

70%

money quest

Manual do Jogo

Versão 1.1



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

MoneyQuest - Um jogo para a educação financeira das crianças
PROJ. Nº 2016-1-TR01-KA201-033837 | © 2017 Reservado todos os direitos

Título: Manual do Jogo

Atividade do Projeto: O1.A2. Especificações do Jogo

Data: Fev 2018

Versão: 1.1

Desenvolvido por: Advancis Business Services, Lda (Portugal)



Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Este site e todo o seu conteúdo reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.

Índice

- Introdução
- Conceito do Jogo
- Elementos e Mecanismos do Jogo
 - Nível 1
 - Níveis 2 a 4
 - Nível 5

Introdução



O projeto visa criar um Jogo de Computador de Aprendizagem On-line que pode ser usado em ambientes de educação formal, não formal e informal, proporcionando um ambiente simulado no qual os utilizadores (crianças de 6 a 10 anos) são apresentados aos conceitos financeiros fundamentais e tem como objetivo:

- Preparar a lidar com o dinheiro, para que no futuro, o utilizem de forma sábia e responsável ;
- Fortalecer os seus comportamentos levando a uma maior poupança, gastos mais produtivos e responsáveis e empréstimos por motivos sólidos.

Conceito do Jogo



No jogo, o Jogador é um habitante de um planeta distante e veste o papel de um **Chefe de Missão** que tem a tarefa de preparar e lançar uma Missão Espacial à Terra.

O objetivo do jogo é lançar a Missão Espacial atingindo um nível adequado de Pontos (P) enquanto mantém um bom nível de Estabilidade Financeira (EF), tomando decisões inteligentes em relação a gastos, economias e investimentos.

O Jogador começa por identificar as necessidades da Missão Espacial, estabelecendo um orçamento para este propósito.

Num segundo nível, o Jogador tem que preparar a Missão Espacial, reunindo os recursos necessários e atendendo a outros requisitos. O Jogador começa com uma quantidade de Coins (a moeda do jogo) e recebe adicionalmente uma mesada mensal para obter recursos, pagar por formação, tomar decisões sobre poupança, empréstimos, serviços de seguro, gastos correntes, etc., tudo isso com impacto nos P e no nível de EF.

A maioria dos gastos e compras contribui para níveis mais altos de P, mas põe em perigo a EF, como a comissão do chassi da nave espacial, por exemplo. Outros, um trabalho de pintura na nave não tem impacto nos P enquanto apresenta um impacto negativo na EF, representando assim gastos supérfluos. Mesmo outras despesas, como a reparação de partes danificadas da nave espacial, têm um impacto negativo tanto nos P como na EF, já que implicam gastos extras.

Nesta fase, também ocorrem algumas situações imprevistas com impacto nos P e na EF, testando as opções do Jogador, (como uma peça partida da nave que precisa de reparação).

Finalmente, o jogador terá que lançar a nave espacial para completar a Missão.

Objetivo Geral do Jogo

O objetivo do jogo é lançar com sucesso uma Missão Espacial, mantendo um equilíbrio financeiro, usando o mínimo de tempo possível (jogadas ou meses).

Objetivo Específico do Jogo

O objetivo do jogo é atingir um nível cada vez mais alto de Pontos (P), mantendo um bom nível de Estabilidade Financeira (EF), tomando decisões inteligentes em relação a gastos, economias e investimentos, pagar qualquer dívida e finalmente lançar a Missão Espacial.

Elementos & Mecanismos do Jogo

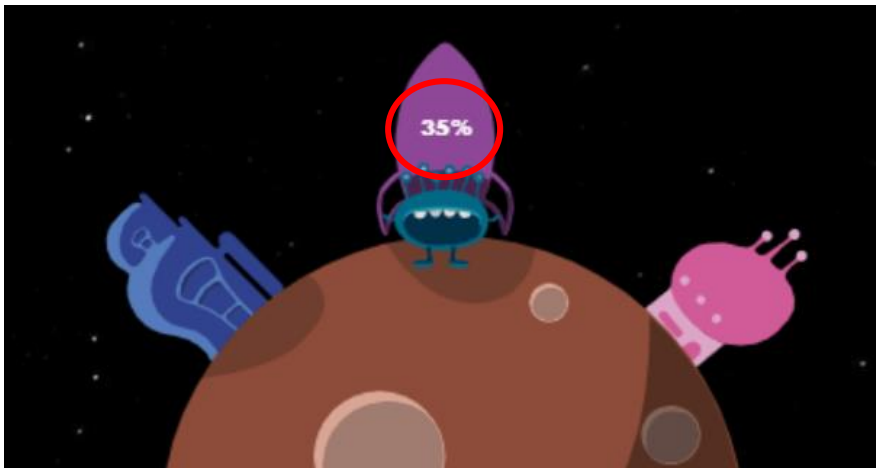


Jogadores

O jogo pode ser jogado por um único jogador, que controla o personagem do jogo, ou por um grupo de jogadores que tomam decisões juntos para o personagem principal.

Em sala de aula, o jogo pode ser jogado individualmente ou em grupo, conforme for mais conveniente, dependendo das condições físicas da sala de aula e do tipo de dinâmica de aula que o professor quer promover.

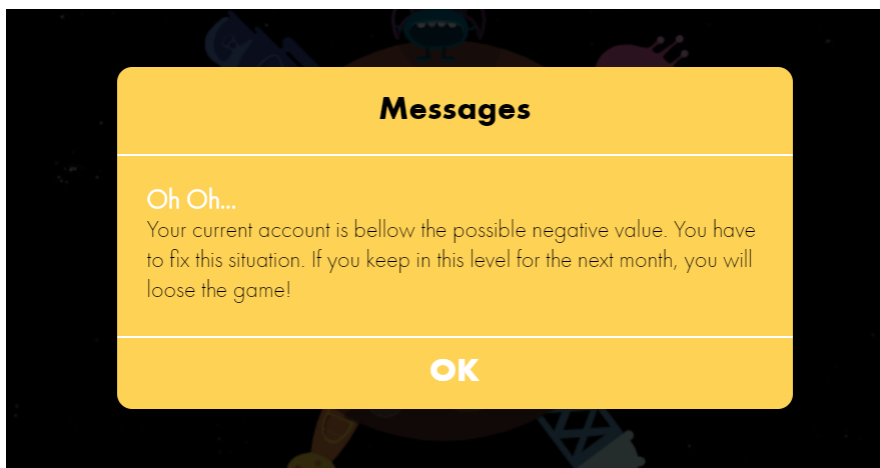
Pontos (P)



Os Pontos (P) são uma medida de sucesso no jogo. O Jogador acumula pontos (P) de diferentes formas: Nave Espacial, Tripulação, Formação, Instalações de Controle da Missão, Equipamentos, Ferramentas e Abastecimentos.

Para o Jogador, os Pontos (P) são mostrados como uma percentagem no ecrã, o que significa que quanto maior a percentagem, mais perto o jogador terá sucesso na missão.

Estabilidade Financeira (EF)



Estabilidade Financeira (EF) é a outra medida de sucesso no jogo que se adiciona aos Pontos (P).

A ES é calculada para cada mês (jogada) como a relação dívida-renda, ou seja, a EF expressa o peso das obrigações mensais da dívida sobre a renda mensal.

A EF não é representada no ecrã em todos os momentos. Em vez disso, o Jogador recebe alertas sempre que estiver a cair em excesso. Este indicador também será usado para calcular a quantidade de moedas que o banco está disponível para emprestar ao Jogador em qualquer momento.

Moeda



Coins é a moeda do jogo. O Jogador pode usá-las para comprar bens e serviços, e contratar serviços financeiros que precise para passar pelas fases do jogo e lançar a Missão Espacial.

O Jogador recebe um valor inicial e nos Níveis 2, 3 e 4 um subsídio mensal de Coins para a criação da Missão Espacial, mas também pode obter rendimentos de juros sobre depósitos bancários.

As moedas que o Jogador ganha são visíveis no menu principal e dentro de cada edifício.

Jogada



A Jogada é o que permite que a ação do jogo avance. A Jogada começa sempre na Sede.

Cada Jogada representa um mês em que o Jogador pode visitar livremente as diferentes áreas do jogo que estão disponíveis. O Jogador terá que apertar o botão “Fim da Jogada” para ir para o próximo mês.

Conquistas

As Conquistas traduzem atualizações na preparação da missão. Estas Conquistas estão relacionadas com a Nave Espacial, a Formação, a Sede, etc.

O Jogador também pode perder algumas Conquistas, como ter que ir para uma sede menor.

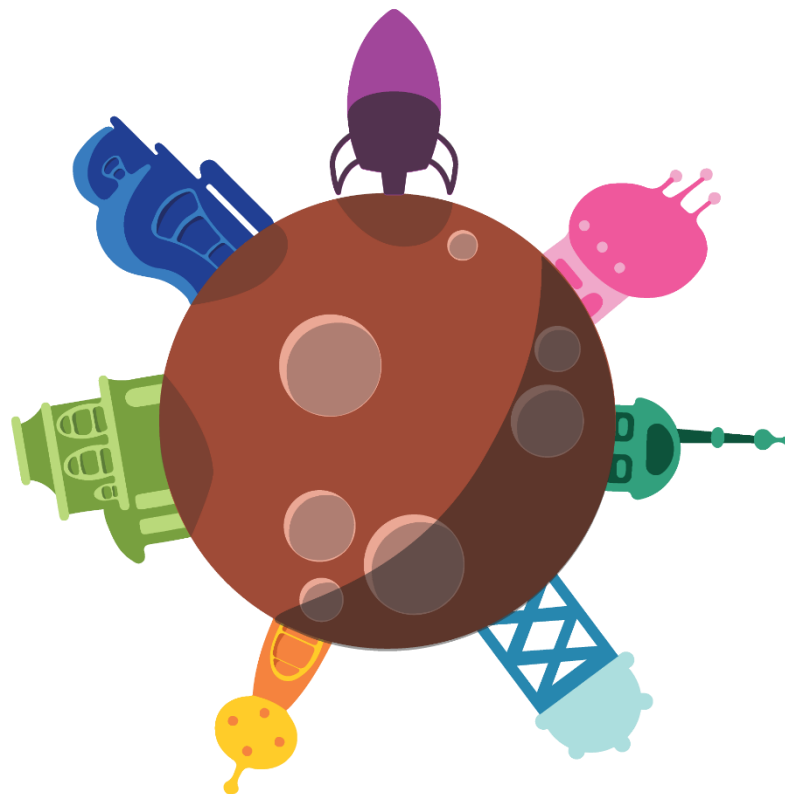
Ao longo de sua jornada no jogo, o Jogador tem que colecionar Conquistas para progredir através dos níveis e lançar a Missão Espacial. Diferentes níveis de jogo dão acesso a diferentes Conquistas.

Conquistas

Nível	Nave Espacial	Equipa Técnica	Sede	Formação	Eq., Ferramentas e Abastecimentos
1	-	-	-	-	-
2	a. Desenho do Chassis	a. Piloto	a. Cave	0. Formação Complementar	a. Fatos Espaciais
	b. Projeto do motor	b. Engenheiro	b. Sala básica	a. Formação Básica I	b. Aparelhos de comunicação
	c. Desenho do Software	c. Cientista	c. Escritório	b. Formação Básica II	-
	d. Construção do Chassis	d. Equipa Médica	d. Sala Técnica	c. Formação de Navegação	-
3	e. Produção dos Motores	-	e. Sala de Controlo	d. Formação de manutenção de equipamentos	c. Equipamentos médicos e ferramentas
	f. Desenvolvimento do Software	-	f. Centro de Comando	e. Formação de operação de equipamentos	d. Reparação de equipamentos e ferramentas
	g. CHASSIS ESPETACULAU	-		-	e. Equipamentos e ferramentas científicas
	h. Montagem	-		-	-
4	i. Testes	-		f. Formação de Simulação I	f. Abastecimento Médico
	j. Testes de stress	-		g. Formação de Simulação II	g. Peças de Reparação
	k. Pintura	-	-	-	h. Comida
	a. Projeto do Chassis	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-

Circular pelo Planeta

Os Jogadores vão clicar no edifício de destino para se moverem. Em cada jogada o Jogador pode visitar sem limites todos os edifícios.

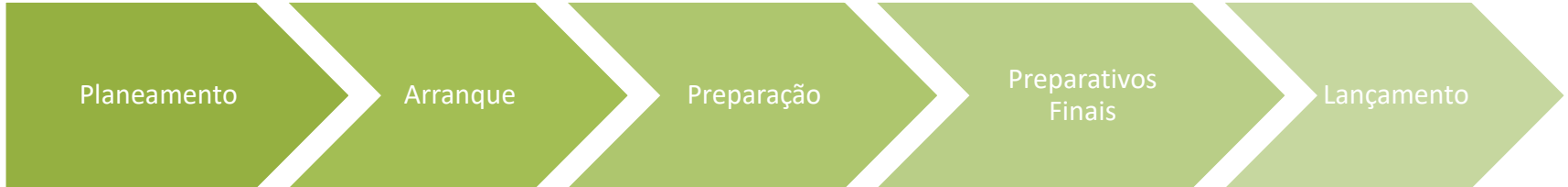


Níveis

Há cinco Níveis:

O primeiro Nível permite o embarque dos Jogadores. Eles podem se familiarizar com a mecânica do jogo e elementos gráficos.

Os Níveis seguintes são cada vez mais difíceis, com um grande número de decisões / opções disponíveis para os Jogadores.



Perder

O Jogador perde o jogo em determinadas circunstâncias:

- Não tem uma Sede até ao final do mês (jogada).
- Não tem meios para cumprir as obrigações devidas resultantes de dívidas (por exemplo, pagar o empréstimo no prazo).
- Não consegue ser bem-sucedido no lançamento da Nave Espacial.

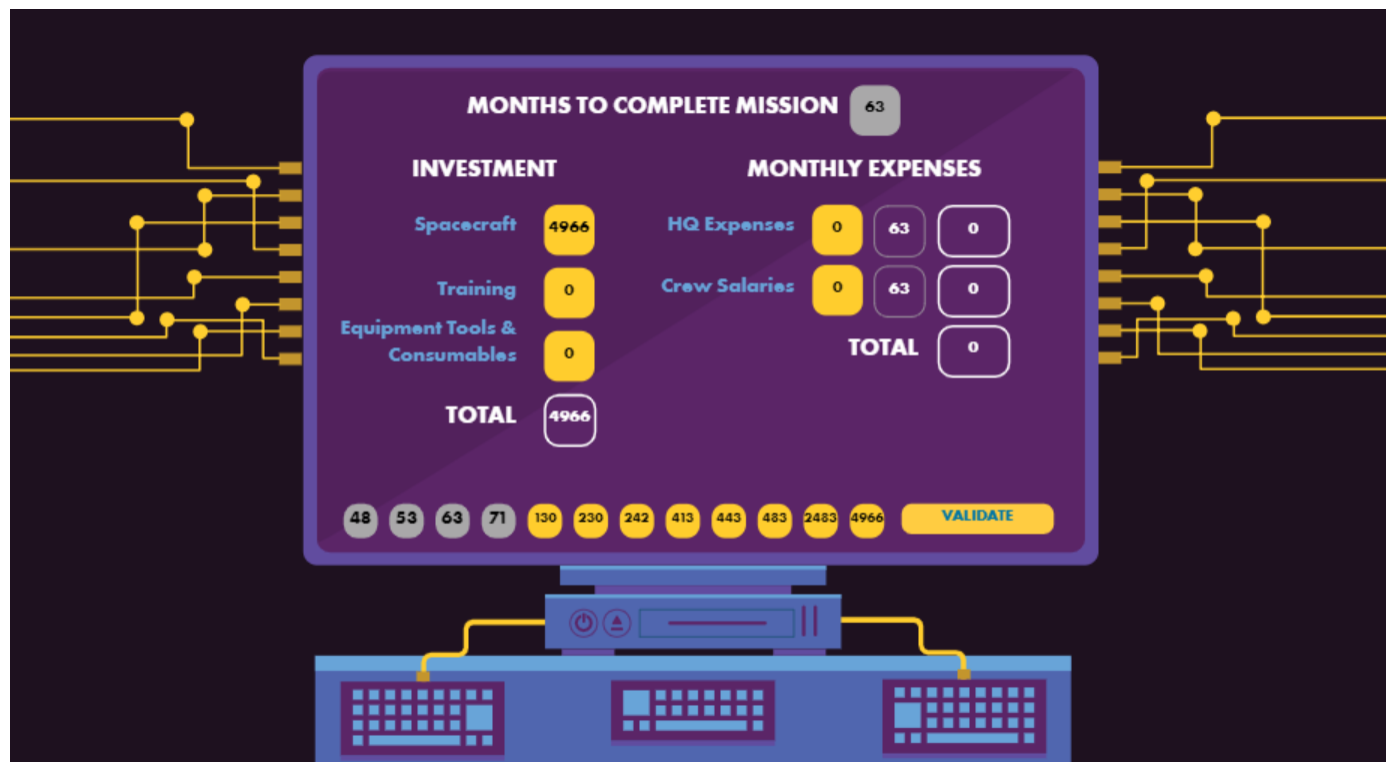
GAME
OVER

Nível 1. Planeamento

O Nível 1 é sobre planeamento.

O Jogador tem que criar um orçamento para a Missão Espacial. Para isso tem que saber quais são as necessidades (por exemplo Nave Espacial, Tripulação, etc.) visitando os diferentes edifícios no Planeta para obter as informações necessárias.

Para avançar para o próximo nível o Jogador deve fazer a estimativa de orçamento correta.



Nível 2. Arranque
Nível 3. Preparação
Nível 4. Preparativos Finais

Os Níveis 2 a 4 são sobre a preparação da Missão, de acordo com o planeamento - construir a Nave Espacial, preparar a Tripulação, etc.

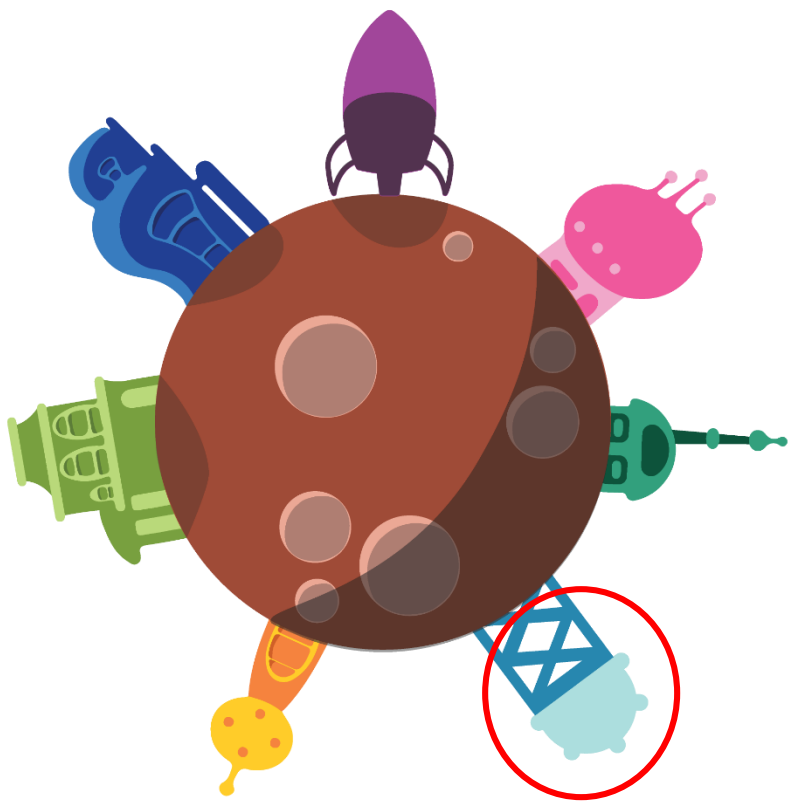
O Jogador tem que atingir progressivamente níveis mais altos de Pontos (P), mantendo um nível adequado de EF, que reflita uma maior capacidade de gerir finanças e lidar com desafios financeiros cada vez mais complexos.

Decisões & Imprevistos

No decorrer do jogo, o Jogador tem que comprar itens (e eventualmente vender), pagar pelos serviços e despesas correntes (arrendar e salários). O jogador pode ser afetado por situações imprevistas que vão desafiar as suas habilidades de gestão financeira.

Assim, o Jogador terá que tomar Decisões Financeiras e outras relativas à Missão estando sujeito a imprevistos que influenciam e condicionam o jogo.



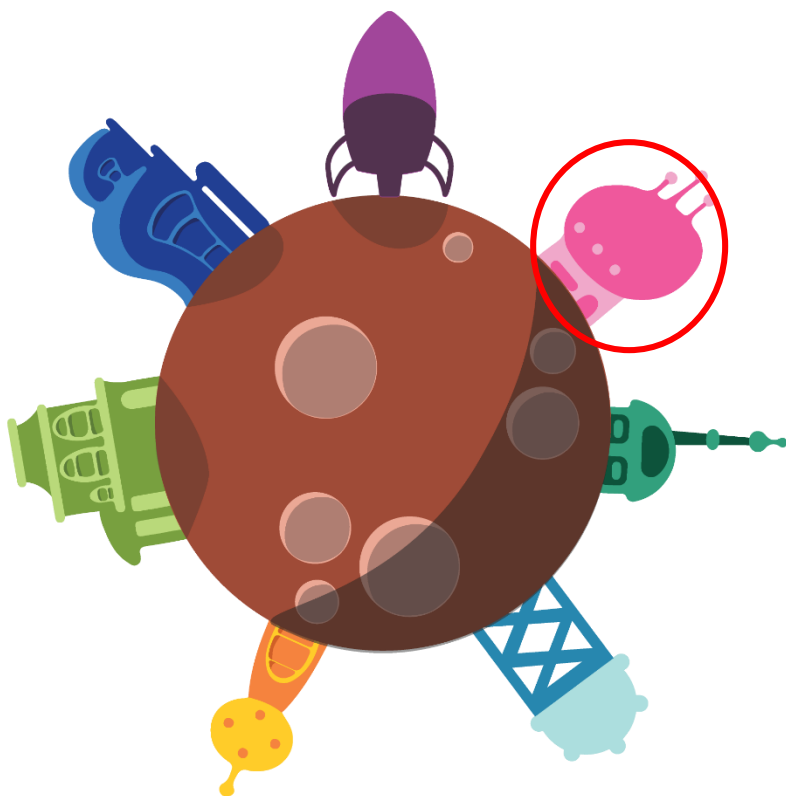


Nave Espacial

A Nave Espacial deve ser construída pelo Jogador nas instalações de produção. Algumas das funcionalidades disponíveis, embora ofereçam um valor estético, não são necessárias para a missão, pelo que não fazem com que o jogador ganhe Pontos (P).

Isso permite que o Jogador entenda a diferença entre “Precisar” e “Querer”. Os gráficos do jogo devem refletir a melhoria estética, se implementado pelo Jogador.

Cada fase de produção leva um certo tempo (em jogadas).



Tripulação

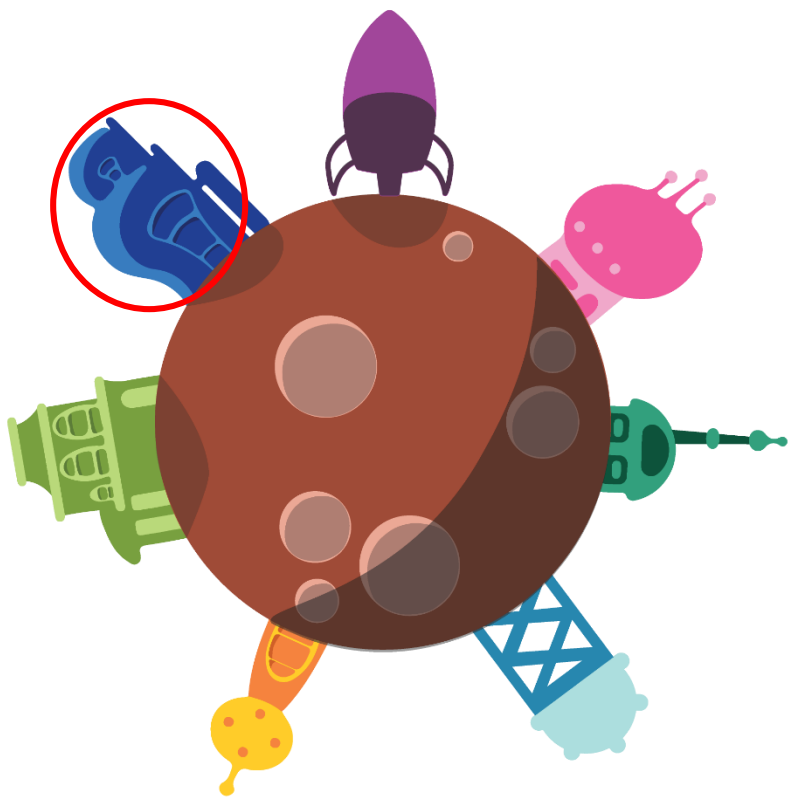
As Missões Espaciais precisam de uma Tripulação. O Jogador tem que a recrutar no Centro de Talentos.

Cada membro da Tripulação disponível tem um custo particular (salário mensal) e um nível particular de Pontos (P).

O Jogador precisa ter uma Tripulação completa para progredir do Nível 2 para o Nível 3, mas a cada mês, novos candidatos podem aparecer no Centro de Talentos e o Jogador pode realizar substituições.

Por exemplo, o Jogador pode demitir um Cientista para contratar outro que tenha um salário mais baixo e / ou um nível mais alto de Pontos.

Os Pontos da Tripulação pode ser melhorado por formação específica no Centro de Formação.

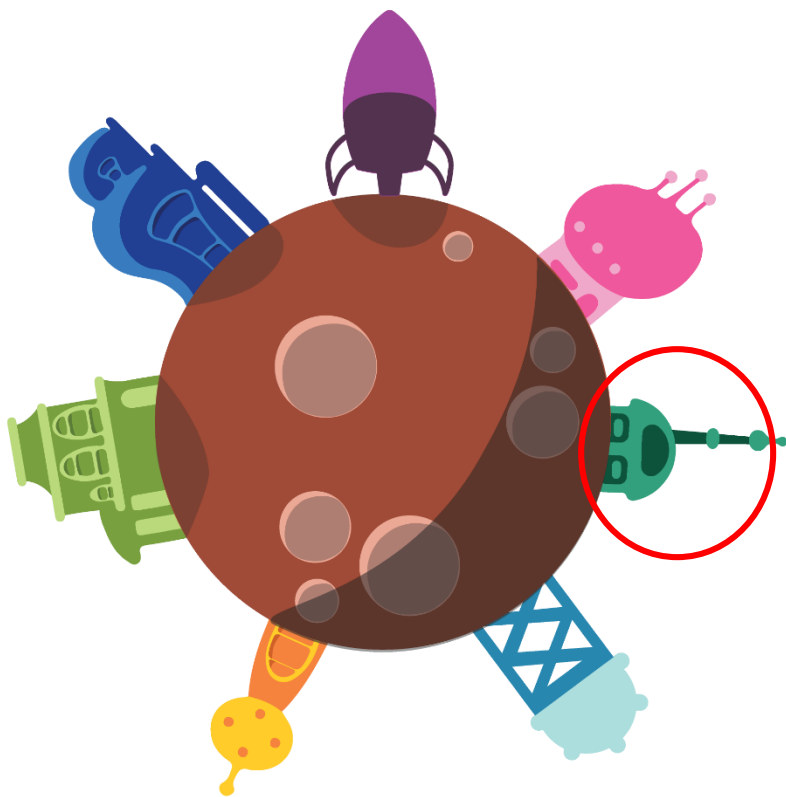


Sede

É obrigatório arrendar uma Sede. O Jogador não pode permanecer um mês sem um local onde preparar a missão. Se isso acontecer, perde.

O Jogador só pode ter uma Sede. Se arrendar um edifício significa acabar com a renda que tinha anteriormente.

Cada opção para a renda da Sede tem um impacto nos pontos de jogo.

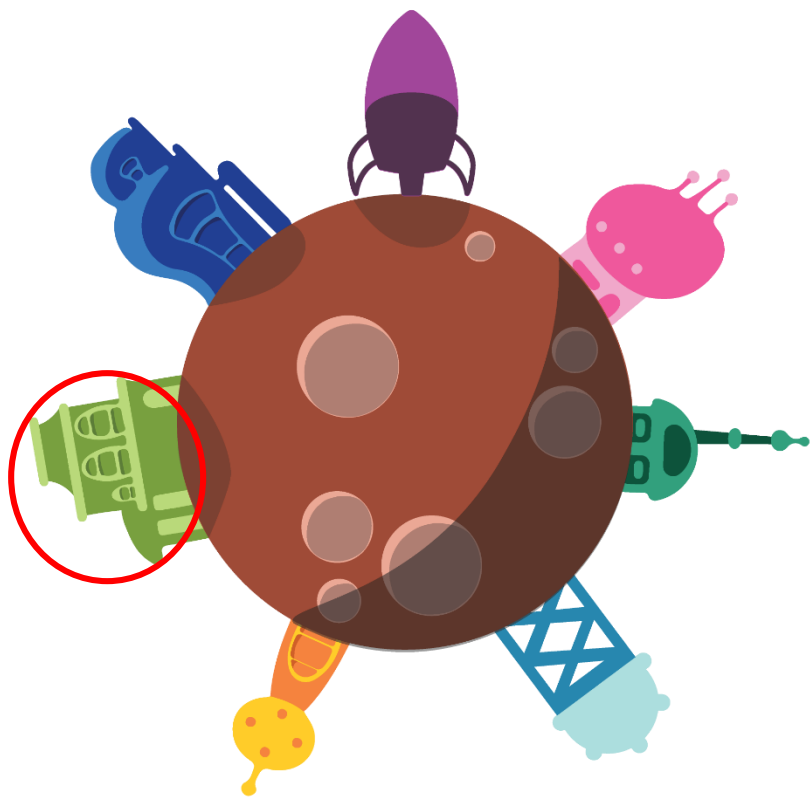


Formação

A Formação é essencial para o sucesso da Missão Espacial. O Jogador tem que comprar pacotes de Formação em cada nível de jogo.

Cada Formação dá uma certa quantidade de pontos (P) que se acumulam e leva um certo tempo (Duração em jogadas) para ser feito.

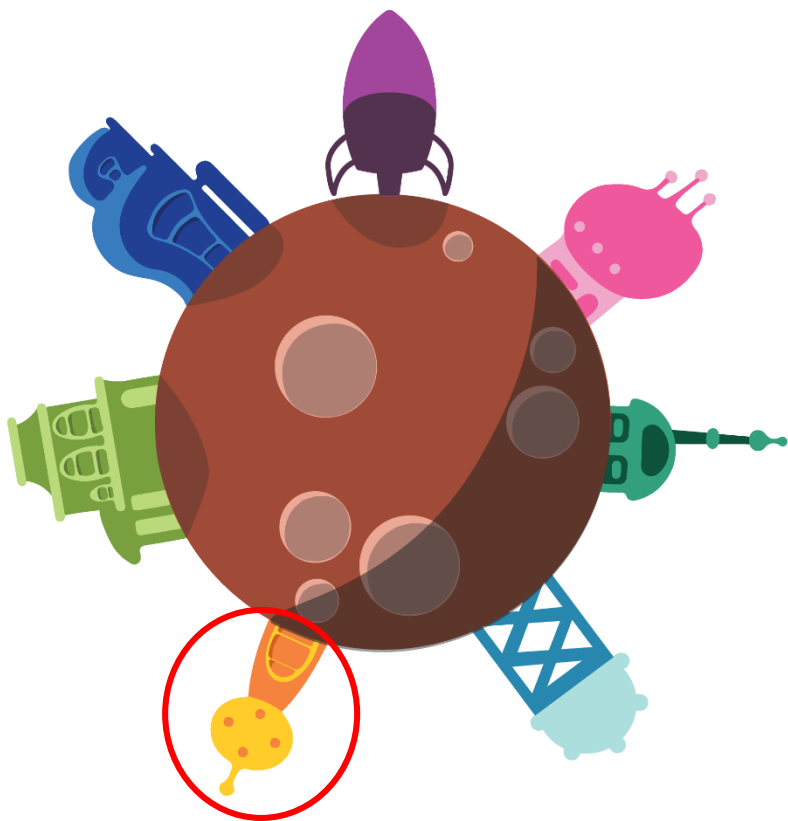
O Jogador também tem a opção de fornecer Formação complementar para superar o baixo nível de Pontos dos membros da tripulação, até o máximo de 200 Pontos para o total da tripulação (veja Tripulação).



Equipamento, Ferramentas & Abastecimentos

O Jogador tem que se equipar para a Missão Espacial. Assim, deve ir ao mercado comprar Equipamentos, Ferramentas e Abastecimentos necessários.

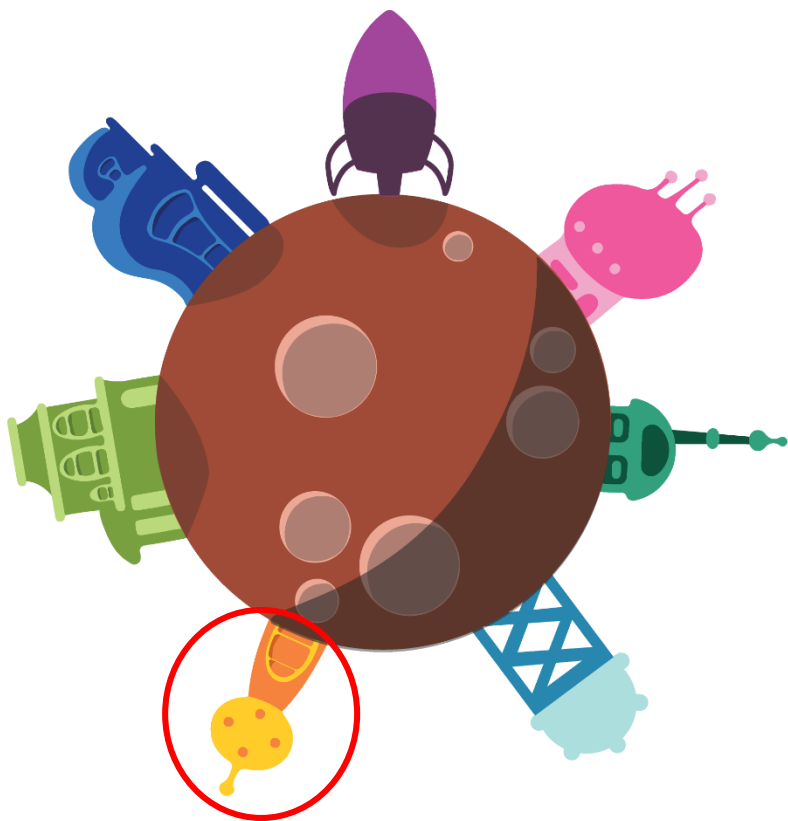
Às vezes, as opções de segunda mão são apresentadas no mercado. Elas são mais baratas, mas podem causar falhas que influenciam nos Pontos .



Depósitos

O Jogador pode fazer Depósitos bancários. Esses produtos financeiros estão disponíveis no Banco.

As taxas de juros são expressas como taxas líquidas mensais, ou seja, já retirado as comissões e impostos.

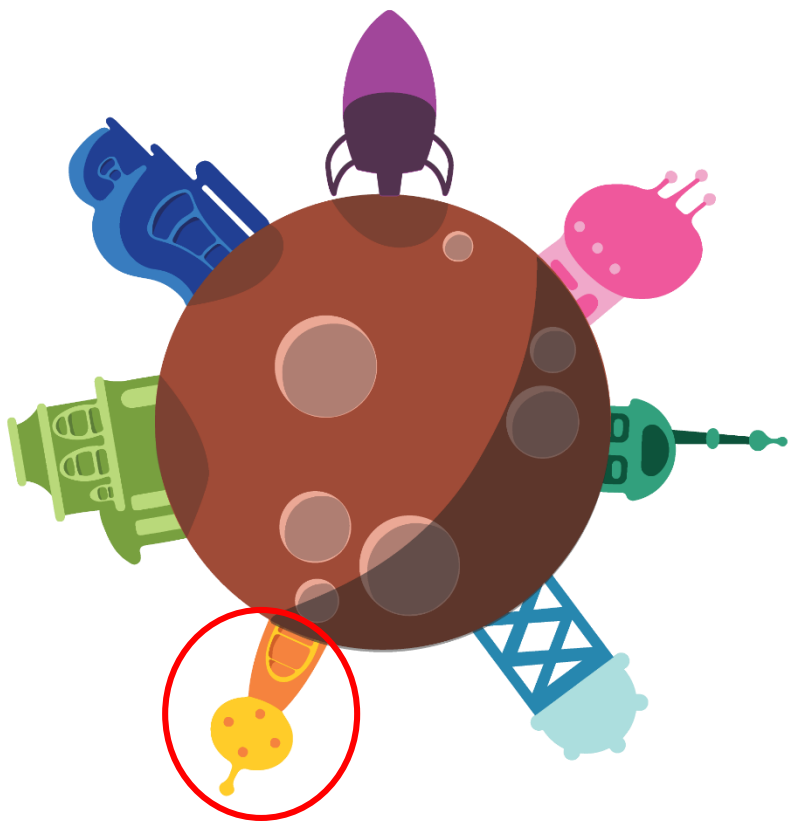


Moedas

O Jogador pode obter um empréstimo para mais Moedas. Para esse efeito, tem que ir ao banco.

Existem montantes máximos para o dinheiro que o Jogador pode obter do Banco em relação ao seu subsídio mensal.

As taxas de juros são cobradas mensalmente e são expressas como taxas líquidas mensais, ou seja, líquido de comissões e impostos por motivos de simplificação.



Seguros

O Jogador pode obter Seguros do banco. Também pode obter um Seguro geral.

Os Seguros são voluntários, mas se não for feito coloca o jogador em maior risco de ter que gastar Moedas. Por exemplo, em reparações resultantes de acidentes, etc.

Imprevistos

A partir do Nível 2, existem imprevistos que podem ocorrer no jogo para benefício ou desvantagem do Jogador. Alguns desses imprevistos podem ser:

- Acidente de trabalho envolvendo a tripulação
- Incêndio na Nave, resultando em danos sérios.
- Pagamento de bônus pelo excelente desempenho no trabalho.
- Etc.

Esses imprevistos vão permitir testar a competência do Jogador na gestão do dinheiro e no uso de seguros, etc.



Nível 5. Lançamento

Nível 5. Lançamento

O Nível 5 é sobre o lançamento da missão.

O Jogador tem que reunir a quantidade de moedas (Coins) necessárias para o lançamento da Nave e pagar todas as dívidas (se existirem).



Fim



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