

70%

money quest

Oyun Kılavuzu
Sürüm 1.1

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



MoneyQuest Çocukların Finansal Eđitimi İin Bir Oyun.

PROJ. N° 2016-1-TR01-KA201-033837| © 2017 tm hakları saklıdır

Başlık: Oyun Kılavuzu

Proje Etkinliđi: O1.A2. Oyun Özelliđi

Tarih: Şubat 2018

Srm: 1.1

Geliřtiren: Advancis Business Services, Lda (Portekiz)



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

Bu yayının hazırlanmasına ynelik Avrupa Komisyonu desteđi, yalnızca yazarların grřlerini yansıtan ieriklerin bir onayını teřkil etmez ve burada yer alan bilgilerin herhangi bir řekilde kullanılmasından Komisyon sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

- Giriş
- Oyun Kavramı
- Oyun Elemanları ve Mekanizmaları
 - Seviye 1
 - 2 ve 4 arasındaki Seviyeler
 - Seviye 5

Giriş

Proje, resmi, yaygın ve gayri resmi eğitim ortamlarında kullanılabilir, kullanıcılara (6-10 yaş arası çocuklar) temel finansal kavramların sunulduğu ve yapılması gerekenler için simüle edilmiş bir ortam sağlayan bir Çevrimiçi Öğrenme Bilgisayar Oyunu yaratmayı amaçlamaktadır ve para kullanımı ile ilgili kararları gerektiren, şunları yapmak için:

- Onları parayla sorumlu bir şekilde ilgilenmeye hazırlayın ve gelecekte parayı sorumlu bir şekilde kullanmaya yönlendirin;
- Daha fazla tasarruf, daha verimli ve sorumlu harcamalar ve sağlam nedenlerden dolayı borçlanmalara yol açan davranışlarını güçlendirin.

Oyun Kavramı

Oyunda, Oyuncu uzak bir Gezegenin sakinleri arasındadır ve dünya'ya Uzay Misyonu kurma ve başlatma görevi ile görevlendirilen, güvenilen bir Yüksek Görevlinin rolünü temsil eder.

Oyunun amacı, Harcama, tasarruf ve yatırımlarla ilgili akıllıca kararlar alarak, iyi bir Finansal İstikrar seviyesini (FS) koruyarak, yeterli seviyede Görev Puanı (MP) alarak Uzay Misyonunu başlatmaktır.

Oyuncu, Uzay Misyonunun ihtiyaçlarını belirleyerek ve bu amaç için bir bütçe belirleyerek başlar.

İkinci aşamada, Oyuncu gerekli kaynakları toplayarak ve diğer gereksinimleri karşılayarak Uzay Misyonunu hazırlamak zorunda kalacaktır. Oyuncu bir miktar madeni para (oyundaki para birimi) ile başlar ve ek olarak kaynak almak, eğitim için ödeme yapmak, tasarruflar hakkında karar vermek, krediler, sigorta hizmetleri, cari harcamalar vb. bu, MP seviyesi ve FS seviyesi üzerinde etkilidir.

Çoğu harcama ve satın alma daha yüksek MP seviyelerine katkıda bulunur, ancak örneğin uzay aracı şasisini devreye almak gibi durumlarda FS tehlikeye atılır. Diğerleri, uzay aracı üzerindeki bir boya işi FS üzerinde olumsuz bir etki gösterirken MP üzerinde hiç etkisi yoktur, bu yüzden gereksiz harcamaları temsil eder.

Hasarlı uzay aracı parçalarının onarımı gibi diğer masrafların da, hem MP hem de FS üzerinde olumsuz bir etkisi vardır, çünkü sadece önceki bir duruma sıfırlamak (geri koymak) için ekstra harcama yapmaktır.

Bu aşamada, MP ve FS üzerinde etkisi olan ve rastlantısal bir parça gibi onarılacak bir parça gibi Player'ın seçeneklerini test eden bazı rastgele olaylar meydana gelecektir.

Sonunda Oyuncu Görevi tamamlamak için uzay aracını başlatmak zorunda kalacaktır.

Oyunun Hedefi

Oyunun amacı, mümkün olan minimum süreyi (dönüşler veya aylar) kullanarak dengeli bir finansal statüyü korurken başarıyla bir Uzay Misyonu başlatmaktır.

Oyunun Amacı

Oyunun amacı, harcama, tasarruf ve yatırımlarla ilgili akıllıca kararlar alarak, sonunda herhangi bir borcunu ödemek ve Uzay Misyonunu başlatmak için iyi bir Finansal İstikrar (FS) seviyesini korurken, daha da yüksek bir Misyon Puanı (MP) elde etmektir.

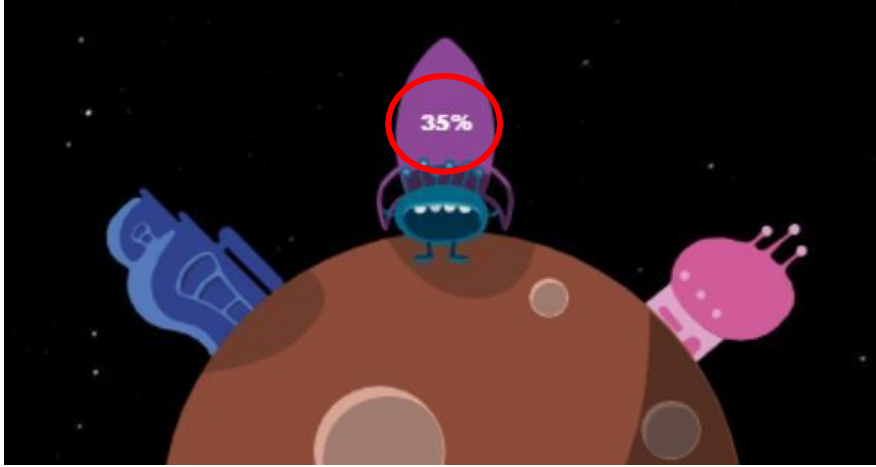
Oyunun Elemanları & Mekanizmaları

Oyuncular

Oyun, oyunun ana karakterini kontrol eden tek bir oyuncu tarafından veya ana karakter için birlikte karar alan bir grup oyuncu tarafından oynanabilir.

Sınıfta, oyun öğretmenin tanıtmak isteyebileceği sınıf koşullarına ve sınıf dinamikleri türüne bağlı olarak daha uygun olduğu düşünüldüğünde oyun tek tek veya grup halinde oynanabilir. Aynı şey gayri ve resmi olmayan öğrenme ortamları için de geçerlidir.

Görev Noktaları (MP)



MP oyunda bir başarı ölçüsüdür. Oyuncu farklı oyun boyutlarından MP puanları toplayacaktır: Uzay aracı, Ekip, Eğitim, Görev Kontrol Tesisleri, Ekipman, Araçlar ve Gereçler.

Oyuncu için, MP ana ekranda bir yüzde olarak gözükecektir, yani oyuncu yüzdesi ne kadar yüksekse görevi başarıyla tamamlar.

Finansal İstikrar (Fİ)



Fİ, MP'ye katılan oyunda diğer başarının ölçüsüdür. Her ay için bir dönüş (Fİ) hesaplanır, borç-gelir oranı, yani Fİ aylık borç yükümlülüklerinin aylık gelir üzerindeki ağırlığını ifade eder. Bunu anlamanın bir başka yolu, Fİ'nin borçtan kaynaklanan gelecekteki finansal yükümlülükleri yerine getirme kapasitesini ölçmeye çalışmasıdır.

Fİ her zaman ekranda gösterilmez. Bunun yerine, oyuncuya aşırı kararsızlığa düştüğü zaman uyarılar verilecektir. Bu gösterge, bankanın oyuncuya herhangi bir zamanda borç vermesi için uygun olan Para miktarını hesaplamak için de kullanılacaktır.

Madeni Paralar



Madeni paralar oyunda para birimidir. Oyuncu, malları ve hizmetleri satın almak ve oyun aşamalarında ilerlemek ve Uzay Misyonunu başlatmak için ihtiyaç duyduğu finansal hizmetleri sözleşmek için kullanabilir.

Oyuncu, Seviye 2, 3 ve 4'te bir ilk hibe alır ve Uzay Görevini ayarlamak için aylık bir Madeni Para ödeneği alır, ancak banka mevduatı faizinden de gelir elde edebilir.

Oyuncunun kazandığı paralar ana menüde ve her binanın içinde görülür.

Dönüşler



Dönüş, oyunun ilerlemesini sağlayan şeydir. Dönüş her zaman Genel merkezde başlar (ileriye bakınız).

Her tur, Oyuncunun mevcut oyunun farklı alanlarını serbestçe ziyaret edebileceği bir ayı temsil eder. Oyuncu gelecek ay devam etmek için Sonu Çevir düğmesine basması gerekecek.

Başarılar

Başarılar, yükseltmeleri Misyon'un hazırlık durumuna çevirir. Bu başarılar, uzay aracı, eğitim, karargah vb. ile ilgilidir.

Oyuncu, ayrıca daha küçük bir merkez seviyeye düşürmek gibi sakıncaları olan başarıları kaybedebilir.

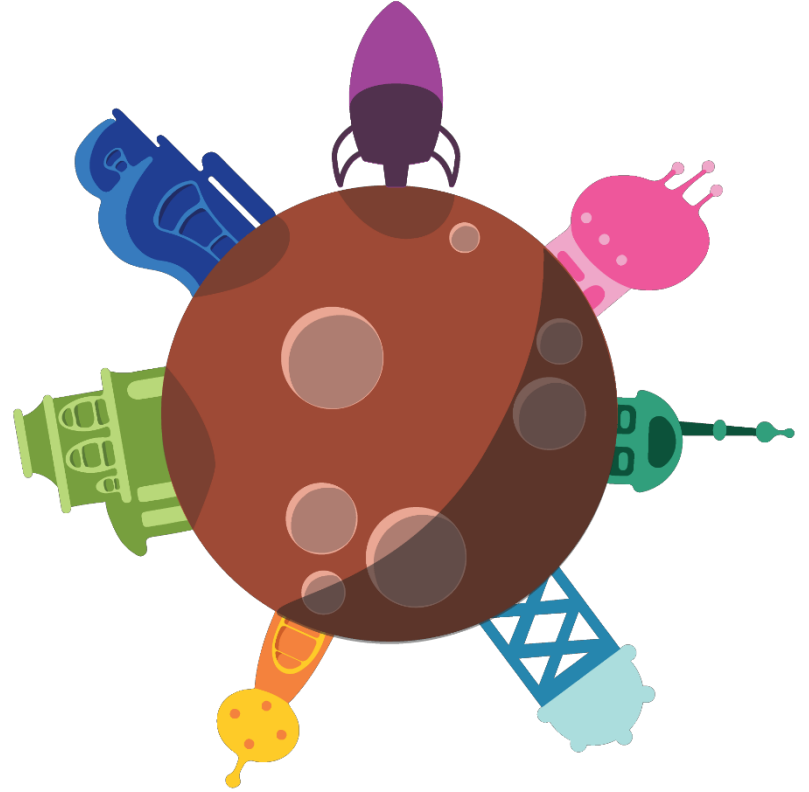
Oyundaki yolculuğu boyunca, Oyuncu seviyeler arasında ilerlemek ve Uzay Görevini başlatmak için bu başarıları elde etmelidir. Farklı oyun seviyeleri farklı başarılarla erişim sağlar.

Başarılar

Seviye	Uzay Aracı	Mürettebat	Merkez	Eğitim	Malzeme, Araçlar, Gereçler
1	-	-	-	-	-
2	a. Şasi tasarımı	a. Pilot	a. Bodrum	0. Tamamlayıcı Eğitim	a. Uzay Giysisi
	b. Motor tasarımı	b. Mühendis	b. Esas Oda	a. Temel Eğitim I	b. İletişim Aletleri
	c. Yazılım tasarımı	c. Bilim Adamı	c. Ofis	b. Temel Eğitim II	-
	d. Şasi Yapımı	d. Tıbbi Personel	d. Teknik Oda	c. Navigasyon Eğitimi	-
3	e. Motor Üretimi	-	e. Kontrol Odası	d. Ekipman Bakım Eğitimi	c. Tıbbi Malzeme ve Aletleri
	f. Yazılım Gelişimi	-	f. Komuta Merkezi	e. Ekipman operasyon Eğitimi	d. Tamir Malzemesi ve Aletleri
	g. Müthiş Şasi	-		-	e. Bilimsel Malzeme ve Aletleri
	h. Montaj	-		-	-
4	i. Sistem testi	-		f. Simulasyon Eğitimi I	f. Tıbbi Malzemeler
	j. Stres testi	-		g. Simulasyon Eğitimi II	g. Tamir Bölümleri
	k. Havalı Boya İş	-	-	-	h. Gıda
	a. Şasi Tasarımı	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-

Gezegenin Etrafında Hareket

Oyuncular taşımak için hedef binayı tıklayacaklar.
Her seferinde tüm binayı sınırlandırmaksızın
ziyaret edebilir.



Seviyeler

5 Seviye olacak. İlk seviye, oyuncuların “uçağa binmesini” sağlar. Oyun mekaniklerini ve grafik öğelerini tanıyabilirler. Sonraki seviyeler oyunculara **daha fazla sayıda karar / seçenek** sunmasıyla **giderek daha zorlaşır**.



Kaybetme

Oyuncu bazı belirli durumlarda oyunu kaybedecektir:

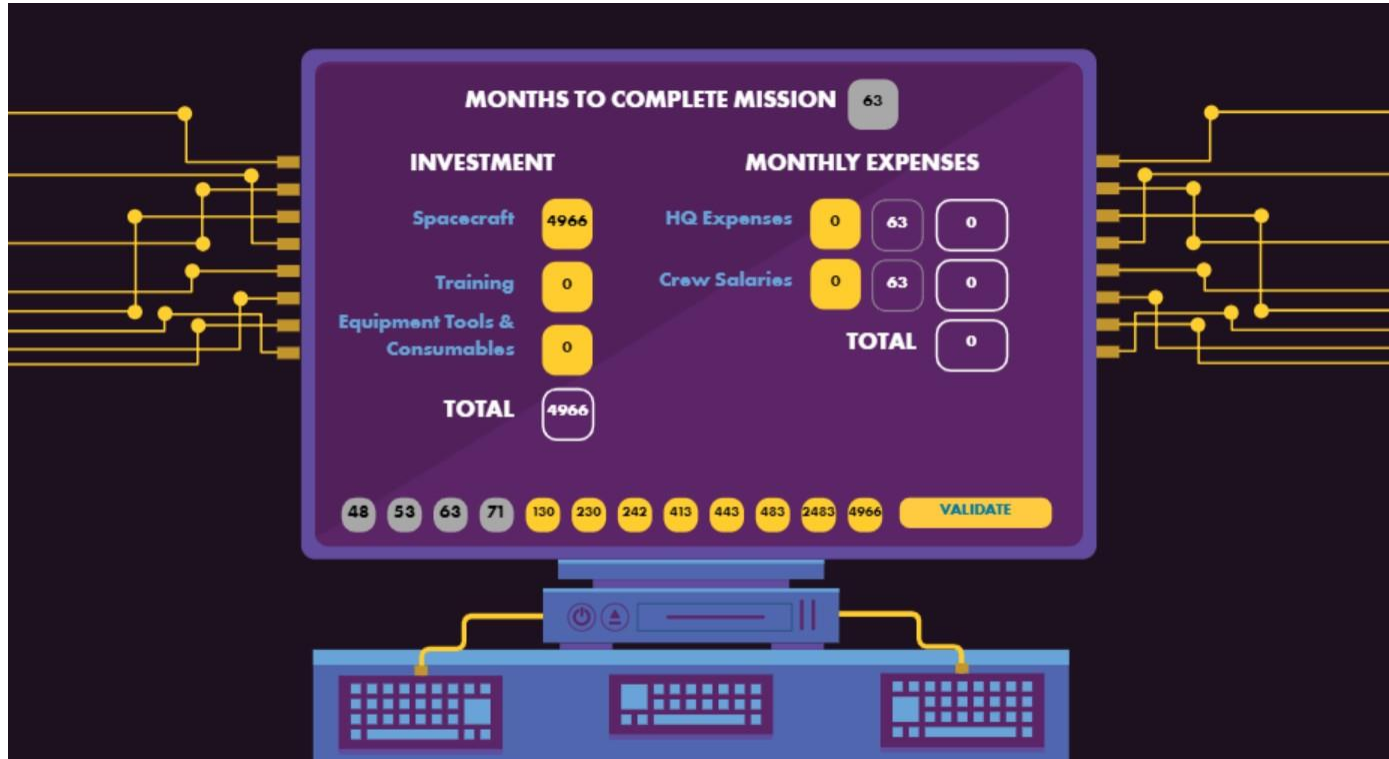
- Ay sonuna kadar bir karargah kuramamış olduğunda (sırayla)
- Borçtan doğacak borçları yerine getirme imkânı olmadığına (örneğin, zamanında geri ödeme kredisi).
- Uzay aracının başarılı bir şekilde başlatılmaması durumunda

GAME
OVER

Seviye 1. Planlama

Seviye 1 planlama ile ilgilidir. Oyuncu, Uzay Görevlerinin ihtiyaç duyduğu şeyleri öğrenmek zorundadır - ör. uzay aracı, mürettebat, vb. - bilgi için Gezegendeki farklı binaları ziyaret ederek maliyeti tahmin etmek ve en sonunda Görev için bir bütçe oluşturmak.

Oyuncu, bir sonraki seviyeye geçmek için doğru bütçe tahminini yapmalıdır.



Seviye 2. Başlarken –
Seviye 4. Son Düzenlemeler

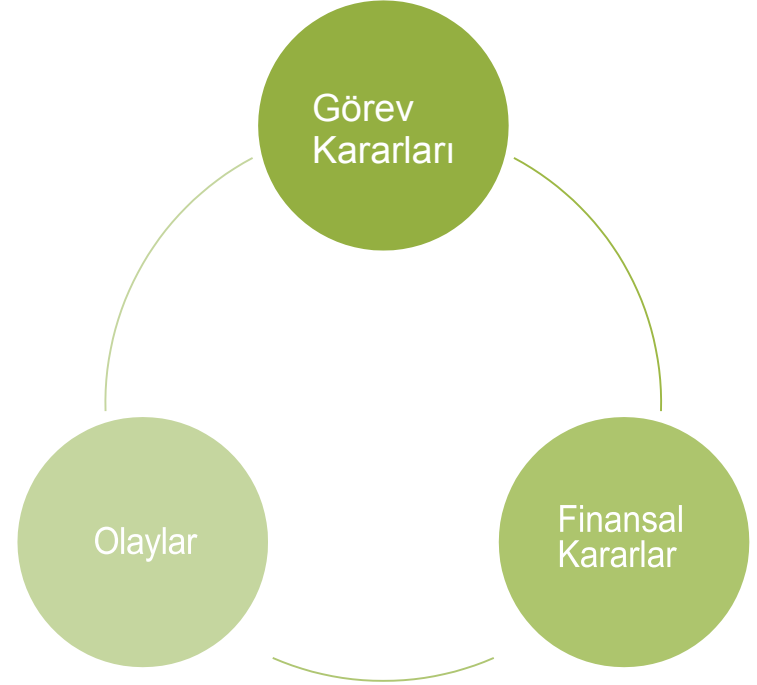
2'den 4'e kadar olan Seviyeler, Misyonu planlamaya göre hazırlamakla ilgilidir - uzay araçlarını inşa etmek, mürettebatı hazırlamak, vb.

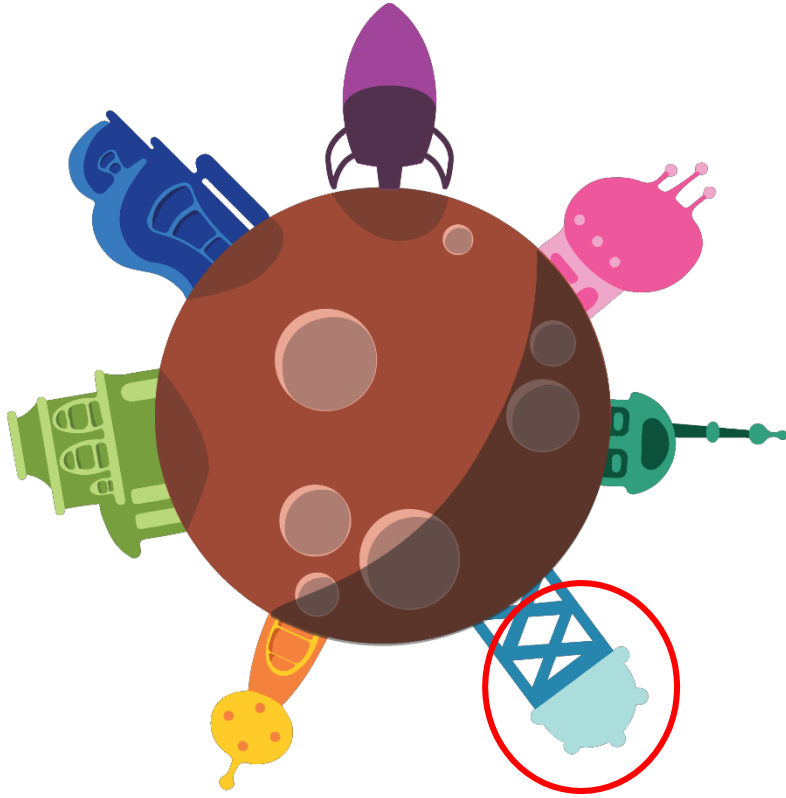
Oyuncu, mali yönetme ve gittikçe daha karmaşık finansal zorluklarla başa çıkma yeteneğini artıran yeterli bir FS seviyesini korurken kademeli olarak daha yüksek MP seviyeleri elde etmelidir.

Kararlar & Etkinlikler

Oyuncu, yolculuğunda, oyuncularını (nihayetinde) eşyaları satın almak, hizmetleri için ödeme yapmak ve cari harcamaları (kira ve maaşlar) ödemek zorunda kalacaktır. Oyuncu, finansal yönetim becerilerine meydan okuyacak rastgele olaylardan etkilenebilir.

Böylece, Oyuncu Misyon ve Mali Kararlar vermek zorunda kalacak ve oyunu etkileyen rastgele olaylara maruz kalacaktır.

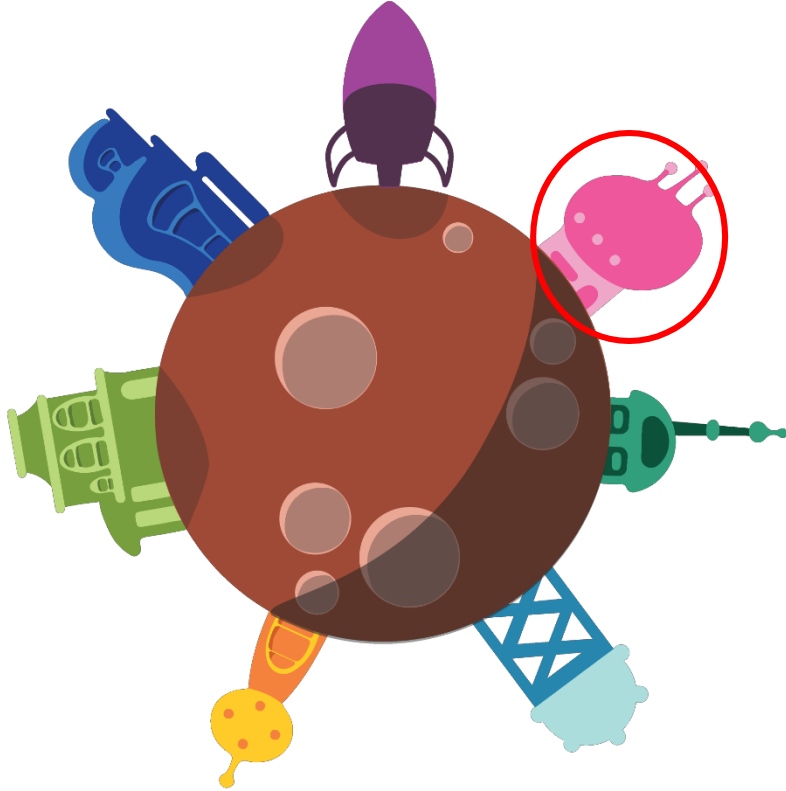




Uzay aracı

Uzay aracı yapım tesislerinde oyuncu tarafından inşa edilmelidir. Kullanılabilir özelliklerden bazıları, estetik bir değer sunsalar da, Görev için gerekli olmadıklarından, Oyuncuya MP kazanmalarını sağlamazlar. Bu, Oynatıcının “ihtiyaç” ile “istemek” arasındaki farkı anlamasını sağlar. Oyun grafikleri, Oyuncu tarafından uygulandığı takdirde estetik gelişmeyi yansıtmalıdır.

Her üretim aşaması belli bir zaman alır (sırayla).

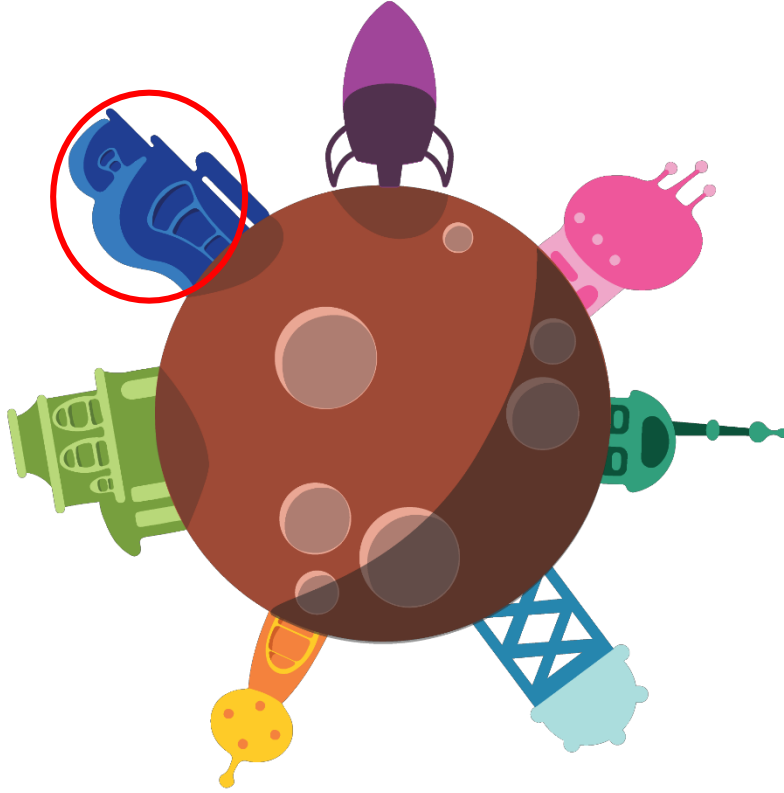


Mürettebat

Uzay Görevlerinin bir ekibine ihtiyacı var. Oyuncu bu ekibi Yetenek Merkezi'nden almalı. Kiralama için uygun olan her mürettebat üyesinin belirli bir ücreti (aylık maaş) ve kendisiyle ilişkilendirilen belirli bir MP düzeyi vardır.

Oyuncu, Seviye 2'den Seviye 3'e ilerlemek için tam bir mürettebata sahip olmalıdır, ancak her ay Talent Center'da yeni adaylar görünebilir ve Oyuncu değiştirmeleri yapabilir. Örneğin, Oyuncu daha düşük maaş ve / veya daha yüksek MP seviyesine sahip başka birini işe almak için bir Bilim İnsanı görevden alabilir.

Mürettebatın MP'si, **Eğitim Merkezi**'ndeki **özel eğitimlerle** geliştirilebilir.

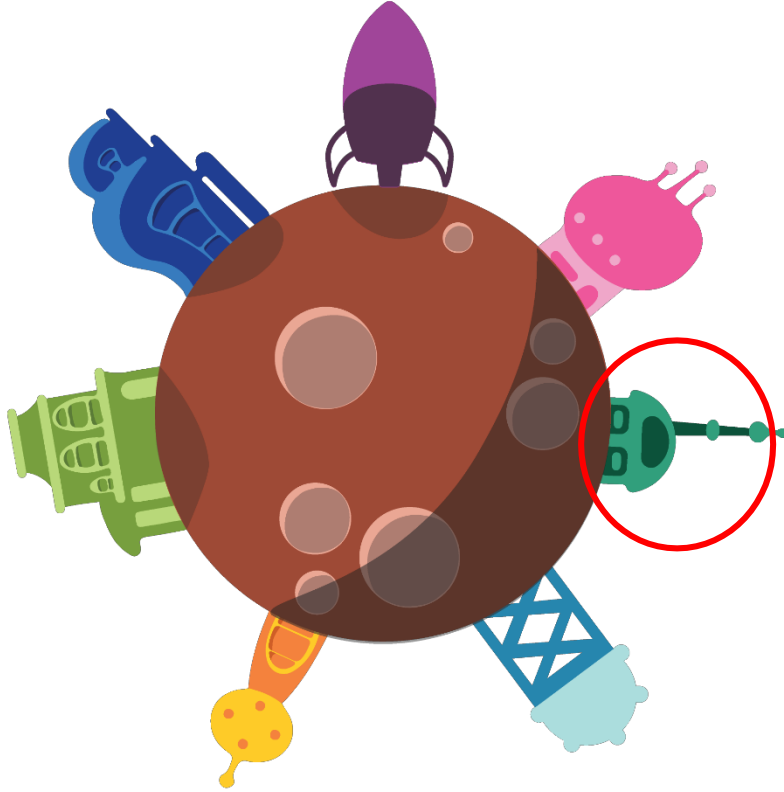


Genel merkez (HQ)

HQ kiralamak zorunludur. Oyuncu, görevi hazırlayacağı yer olmadan bir ay kalmaz. Eğer bir ay geçerse ve Oyuncu bir genel merkez oluşturmak için gerekli kararları vermemişse kaybedecektir. Bir Oyuncu, herhangi bir zamanda yalnızca bir tane merkezi kalite kontrol merkezine sahip olabilir, bu nedenle bir yerin kiralanması mevcut merkezde kirayı bitirmek anlamına gelir.

Genel merkez kararının her seçeneğinin oyun puanları (Para, MP ve FS) 3 şekilde etki eder: Oyuncu kirayı ödediğinde, her ay kamu hizmetleri için ödeme yaptığında: elektrik, ısıtma, su. , kiralamayı sonlandırır.

Genel merkez kiralamak için, Oyuncu Genel Merkez alanına gitmek zorundadır.

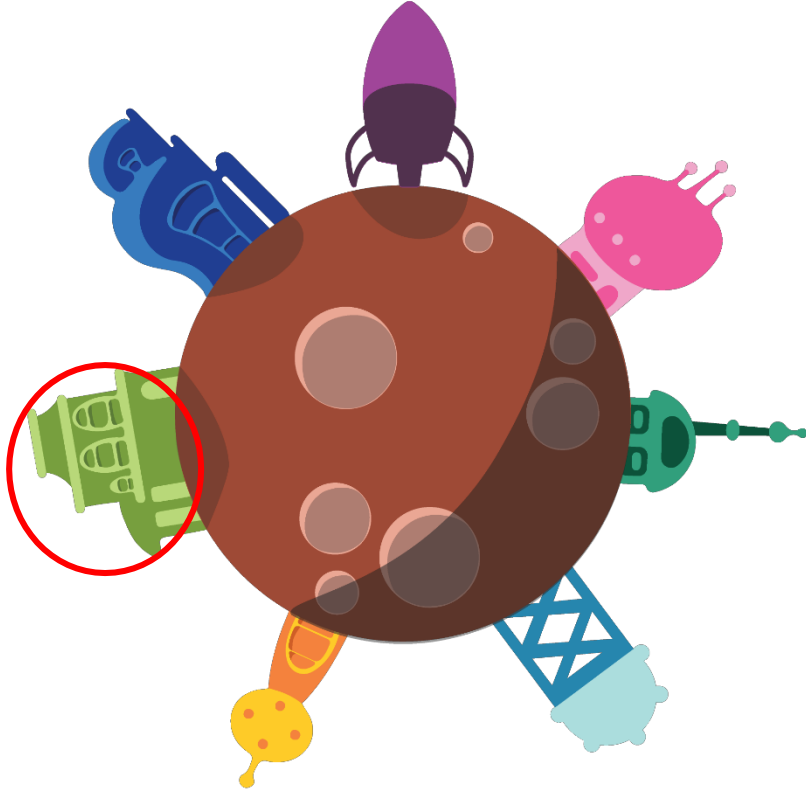


Eđitim

Uzay Misyonunun başarısı için eđitim şarttır. Oyuncu, her oyun seviyesinde eđitim paketleri satın almak zorundadır.

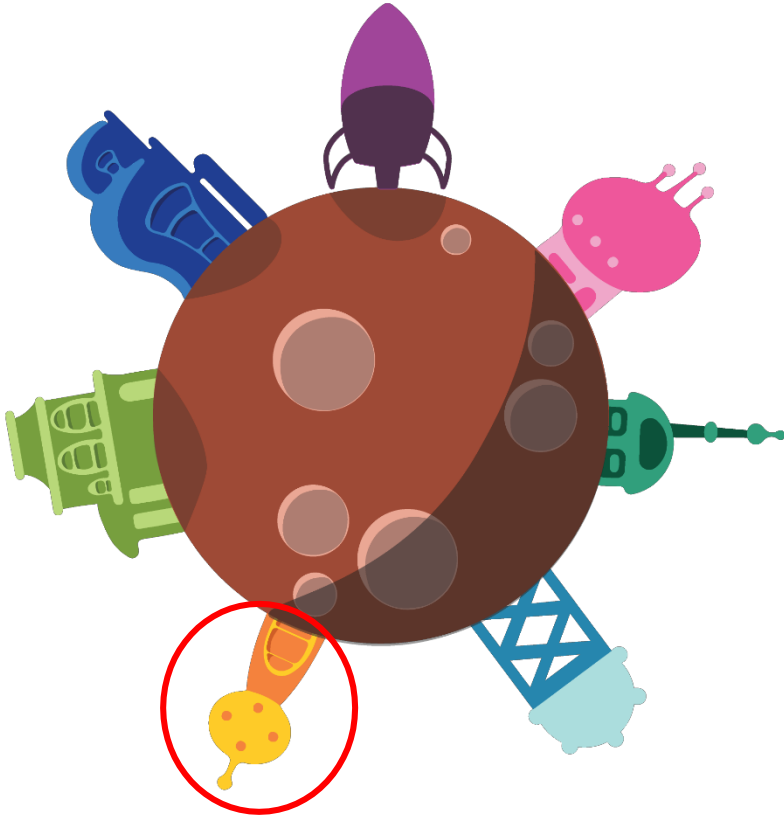
Her eđitim biriken belirli bir miktar MP puanı verir. Her eđitimin tamamlanması da belirli bir zaman alır (Tur cinsinden S¼re).

Oyuncu ayrıca d¼ř¼k MP seviyesindeki m¼rettebat ¼yelerini, m¼rettebatın toplamı için maksimum 200 MP seviyesine kadar ařmak için tamamlayıcı eđitim sađlama se¼eneđine sahiptir (bkz. M¼rettebat)



Ekipman, Araçlar & Gereçler

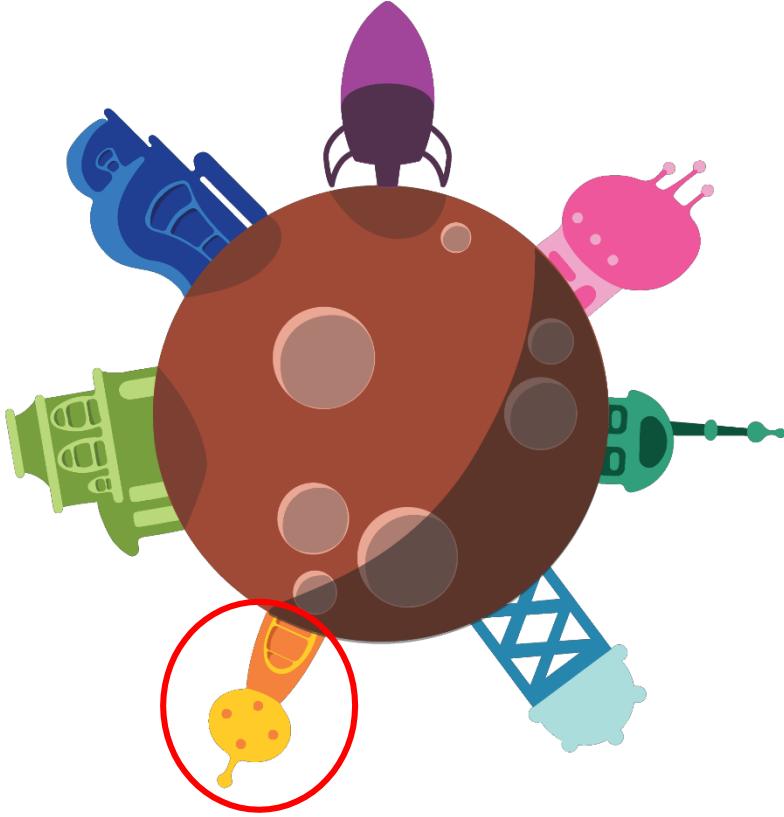
Oyuncu, Görevler için donatmak zorundadır. Bu nedenle, gerekli ekipman, araç ve gereçleri almak için Market'e gitmek zorundadır. Bazen ikinci el seçenekleri piyasada gösterir. Daha ucuzdurlar, ancak MP noktalarını etkileyen kusurlara neden olabilirler.



Mevduat

Oyuncu banka mevduatı yapabilir. Bu finansal ürünler Bankada mevcuttur.

Faiz oranları, aylık net oranlar, yani komisyon ve vergi olarak ifade edilir, örn, komisyon likiditesi ve vergi .

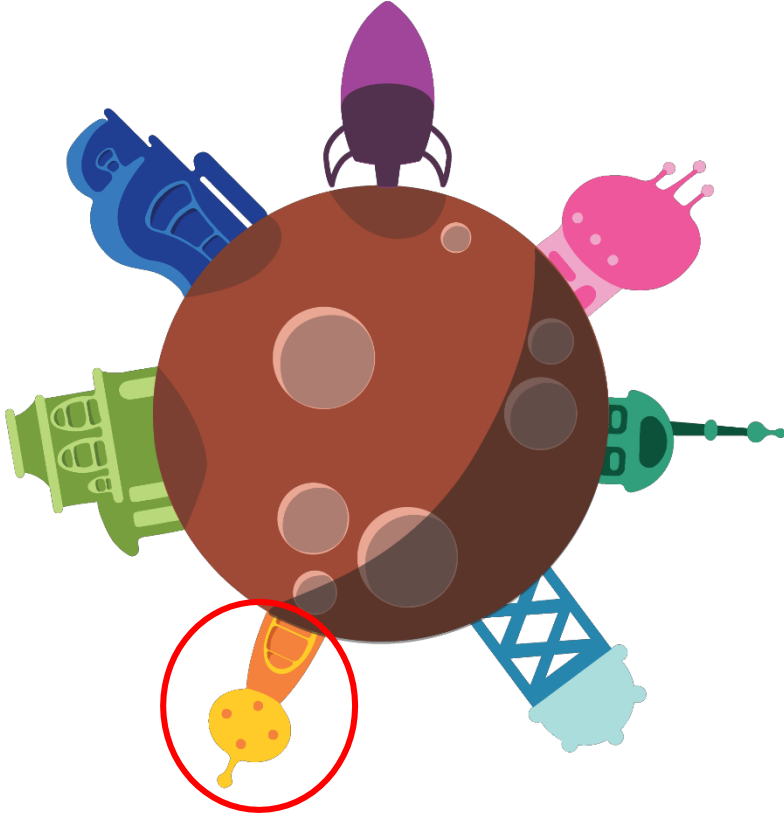


Krediler

Oyuncu daha fazla Para için borç alabilir. Bu amaçla bankaya gitmesi gerekir. Faiz oranları, toplam paranın maliyeti olarak ifade edilir ve aylık olarak ücretlendirilir.

Oyuncunun bankadan alacağı para için aylık ödeneği ile ilgili azami tutar vardır.

Faiz oranları, aylık net oranlar, yani basitleştirmeden dolayı komisyon likiditesi ve vergi olarak ifade edilir.



Sigortalar

Oyuncu, Bankadan Sigorta alabilir. Genel bir sigorta alabilir.

Sigortalar isteğe bağlıdır, ancak sigortanın olmaması, oyuncuya kazalardan kaynaklanan onarımlarda paraları harcama zorunluluğu getirir.

Olaylar

Seviye 2'den başlayarak, oyunda Oyuncu yararına ya da yararsızlığının ortaya çıkabileceği başka olaylar da vardır. Bu olaylardan bazıları şunlardır:

- Mürettebatı içeren iş kazası
- HQ evinde, ciddi hasara neden olan yangın
- İşinizde olağanüstü performans için bonus ödeme
- Vb.

Bu olaylar, Oyuncu'nun yönetim becerilerini ve sigorta kullarımlarını test etmeyi sağlar, vb.



Seviye 5

Seviye 5. Bařlatma

Seviye 5, Misyonu bařlatmakla ilgilidir. Oyuncu, bařlatma iin gerekli olan Para miktarını toplamalı ve tm borlarını (varsa) geri demelidir.



SON



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