

70%

# money quest

Instrukcja obsługi

Wersja 1.1

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



**MoneyQuest** Gra wspierająca edukację finansową dzieci

*Numer projektu 2016-1-TR01-KA201-033837 | © 2017 all rights reserved*

**Tytuł:** Instrukcja Obsługi

**Działanie w ramach projektu:** O1.A2. Specyfikacja Gry

**Data:** Luty 2018

**Wersja:** 1.1

**Stworzony przez:** Advancis Business Services, Lda (Portugal)



Wsparcie Komisji Europejskiej dla realizacji tej publikacji nie stanowi akceptacji jej treści, która odzwierciedla jedynie poglądy autorów. Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.

# Spis treści

- Wstęp
- Koncepcja gry
- Elementy i mechanizmy gry
  - Poziom 1
  - Poziomy od 2 do 4
  - Poziom 5

Wstęp



Celem projektu jest stworzenie **edukacyjnej gry komputerowej dostępnej online**, która może być wykorzystywana w formalnym, pozaformalnym i nieformalnym kontekście edukacyjnym w symulowanym środowisku, w którym użytkownicy (**dzieci w wieku 6-10 lat**) poznają **kluczowe pojęcia finansowe** oraz muszą **podejmować decyzje dotyczące wykorzystania pieniędzy** tak, aby:

- Przygotować się do odpowiedzialnego zarządzania pieniędzmi z ukierunkowaniem na ich odpowiedzialne wykorzystanie w przyszłości;
- Wzmocnić zachowania prowadzące do zwiększonej oszczędności, efektywniejszych i bardziej odpowiedzialnych wydatków oraz podejmowania pożyczek w uzasadnionych przypadkach.

Koncepcja Gry 

Gracz jest mieszkańcem odległej planety i pełni rolę **Wysokiego Urzędnika**, któremu powierzono zadanie zorganizowania i rozpoczęcia misji kosmicznej na Ziemię.

Celem gry jest rozpoczęcie Misji Kosmicznej poprzez uzyskanie odpowiedniej liczby **Punktów za wykonanie misji (MP)** przy zachowaniu dobrego poziomu **Stabilności finansowej (FS)** i podejmowanie odpowiednich decyzji dotyczących wydatków, oszczędności i inwestycji.

Gracz **rozpoczyna** grę od rozpoznania potrzeb misji kosmicznej i ustalenia budżetu na ten cel.

Na drugim etapie Gracz będzie musiał przygotować misję kosmiczną, gromadząc potrzebne zasoby i spełniając inne wymagania. Gracz rozpoczyna grę z określoną liczbą monet (waluta w grze) i dodatkowo otrzymuje miesięczne kieszonkowe, aby zdobyć zaopatrzenie, zapłacić za szkolenie, podjąć decyzję w sprawie oszczędności, pożyczek, usług ubezpieczeniowych, bieżących wydatków itp. ... Co ma wpływ na poziom **MP** i poziom **FS**.

Większość wydatków i zakupów przyczynia się do wyższego poziomu **MP**, ale zagraża **FS**, przykładowo zamówienie podwozia statku kosmicznego. Inne, jak prace malarskie na statku kosmicznym nie mają wpływu na **MP**, lecz negatywnie wpływają na **FS**, gdyż oznaczają nadmierne koszty. Inne wydatki, jak naprawa uszkodzonych części statku kosmicznego, mają negatywny wpływ zarówno na **MP**, jak i na **FS**, ponieważ powodują dodatkowe wydatki tylko po to, aby powrócić do poprzedniego stanu.

Na tym etapie zdarzają się również wypadki losowe mające wpływ na **MP** i **FS**, które sprawdzają możliwości Gracza, np. wymagająca naprawy uszkodzona część statku kosmicznego. **Efektom końcowym** będzie wystrzelenie statku kosmicznego.

## Cele Gry

Celem gry jest pomyślne rozpoczęcie misji kosmicznej w jak najkrótszym czasie (**kolejkach lub miesiącach**) przy zachowaniu zrównoważonego statusu finansowego.

## Przedmiot Gry

Przedmiotem gry jest osiągnięcie coraz większej liczby **Punktów za wykonanie misji (MP)** przy zachowaniu dobrego poziomu **Stabilności finansowej (FS)** poprzez podejmowanie mądrych decyzji dotyczących wydatków, oszczędności i inwestycji, aby ostatecznie **splacić zadłużenie** i rozpocząć misję kosmiczną.



# Elementy i mechanizmy gry

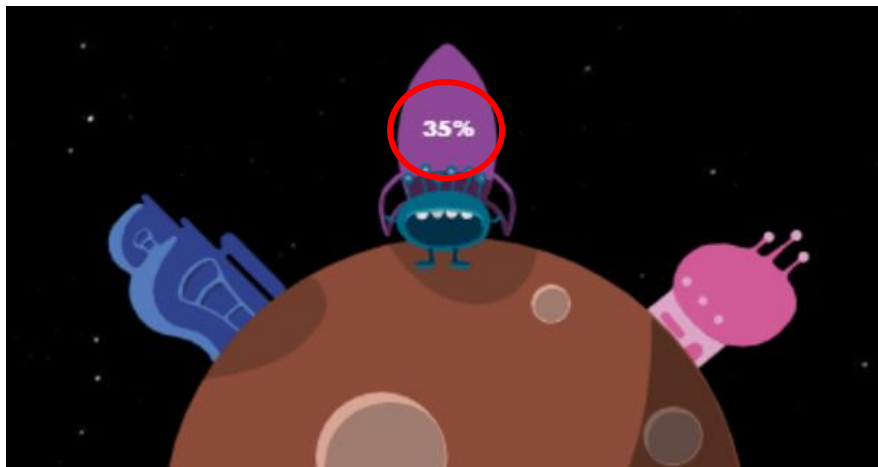


## Gracze

Gra może być rozgrywana przez pojedynczego Gracza, kontrolującego głównego bohatera gry lub przez grupę Graczy, którzy wspólnie podejmują decyzje dotyczące głównej postaci.

Podczas zajęć lekcyjnych grę można wykorzystywać indywidualnie i grupowo, w zależności od warunków panujących w klasie oraz dynamiki zajęć. To samo dotyczy nieformalnych i pozaformalnych kontekstów edukacyjnych.

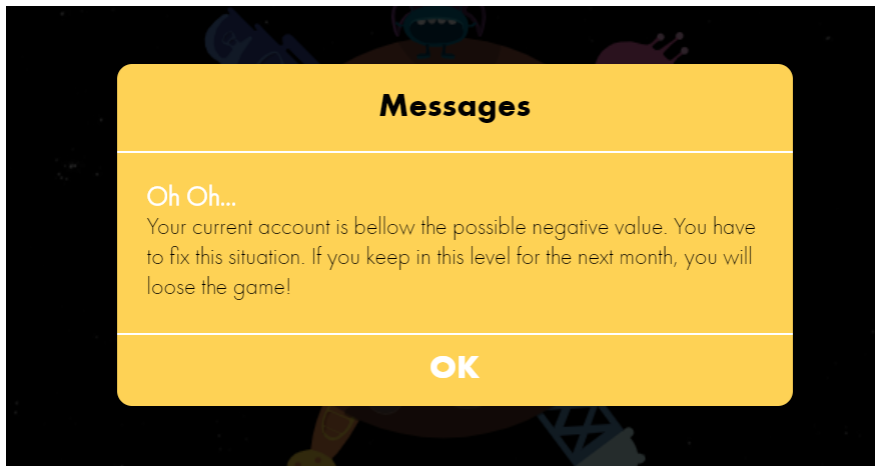
## Punkty za wykonanie misji (MP)



MP to **wskaźnik sukcesu w grze**. Gracz gromadzi Punkty za wykonanie misji (MP) dzięki różnym elementom gry: statkowi kosmicznemu, załodze, szkoleniom, centrum dowodzenia, wyposażeniu, narzędziom i materiałom.

Punkty MP będą widoczne dla Gracza w formie procentowej na ekranie głównym. Im wyższy jest ten wynik, tym bliżej do pomyślnego zakończenia misji.

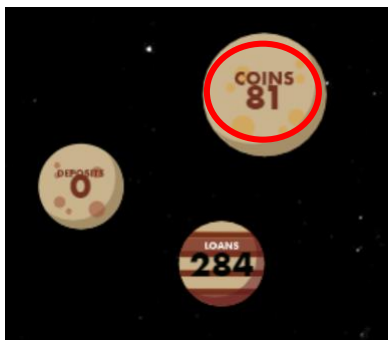
## Stabilność finansowa(FS)



FS jest kolejnym **wskaźnikiem sukcesu w grze**, który jest dodawany do punktów za wykonanie misji (MP). FS oblicza się za każdy miesiąc (kolejkę) jako **stosunek długu do dochodu**, tj. FS wyraża, jak miesięczne zobowiązania obciążają miesięczne dochody. Innymi słowy FS ma za zadanie zmierzyć zdolność pokrycia przyszłych zobowiązań finansowych wynikających z zadłużenia.

FS nie zawsze **wyświetlany jest na ekranie**. W zamian, Gracz otrzyma ostrzeżenia za każdym razem, gdy będzie popadał w nadmierne zadłużenie. Wskaźnik ten zostanie również wykorzystany do obliczenia kwoty monet, które bank może pożyczyć Graczowi w danym momencie.

## Monety



Monety to waluta w grze. Gracz może je wykorzystywać do kupowania towarów i usług oraz do zawierania transakcji finansowych, których potrzebuje, aby przejść przez kolejne etapy gry i rozpocząć misję kosmiczną.

Gracz otrzymuje początkowe dofinansowanie na poziomach 2, 3 i 4 oraz miesięczne kieszonkowe w Monetach za organizowanie Misji Kosmicznej, ale może również pobierać dochody z odsetek z lokat bankowych.

Monety, które zarabia Gracz są widoczne w menu głównym i wewnątrz każdego budynku.

## Kolejki



Kolejka zapewnia ciągłość akcji gry. Kolejka zaczyna się zawsze w kwaterze głównej (patrz dalej).

Każda kolejka odpowiada miesiącowi, w którym Gracz może swobodnie odwiedzać różne dostępne obszary gry. Gracz będzie musiał nacisnąć przycisk Zakończ Kolejkę, aby przejść do następnego miesiąca.

## Osiągnięcia

Osiągnięcia przekładają się na zwiększenie statusu gotowości misji. Osiągnięcia te są związane ze statkiem kosmicznym, szkoleniem, kwaterą główną, itp.

Gracz może również stracić osiągnięcia, co wiąże się z takimi niedogodnościami, jak konieczność przeniesienia się do tańszej bazy.

W trakcie podróży Gracz musi zbierać osiągnięcia, aby przejść przez poziomy i rozpocząć misję kosmiczną. Na różnych poziomach gry udostępniane są kolejne osiągnięcia.

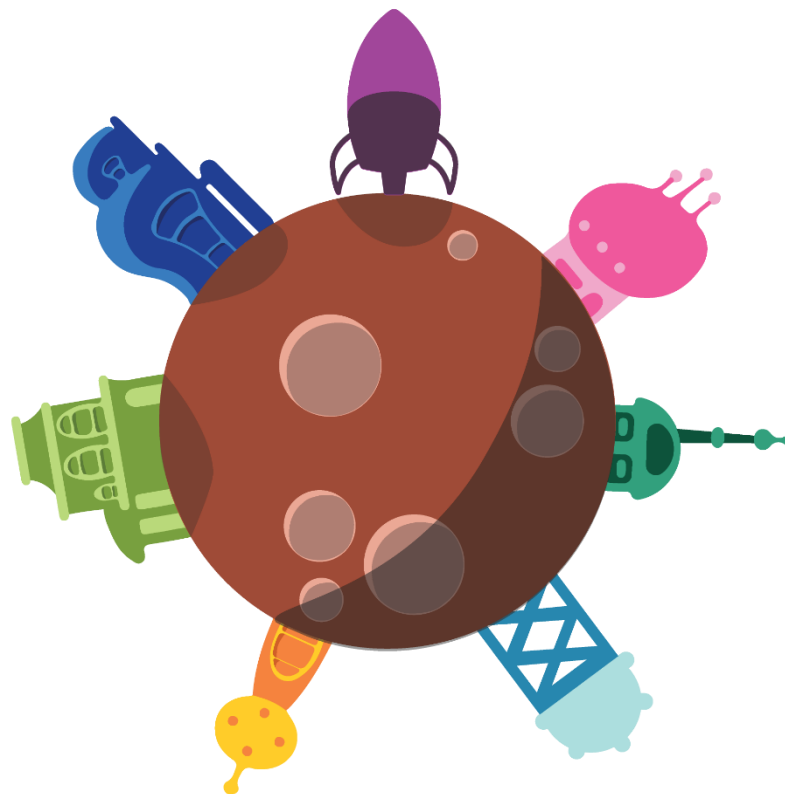
# Osiągnięcia

Poziom	Zakład produkcyjny	Załoga	Centrum dowodzenia	Szkolenie	Sprzęt, narzędzia i materiały
1	-	-	-	-	-
2	a. Projekt podwozia	a. Pilot	a. Piwnica	0. Szkolenie uzupełniające	a. Kombinezony kosmiczne
	b. Projekt silnika	b. Monter	b. Pomieszczenie podstawowe	a. Szkolenie podstawowe I	b. Urządzenia komunikacyjne
	c. Projekt oprogramowania	c. Naukowiec	c. Biuro	b. Szkolenie podstawowe II	-
	d. Konstrukcja podwozia	d. Personel medyczny	d. Pokój techniczny	c. Szkolenie nawigacyjne	-
3	e. Produkcja silnika	-	e. Sterownia	d. Szkolenie w zakresie konserwacji wyposażenia	c. Sprzęt i narzędzia medyczne
	f. Ulepszenie oprogramowania	-	f. Centrum dowodzenia	e. Szkolenie z użycia narzędzi	d. Naprawa narzędzi i sprzętu
	g. Rewelacyjne podwozie	-		-	e. Sprzęt i narzędzia naukowe
	h. Montaż	-		-	-
4	i. Test systemów	-		f. Simulation training I	f. Środki medyczne
	j. Próba obciążeniowa	-		g. Simulation training II	g. Części zamienne
	k. Świetne malowanie	-	-	-	h. Jedzenie
	a. Projekt podwozia	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-



## Poruszanie się po Planecie

Gracze klikają na docelowy budynek, aby się do niego dostać. W każdej kolejce istnieje możliwość odwiedzenia danego budynku nieograniczoną ilość razy.



## Poziomy

Gra składa się z **5 poziomów**. Pierwszy poziom umożliwia Graczowi „wejście na pokład”. Tam zapozna się z mechanizmami gry i elementami graficznymi. Kolejne poziomy są **coraz trudniejsze** i wymagają od Gracza podejmowania **licznych decyzji**.



## Przegrana

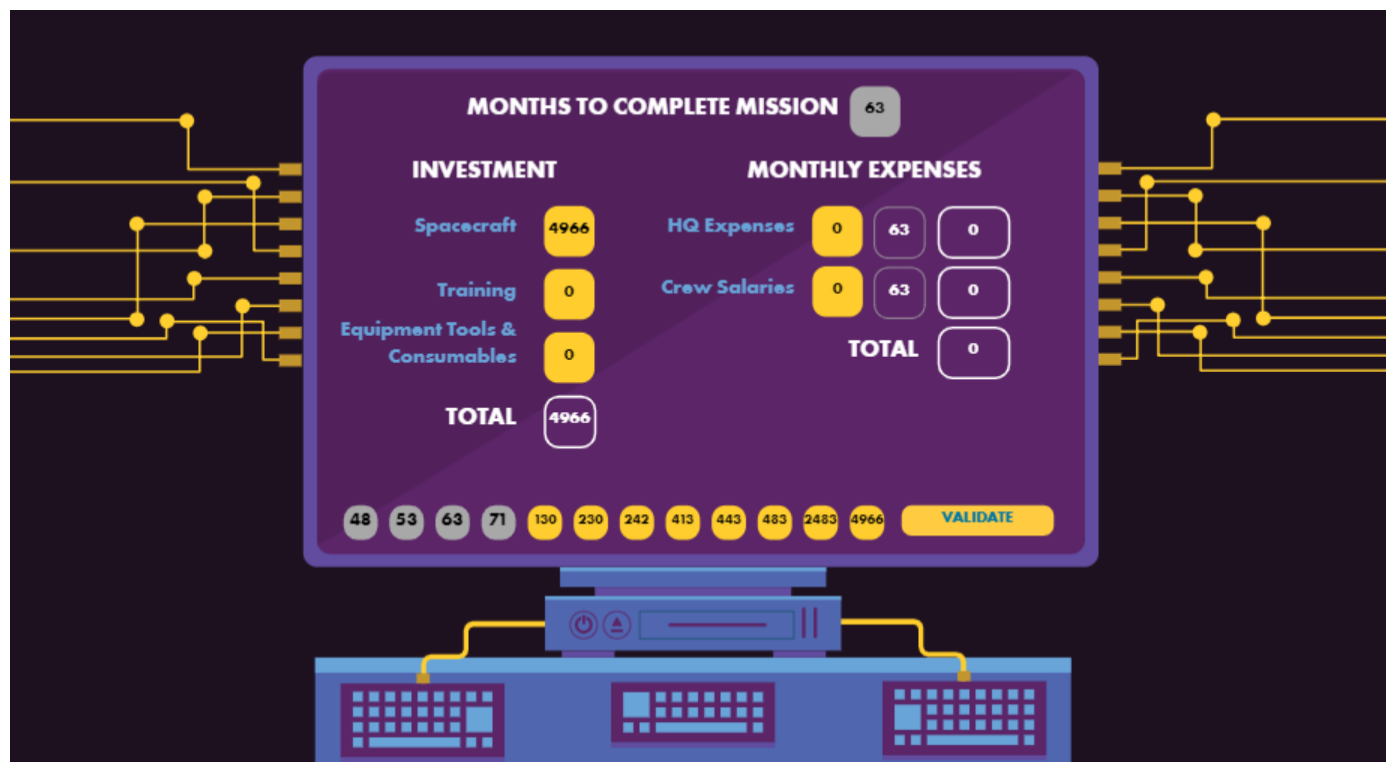
Gracz może przegrać grę w określonych przypadkach:

- Gdy nie posiada centrum dowodzenia przed końcem miesiąca (kolejki).
- Gdy nie posiada środków na wywiązanie się ze zobowiązań wynikających z zadłużenia (np. spłata pożyczki w terminie).
- Gdy nie uda mu się pomyślnie wystrzelić statku kosmicznego.

GAME  
OVER

# Poziom1. Planowanie

**Poziom 1** dotyczy planowania. Gracz musi dowiedzieć się, jakie są potrzeby misji kosmicznych – np. statek kosmiczny, załoga, itp. – by odwiedzając różne budynki na planecie, uzyskać odpowiednie informacje, oszacować koszty, a wreszcie stworzyć budżet misji. Gracz musi dokonać prawidłowej oceny budżetu, aby przejść do następnego poziomu.



# Poziom 2. Start– Poziom 4. Ostatnie działania

**Poziomy od 2 do 4** to przygotowania do misji zgodnie z założonym planem, tj. budowa statku kosmicznego, przygotowanie załogi, itp.

Gracz musi stopniowo osiągać większą liczbę Punktów za wykonanie misji (**MP**) przy zachowaniu odpowiedniego poziomu Stabilności finansowej (**FS**), co odzwierciedla zwiększoną zdolność do zarządzania finansami i radzenia sobie z **coraz bardziej złożonymi** wyzwaniami finansowymi.

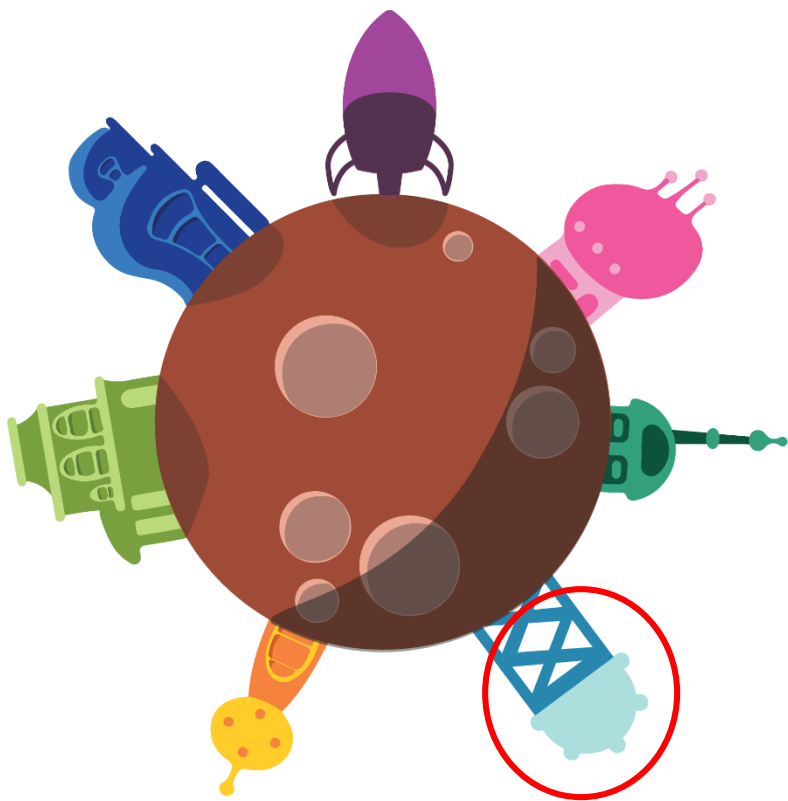
## Decyzje i wydarzenia

W trakcie podróży Gracz będzie musiał kupić (w ostateczności sprzedać) przedmioty, zapłacić za usługi i bieżące wydatki (czynsz i wynagrodzenia). Na grę mogą mieć wpływ zdarzenia losowe, które wystawią na próbę umiejętności Gracza w zakresie zarządzania finansami.

Gracz będzie musiał zatem podejmować decyzje dotyczące misji i finansów oraz będzie narażony na zdarzenia losowe, mogące wpłynąć na przebieg gry.

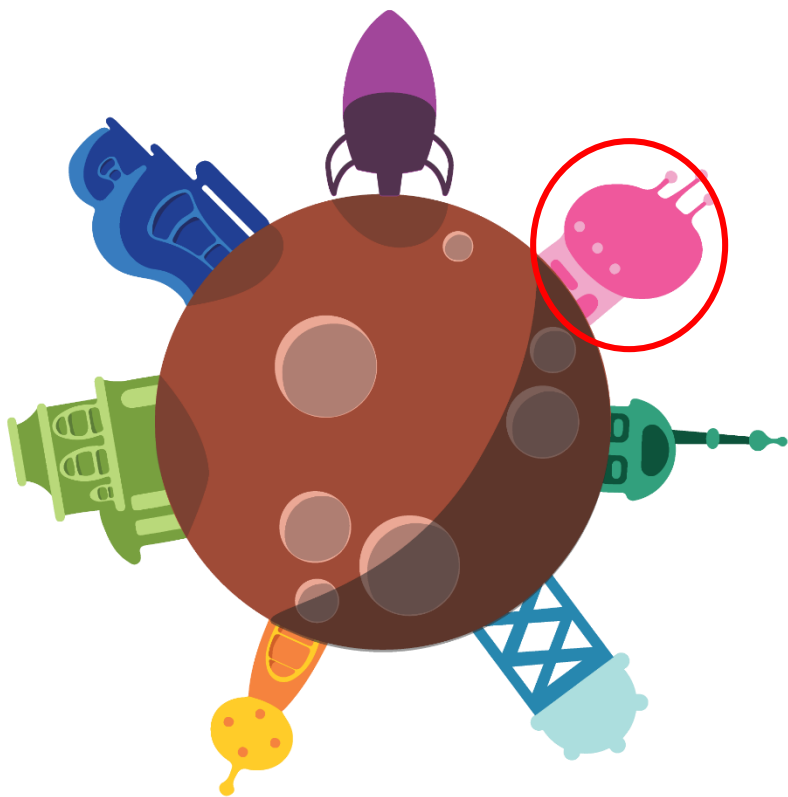






## Statek kosmiczny

Statek kosmiczny musi zostać zbudowany przez Gracza w **Zakładach Produkcyjnych**. Niektóre z dostępnych funkcji, choć oferują wartość estetyczną, nie są wymagane do realizacji Misji, więc nie zwiększają punktów za jej wykonanie (MP). To pozwala Graczowi zrozumieć różnicę pomiędzy "potrzebą" a „zachcianką”. W przypadku zaimplementowania przez Gracza, grafika odzwierciedli poprawę estetyki. Każda faza produkcji zajmuje określony czas (liczony w kolejkach).

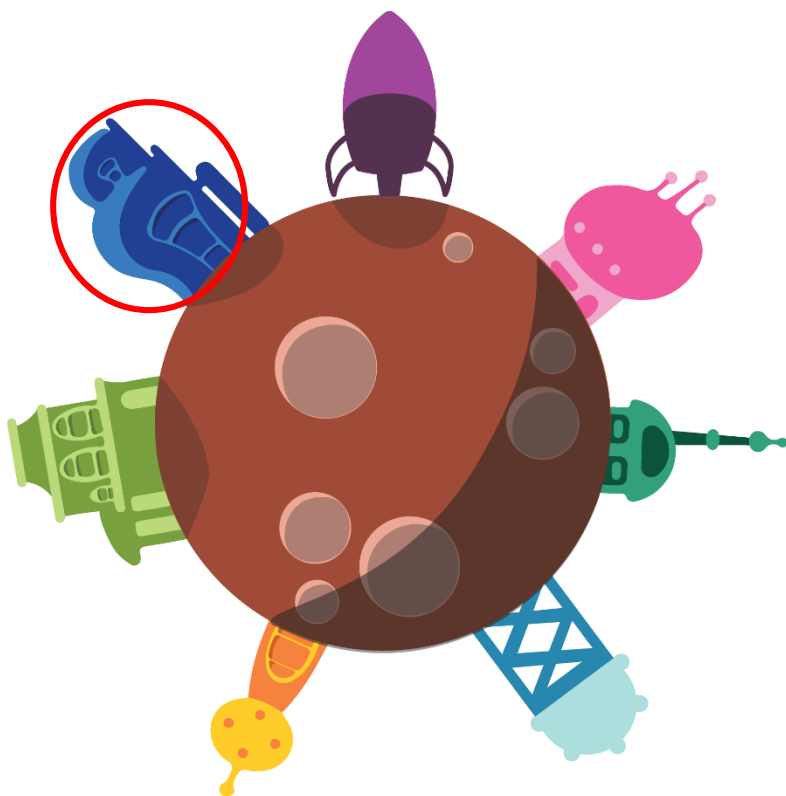


## Załoga

Realizacja misji kosmicznej wymaga zatrudnienia załogi. Gracz musi pozyskać załogę w **Centrum Talentów**. Zatrudnienie dostępnego pracownika wiąże się z określonymi kosztami (miesięczna pensja) oraz konkretną liczbą Punktów za wykonanie misji (MP).

Gracz musi posiadać pełną załogę, aby przejść z poziomu 2 do 3, jednak nowi kandydaci mogą pojawiać się w Centrum talentów co miesiąc, a Gracz może dokonać ich wymiany. Przykładowo, Gracz może zwolnić Naukowca, aby zatrudnić innego, który ma niższe wynagrodzenie i/lub wyższy poziom Punktów za wykonanie misji (MP).

Poziom MP załogi może zostać zwiększony poprzez **specjalne szkolenia w Centrum Szkoleniowym**.

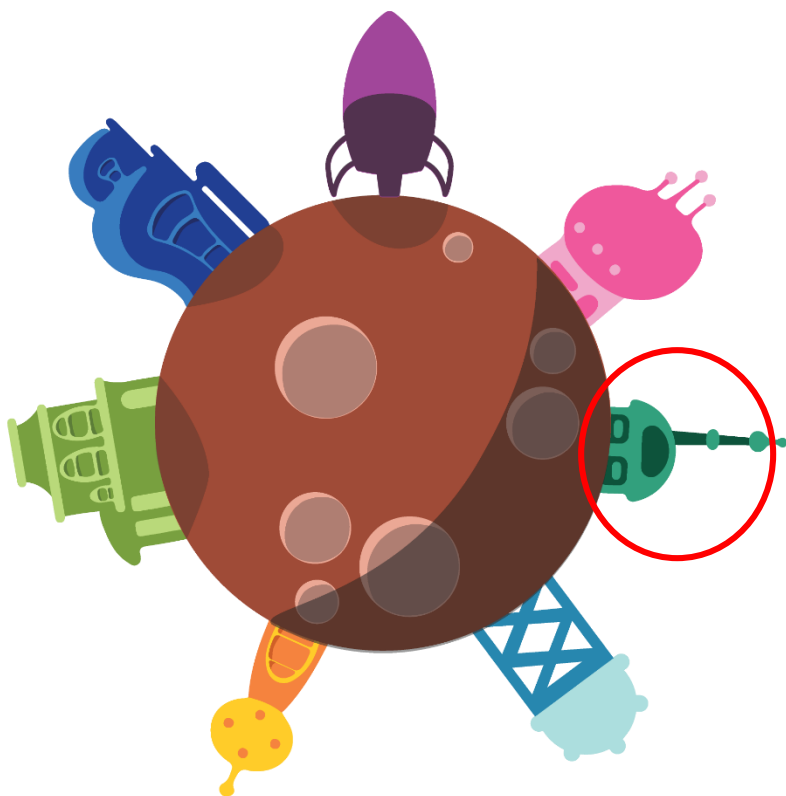


## Centrum dowodzenia(HQ)

Wynajęcie Centrum dowodzenia jest obowiązkowe. Gracz nie może pozostawać przez miesiąc bez pomieszczenia, z którego może kierować misją. Gracz przegra, jeśli po upływie miesiąca nie podejmie niezbędnych decyzji, aby wynająć Centrum dowodzenia. W danym momencie Gracz może posiadać tylko jedną kwaterę, zatem wynajęcie kolejnego budynku oznacza rezygnację z poprzedniej siedziby.

Różne warianty Centrum dowodzenia mają wpływ na punkty zdobywane w grze (Monety, MP i FS) w 3 sytuacjach: gdy Gracz płaci czynsz, rezygnuje z wynajmu oraz gdy co miesiąc płaci za media: prąd, ogrzewanie i wodę.

Aby wynająć Centrum dowodzenia, Gracz musi udać się do wskazanego budynku.

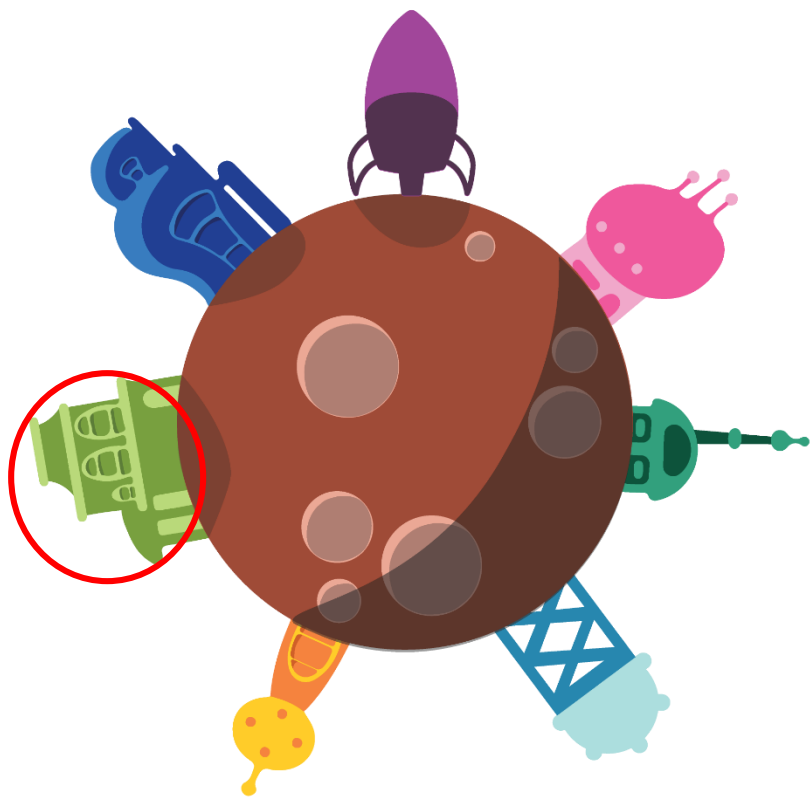


## Szkolenie

Szkolenia są niezbędne, aby z powodzeniem rozpocząć misję kosmiczną. Gracz musi zakupić pakiety treningowe na każdym poziomie gry.

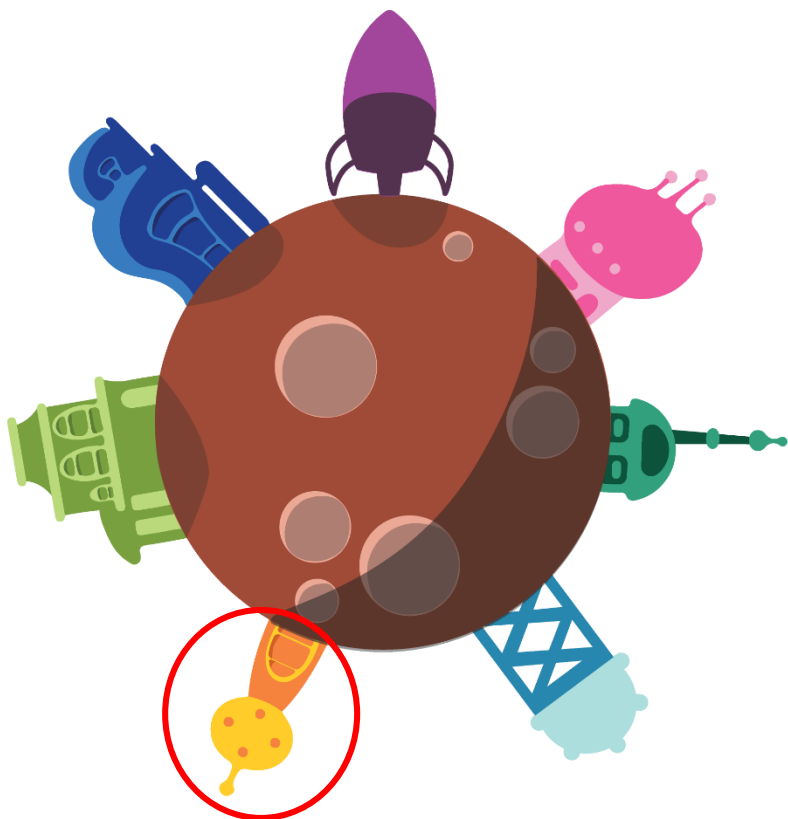
Każde szkolenie gwarantuje dodatkową ilość punktów MP. Każde szkolenie zajmuje również określoną ilość czasu (czas trwania szkoleń wyrażona jest w kolejkach).

Gracz ma również możliwość odbycia szkoleń uzupełniających w celu podniesienia pracownikom niskiego poziomu Punktów za wykonanie misji (MP) do maksymalnej liczby 200 MP dla całej załogi (patrz załoga).



## Sprzęt, narzędzia i materiały

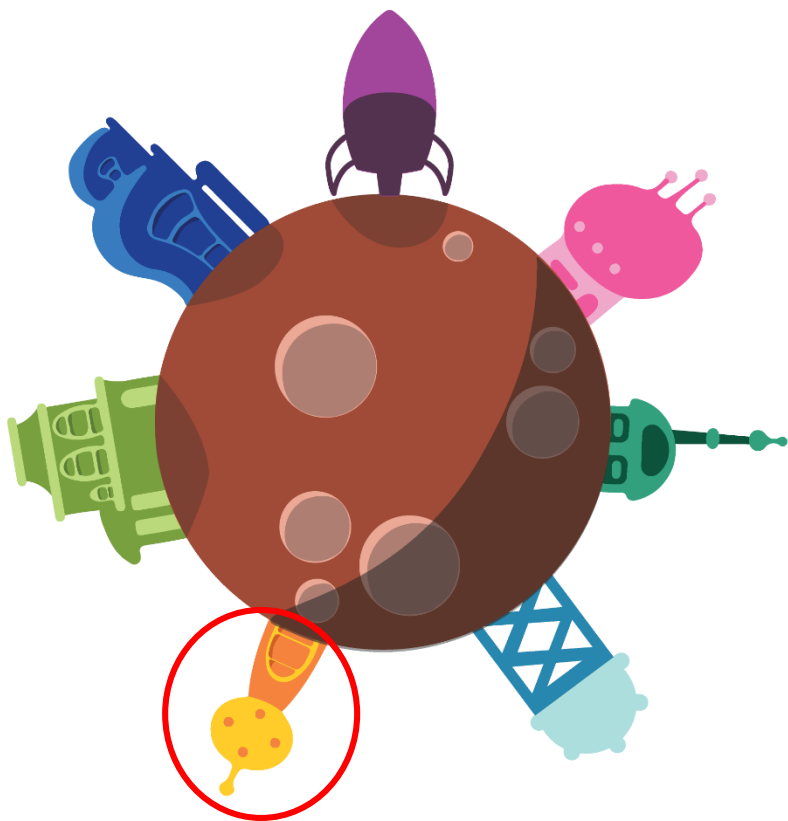
Gracz musi zadbać o wyposażenie konieczne do odbycia misji. W związku z tym musi odwiedzić supermarket, gdzie kupi potrzebny sprzęt, narzędzia i materiały. Są tam również dostępne towary używane. Są tańsze, ale ich wadą jest mniejsza liczba Punktów za wykonanie misji (MP).



## Depozyty

Gracz może założyć depozyt bankowy. Taki produkt finansowy jest dostępny w Banku.

**Oprocentowanie wyrażone jest w postaci miesięcznych stawek netto, tzn. płynnych prowizji i podatku.**

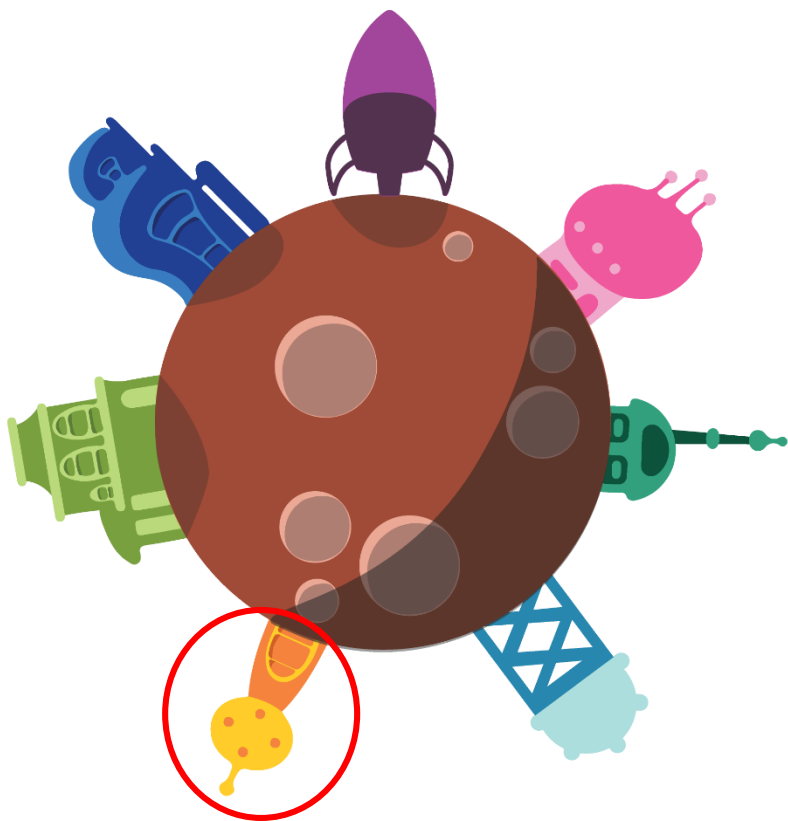


## Kredyty

Gracz może zwiększyć liczbę monet biorąc kredyt. W tym celu musi udać się do Banku. Oprocentowanie wyrażone jest jako całkowita suma monet i jest naliczane co miesiąc.

Maksymalna kwota pieniędzy jaką Gracz może otrzymać z Banku zależy od jego comiesięcznego wynagrodzenia.

Dla uproszczenia oprocentowanie wyrażone jest w postaci miesięcznych stawek netto, tzn. płynnych prowizji i podatku.



## Ubezpieczenia

W Banku Gracz może wykupić Ubezpieczenie. Możliwe jest wykupienie ubezpieczenia ogólnego.

Ubezpieczenia są dobrowolne, lecz jego brak stanowi ryzyko konieczności wydawania monet na naprawy wynikające z wypadków, itp.



## Wydarzenia

Od **poziomu 2** mogą pojawić się inne zdarzenia, które działają na korzyść lub stratę Gracza. Do takich zdarzeń zalicza się:

- Wypadki w pracy z udziałem Załogi
- Pożar w Centrum Dowodzenia powodujący poważne szkody
- Premia za wyjątkową wydajność w pracy
- Itp.

Zdarzenia te pozwolą sprawdzić umiejętności zarządzania, wykorzystanie ubezpieczeń, itp.



# Poziom 5

## Poziom 5. Start statku kosmicznego

**Poziom 5** to rozpoczęcie misji kosmicznej. Gracz będzie musiał zgromadzić ilość monet potrzebną do startu statku kosmicznego i spłacić cały dług (jeśli takowy posiada).



KONIEC



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