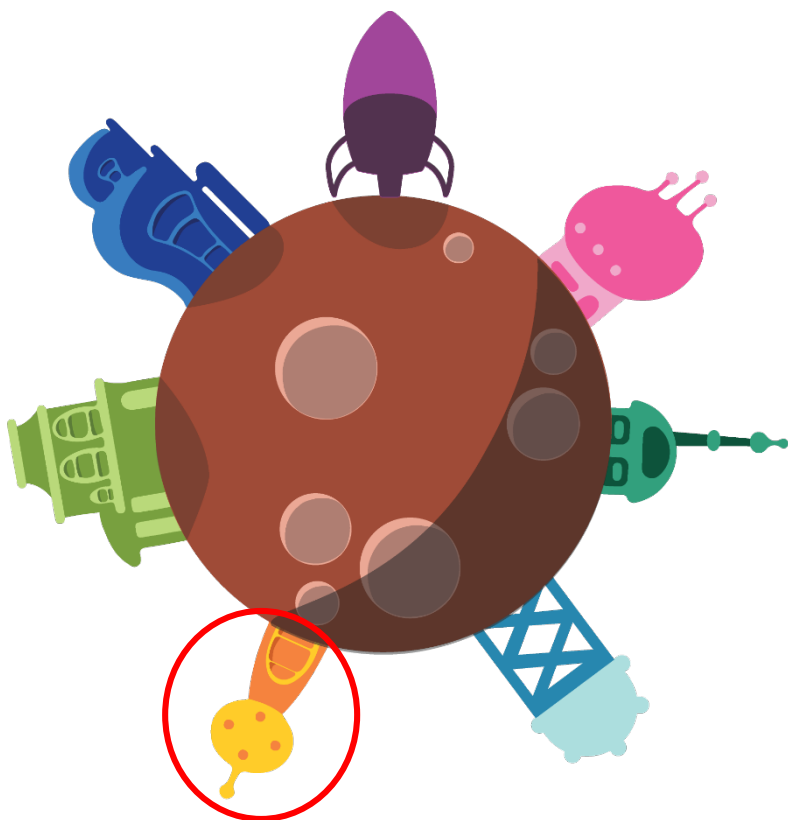


Δάνεια

Ο Παίκτης μπορεί να πάρει δάνειο για περισσότερα νομίσματα. Για το σκοπό αυτό πρέπει να πάει στην Τράπεζα. Τα επιτόκια εκφράζονται ως το συνολικό κόστος χρήματος και θα χρεώνονται μηνιαίως.

Υπάρχουν μέγιστα ποσά για τα χρήματα που μπορεί να πάρει ο Παίκτης από την Τράπεζα σε σχέση με το μηνιαίο εισόδημά του.

Τα επιτόκια εκφράζονται ως μηνιαία καθαρά επιτόκια, δηλ. Ρευστά από προμήθειες και φόρους για λόγους απλοποίησης.



Ασφάλεια

Ο Παίκτης μπορεί να αγοράσει Ασφαλιστικές υπηρεσίες από την Τράπεζα. Μπορεί να πάρει μια γενική ασφάλιση.

Οι ασφαλίσεις είναι εθελοντικές, αλλά χωρίς την ασφάλιση, ο παίκτης κινδυνεύει περισσότερο να ξοδέψει τα νομίσματά του σε επισκευές που οφείλονται σε ατυχήματα κλπ.

Γεγονότα

Ξεκινώντας από το Επίπεδο 2, υπάρχουν και άλλα γεγονότα που μπορούν να εμφανιστούν στο παιχνίδι προς όφελος ή ζημιά του Παίκτη. Μερικά από αυτά τα γεγονότα περιλαμβάνουν:

- Εργατικό ατύχημα στο οποίο εμπλέκεται το πλήρωμα
- Φωτιά στο Αρχηγείο, με αποτέλεσμα σοβαρή ζημιά
- Πληρωμή μπόνους για εξαιρετική απόδοση στην εργασία

Αυτά τα γεγονότα θα δοκιμάσουν τις δεξιότητες διαχείρισης του Παίκτη και της χρήσης ασφαλιστικών υπηρεσιών, κλπ.



Επίπεδο 5

Επίπεδο 5. Εκτόξευση

Το επίπεδο 5 αφορά την ολοκλήρωση της αποστολής. Ο Παίκτης θα πρέπει να συγκεντρώσει το ποσό των νομισμάτων που απαιτούνται για την εκτόξευση και την εξόφληση όλων των χρεών (εάν υπάρχουν).



ΤΕΛΟΣ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union