



# Εγχειρίδιο Παιχνιδιού



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

**KidVenture** Increasing the entrepreneurial culture of children through gaming

*PROJ. N° 2016-1-UK01-KA201-024262 | © 2017 all rights reserved*

**Τίτλος:** Εγχειρίδιο Παιχνιδιού

**Δραστηριότητα Project:** Ο1.Α6. Προδιαγραφές Παιχνιδιού

**Ημερομηνία:** Ιούλιος 2019

**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
- Γενικές πληροφορίες παιχνιδιού
  - Γενική ιδέα
  - Στόχος και αντικείμενο παιχνιδιού
  - Βασικό σχήμα του χάρτη του παιχνιδιού
  - Περιβάλλον / Κτίρια
  - Παίκτες
  - Σειρές
  - Νομίσματα και Τρεχούμενος Λογαριασμός
  - Δείκτης Επιτυχίας Αγοράς - Market Success Indicator
  - Πωλήσεις
  - Στάδια Παιχνιδιού
  - Αποφάσεις & Γεγονότα
  - Μηνύματα
  - Γλωσσάριο
  - Αποτυχία
- Στάδια Παιχνιδιού
- Πρόσβαση στο Παιχνίδι





Εισαγωγή

Το Παιχνίδι **KidVenture Game** είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι μάθησης, που μαζί με τον **Οδηγό Εφαρμογής KidVenture** δημιουργούν ένα εκπαιδευτικό εργαλείο για την εκπαίδευση των παιδιών στην επιχειρηματικότητα.

Το παιχνίδι **KidVenture** αναπτύχθηκε για χρήση σε διάφορα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα παρέχοντας ένα προσομοιωμένο περιβάλλον στο οποίο οι χρήστες καλούνται να λάβουν αποφάσεις, σε ατομικό ή ομαδικό επίπεδο, σχετικά με επιχειρηματικές καταστάσεις.

Αυτό το παιχνίδι σχεδιάστηκε για να διευκολύνει την απόκτηση βασικών επιχειρηματικών δεξιοτήτων (βλ. Kidventure – Framework for the key entrepreneurship competences στο [www.kidventure.eu](http://www.kidventure.eu)) και να προσφέρει ένα γενικό πλαίσιο μάθησης σε θέματα επιχειρηματικότητας.





# Γενικές Πληροφορίες για το Παιχνίδι

## Γενική Ιδέα του Παιχνιδιού

Η γενική ιδέα του παιχνιδιού είναι η προσομοίωση μιας απλουστευμένης διαδικασίας ανάπτυξης ενός παιχνιδιού-Ρομπότ στην οποία οι παίκτες, που παίζουν μεμονωμένους ρόλους αλλά συνεργάζονται με τον ίδιο στόχο, πρέπει να λάβουν αποφάσεις σχετικά με το σχεδιασμό του προϊόντος, τη στρατηγική μάρκετινγκ, τα οικονομικά, την παράγωγή, λανσάροντας ένα επιτυχημένο προϊόν στην αγορά ενώ αντιμετωπίζουν τον ανταγωνισμό ενός εργοστασίου παιχνιδιών.

Στο Παιχνίδι, τέσσερις παίκτες, με διαφορετικά προφίλ (ενδιαφέροντα) – Οικονομικά, R&D (Έρευνα και Ανάπτυξη), Μάρκετινγκ και Κατασκευή, ενσωματώνουν τον ρόλο επιχειρηματιών που ασχολούνται με την ανάπτυξη και την κυκλοφορία στην αγορά ενός παιχνιδιού-Ρομπότ. Η επιχείρησή τους υποστηρίζεται και καθοδηγείται από έναν εξωτερικό επενδυτή.

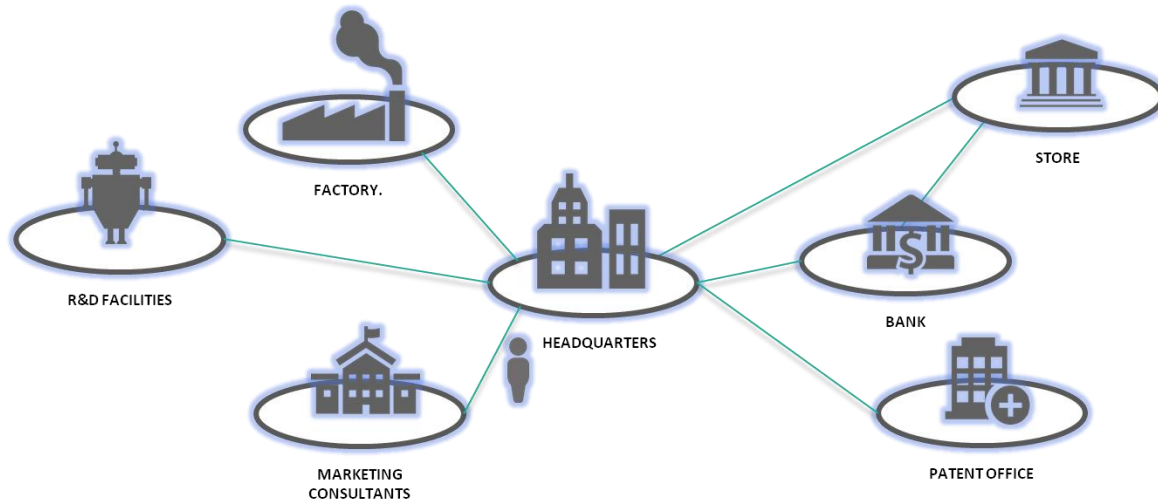
Οι παίκτες ξεκινούν με τον εντοπισμό των **αναγκών της αγοράς**, προχωρούν με την **ανάπτυξη ενός πρωτοτύπου και την δοκιμή του**, ακολουθεί ο **οικονομικός προγραμματισμός**, λίγο πριν την συμμετοχή τους στην **παραγωγή** για να μπορέσουν τελικά να ξεκινήσουν την **προώθηση** του τελικού παιχνιδιού-Ρομπότ στην αγορά.



- Ο **στόχος του παιχνιδιού** είναι η ανάπτυξη και η προώθηση στην αγορά ενός επιτυχημένου παιχνιδιού-Ρομπότ στο μικρότερο δυνατό χρονικό διάστημα.
- Η πιθανότητα επιτυχούς ανάπτυξης και προώθησης στην αγορά του παιχνιδιού-Ρομπότ μετριέται με τον βασικό δείκτη –**Δείκτης Επιτυχίας Αγοράς**. Αυτός ο δείκτης ενσωματώνει βασικούς παράγοντες, όπως η ανταπόκριση στις ανάγκες των πελατών, η καινοτομία των προϊόντων, η αποτελεσματικότητα του μάρκετινγκ κλπ.
- Η επιτυχής προώθηση στην αγορά μετριέται από τον αριθμό των μονάδων που πωλήθηκαν. Οι παίκτες πρέπει να πουλήσουν τουλάχιστον 50 μονάδες από τις 100 που παράγονται για να κερδίσουν το παιχνίδι. Ο αριθμός των πωλήσεων έχει άμεση σχέση με το επίπεδο του Δείκτη Επιτυχίας Αγοράς.
- Η χρονική περίοδος μετριέται με τον αριθμό των **Γύρων** στο παιχνίδι.
- Το παιχνίδι πρέπει να απαρτίζεται από **4 παίκτες** που θα συνεργαστούν για να επιτύχουν τον κοινό στόχο.

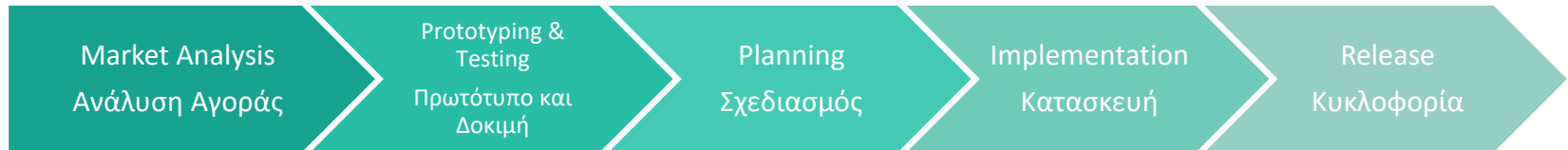






- Η δράση λαμβάνει μέρος σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον πόλης, όπου οι Παίκτες πρέπει να ακολουθήσουν αρκετά βήματα της διαδικασίας παραγωγής προϊόντων.
- Κάθε στάδιο της διαδικασίας παραγωγής αποτελεί και μια ξεχωριστή πίστα του παιχνιδιού.
- Σε κάθε Στάδιο-πίστα, μόνο συγκεκριμένα μέρη του παιχνιδιού θα είναι προσβάσιμα, αναλόγως τον στόχο της κάθε πίστας, απλοποιώντας το παιχνίδι.
- Στην αρχή του παιχνιδιού, και σε κάθε Στάδιο, οι Παίκτες θα κερδίζουν Νομίσματα (τα χρήματα στο παιχνίδι). Όπως και στην πραγματικότητα, οι Παίκτες πρέπει να αποδείξουν πως γνωρίζουν πως να διαχειριστούν τα χρήματα τους και να έχουν αποτέλεσμα προκειμένου ο Επενδυτής να συνεχίσει να χρηματοδοτεί το έργο τους.
- Τα Νομίσματα χρησιμοποιούνται για την διεξαγωγή δοκιμών αγοράς, ανάπτυξη μερών του ρομπότ, τη δημιουργία εκστρατείας μάρκετινγκ, κλπ., τα οποία είναι απαραίτητα για αύξηση των ευκαιριών επιτυχίας του έργου τους.

## Game Stages



- Οι παίκτες θα πρέπει να πάρουν **αποφάσεις** μέσα στο παιχνίδι. Οι περισσότερες αποφάσεις θα έχουν αντίκτυπο στα Νομίσματά τους και τον Δείκτη Επιτυχίας Αγοράς.
- Όταν έχουν φτάσει στο τελευταίο Στάδιο του παιχνιδιού, το Ρομπότ θα μπορεί να κυκλοφορήσει στην αγορά,
- When the Players have reached the end of the final Stage the Toy Robot may be released in the market, **ανεξάρτητα από τον Δείκτη Επιτυχίας Αγοράς.**
- Οι παίκτες θα πρέπει επίσης να αντιμετωπίσουν τον **ανταγωνισμό** μιας άλλης εταιρείας παιχνιδιών. Αυτός ο εικονικός ανταγωνιστής – TrickyToys, θα επηρεάσει τον Δείκτη Επιτυχίας Αγοράς των παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, αν ο ανταγωνιστής κυκλοφορήσει ένα παρόμοιο προϊόν πριν από τους Παίκτες, τότε ο Δείκτης Επιτυχίας Αγοράς θα μειωθεί, καθώς μειώνεται ο συντελεστής καινοτομίας.



## ΣΤΟΧΟΣ

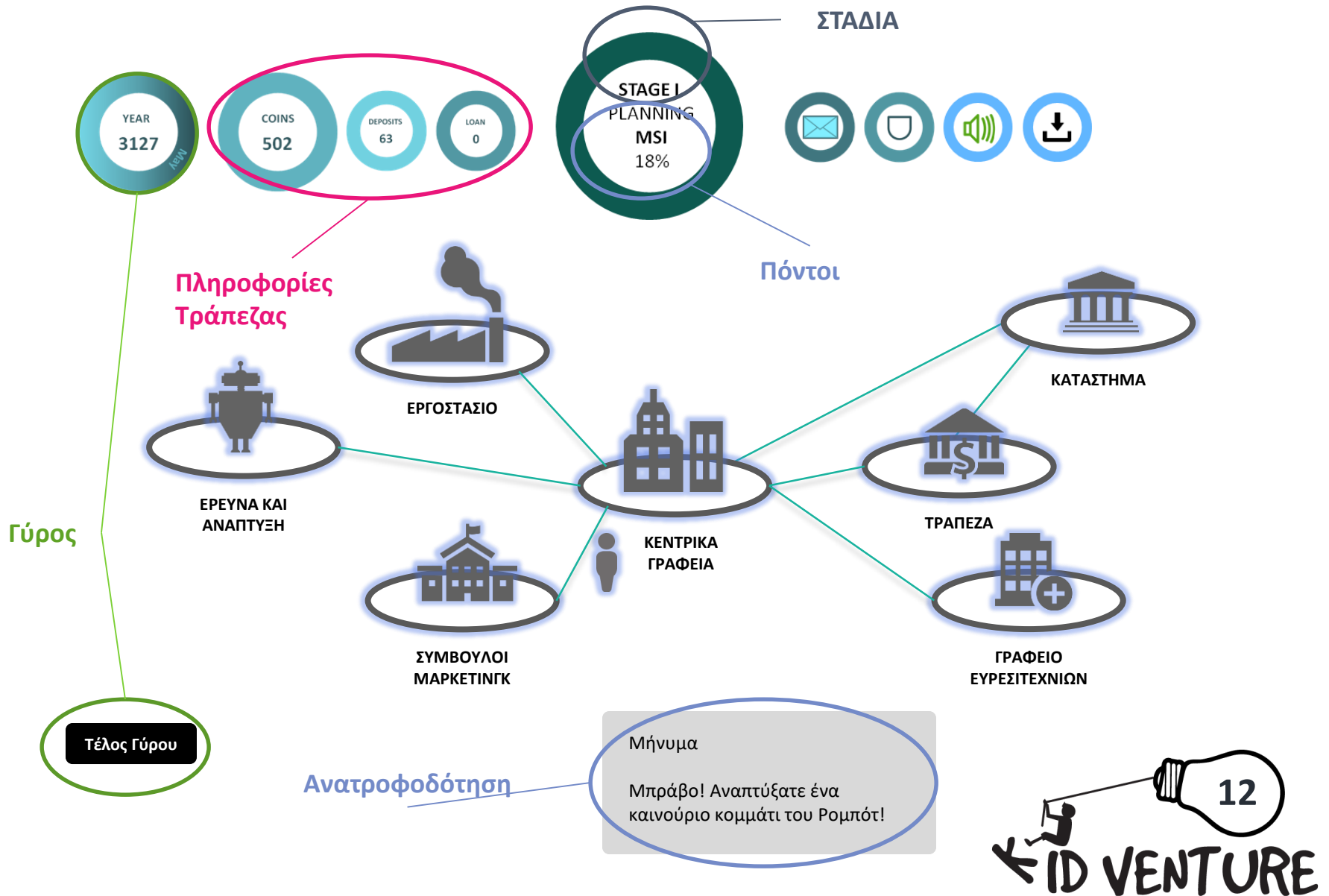
Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να κυκλοφορήσει στην αγορά ένα παιχνίδι-Ρομπότ μέσα στο ελάχιστο δυνατό χρονικό διάστημα.

## Αντικείμενο

Αντικείμενο του παιχνιδιού είναι μέσα από τα διάφορα βήματα της παραγωγικής διαδικασίας να αναπτυχθεί και να κυκλοφορήσει στην αγορά ένα παιχνίδι-Ρομπότ με θετικό αντίκτυπο από την αγορά (50+ κομμάτια από τα 100), στο ελάχιστο χρονικό διάστημα (από άποψη Γύρων-Μηνών).



# BASIC SCHEME OF THE GAME MAP



# ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ/ΚΤΙΡΙΑ



**Πληροφορίες** Μηνιαίο  
Προϋπολογισμός  
Βασικοί Δείκτες

**Ενέργειες** Ενοικίαση, τέλος  
ενοικίασης



**Πληροφορίες** Απαιτήσεις Πελατών &  
ανταγωνισμός

**Ενέργειες** Αγορά Ερευνών  
Αγοράς, Εκκίνηση  
καμπάνιας



**Πληροφορίες** Διαθέσιμες  
Ευρεσιτεχνίες

**Ενέργειες** Πληρωμή  
δικαιωμάτων,  
Κατοχύρωση  
ευρεσιτεχνιών



**Πληροφορίες** Καταθέσεις, Δάνεια &  
Ασφάλειες

**Ενέργειες** Καταθέσεις, Δάνεια,  
Ασφάλειες,  
Αναλήψεις,  
Επιστροφές, κλπ.



**ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ  
ΑΝΑΠΤΥΞΗ**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ** Πλάνο κατασκευής  
κομματιών

**ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ** Κατασκευή  
κομματιών



**ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ** Φάσεις για την  
κατασκευή του  
Ρομπότ και  
χρονοδιάγραμμα

**ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ** Κατασκευή  
Ρομπότ



**ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ** Πληροφορίες για  
τους καταναλωτές  
και τις πωλήσεις

**ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ** Συλλογή  
πληροφοριών  
αγοράς  
Έλεγχος Πωλήσεων

## ΠΑΙΚΤΕΣ

Το παιχνίδι παίζεται από μια ομάδα 4 ατόμων, έχοντας διαφορετικούς ρόλους – Υπεύθυνος Οικονομικών, Υπεύθυνος R&D (Έρευνα και Ανάπτυξη), Υπεύθυνος Μάρκετινγκ και Υπεύθυνος Κατασκευής – αλλά συμβάλλοντας για τον ένα κοινό σκοπό.

Εναλλακτικά, το παιχνίδι μπορεί να παίζεται ατομικά ή σε μεγαλύτερες ομάδες, σε περιπτώσεις όπου ένας παίκτης λαμβάνει όλους τους ρόλους ή σε περιπτώσεις όπου κάθε ρόλος αποτελείται από μια ομάδα παικτών παίρνοντας συλλογικά τις αποφάσεις.

Στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να δημιουργήσουν διαφορετικές ομάδες που παίζουν σε ξεχωριστούς υπολογιστές, δημιουργώντας ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον ανάμεσα στους παίκτες προκειμένου να πετύχουν το μεγαλύτερη δυνατή επίδοση.

Αυτές οι εναλλακτικές επιλογές αναπτύσσονται με περισσότερες λεπτομέρειες στον Οδηγό Εφαρμογής Kidventure.



## ΓΥΡΟΙ



Ο Γύρος είναι που επιτρέπει στην δράση του παιχνιδιού να προχωρήσει. Ο γύρος πάντα ξεκινάει από τα ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ.

Κάθε Γύρος αντιπροσωπεύει ένα μήνα κατά τον οποίο ο παίκτης μπορεί ελεύθερα να επισκεφτεί τα διαφορετικά κτίρια του παιχνιδιού. Ο Παίκτης θα χρειαστεί να πατήσει το κουμπί «Τέλος Γύρου» για να μεταβεί στον επόμενο μήνα.





## ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΡΕΧΟΥΜΕΝΟΣ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ



Τα Νομίσματα είναι τα χρήματα στο παιχνίδι. Οι Παίκτες μπορούν να τα χρησιμοποιούν για να αγοράσουν υπηρεσίες και πράγματα, και να συνάψουν χρηματοπιστωτικές υπηρεσίες που χρειάζονται για να περάσουν από τα στάδια του παιχνιδιού και να ξεκινήσουν το νέο προϊόν.

Οι Παίκτες λαμβάνουν μια αρχική επιχορήγηση σε κάθε στάδιο παιχνιδιού και ένα επιπλέον μηνιαίο επίδομα. Μπορούν επίσης να αντλούν εισόδημα από τόκους σε τραπεζικές καταθέσεις.

Τα Νομίσματα που κερδίζουν οι Παίκτες κατατίθενται αυτόματα σε έναν Τρεχούμενο Λογαριασμό στην τράπεζα.



## ΔΕΙΚΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΑΓΟΡΑΣ (ΔΕΑ)

Ο ΔΕΑ είναι η μέτρηση επιτυχίας στο παιχνίδι. Ο ΔΕΑ εκφράζεται ως η πιθανότητα επιτυχίας στην αγορά (0% έως 100%).

Οι Παίκτες θα συλλέξουν πόντους ΔΕΑ στα διάφορα στάδια του παιχνιδιού.

Οι Παίκτες μπορούν να συνεχίσουν να παίζουν όσο υπάρχουν υποχρεωτικές δραστηριότητες, ανεξαρτήτως τους πόντους ΔΕΑ που έχουν.

Ο ΔΕΑ έχει άμεση σχέση με τις πωλήσεις που θα μπορέσουν να κάνουν οι παίκτες στο τελευταίο στάδιο του παιχνιδιού. Όσο μεγαλύτερος είναι ο ΔΕΑ τόσο περισσότερες πιθανότητες έχουν να πουλήσουν πολλά από τα 100 προϊόντα που θα έχουν κατασκευάσει.

### Διανομή ΔΕΑ

(σχετική διανομή ΔΕΑ ανά Στάδιο παιχνιδιού)

Στάδιο 1. Ανάλυση Αγοράς

23%

Στάδιο 2. Πρωτότυπο & Δοκιμή

16%

Στάδιο 3. Σχεδιασμός

15%

Στάδιο 4. Κατασκευή

30%

Στάδιο 5. Κυκλοφορία Προϊόντος

16%



## ΠΩΛΗΣΕΙΣ (ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)

Οι πωλήσεις είναι το απόλυτο μέτρο επιτυχίας του παιχνιδιού. Οι πωλήσεις εκφράζονται από 0 έως 100 μονάδες παιχνιδιού-Ρομπότ, και θα εμφανιστεί μόνο στο τέλος του παιχνιδιού, όταν οι παίκτες κυκλοφορήσουν στην αγορά το προϊόν.

Για να κερδίσουν το παιχνίδι οι παίκτες πρέπει να πουλήσουν τουλάχιστον 50 από τα 100 κομμάτια που παρήγαγαν στο στάδιο 4. Αυτό θα επιτρέψει επίσης στους παίκτες να ξεπληρώσουν όλο το χρέος που έχουν στην Τράπεζα αυτόματα.

Οι πωλήσεις υπολογίζονται ως εξής

**100 units\*ΔΕΑ%+random factor (-5 units to +5 units)**



## ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

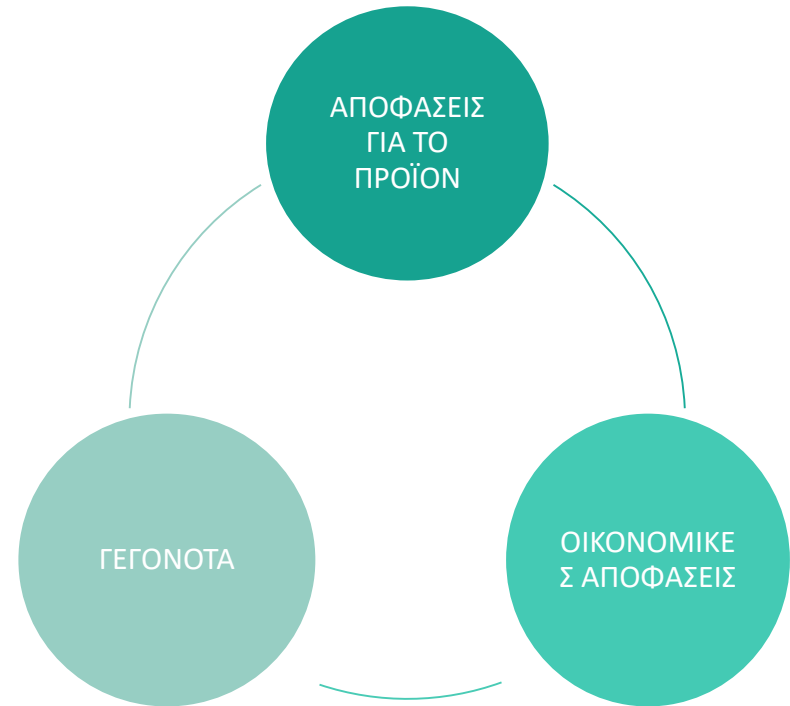
Υπάρχουν 5 Στάδια (επίπεδα παιχνιδιού). Τα Στάδια κάνουν το ταξίδι των παικτών πιο ελκυστικά και διασκεδαστικά σταδιακά, οδηγώντας τους σε νέες προκλήσεις σε κάθε βήμα τους.



## ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ & ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Στο ταξίδι τους οι Παίκτες θα πρέπει να αγοράσουν αντικείμενα, να πληρώσουν για υπηρεσίες και τρέχοντα έξοδα (π.χ. ενοίκιο). Θα μπορούν επίσης να συνάψουν χρηματοπιστωτικές υπηρεσίες. Τέλος, οι παίκτες θα επηρεάζονται από τυχαία γεγονότα που θα δοκιμάζουν τις χρηματοοικονομικές δεξιότητές τους.

Έτσι, οι παίκτες θα πρέπει να πάρουν **αποφάσεις σχετικές με το προϊόν** και **οικονομικές αποφάσεις** και τυχαία **γεγονότα** θα επηρεάζουν το παιχνίδι τους.



## ΜΗΝΥΜΑΤΑ



Ένα παράθυρο μηνύματος έχει ως σκοπό να τονίσει τις επιθυμητές συμπεριφορές για τον παίκτη και να του προσφέρει οδηγίες. Είναι ένας τρόπος ανατροφοδότησης και συμβάλει στην εμπλοκή του παιχιδιού. Όλα τα μηνύματα αποθηκεύονται και είναι προσβάσιμα στους παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



### Πολύ καλά!

Αναπτύξατε ένα νέο μέρος του Ρομπότ και πρέπει πρώτα να κατοχυρώσετε την ευρεσιτεχνία στον γραφείο. Με αυτό τον τρόπο θα αποφύγετε να αντιγράψουν το Ρομπότ σας!



### Πολύ καλά!

Κάνατε την πρώτη σας τραπεζική κατάθεση! Η αποταμίευση είναι σημαντική για να επενδύσετε ή να μπορέσετε να αντιμετωπίσετε αναπάντεχα γεγονότα.

Παραδείγματα



### Ωχ Ωχ...

Το χρέος σας είναι πολύ υψηλό για το τρέχων εισόδημά σας. Προσέξτε ή θα χρεωκοπήσετε.



### Εεε...

Φαίνεται ότι δεν γίνεται τίποτα για λίγο, ίσως πρέπει να πατήσετε Τέλος Γύρου για να μεταβείτε στον επόμενο μήνα.



## ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ



## ΑΠΟΤΥΧΙΑ

Οι παίκτες θα χάσουν στο παιχνίδι κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες:

- Δεν έχουν ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ στο τέλος του πρώτου μήνα
- Δεν έχουν θετικό οικονομικό ισοζύγιο (τρέχων λογαριασμός + καταθέσεις – δάνεια >0) για 2 συνεχόμενους μήνες
- Δεν καταφέρουν να έχουν μια επιτυχημένη κυκλοφορία προϊόντος (Πωλήσεις < 50 μονάδες)

GAME  
OVER







# ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

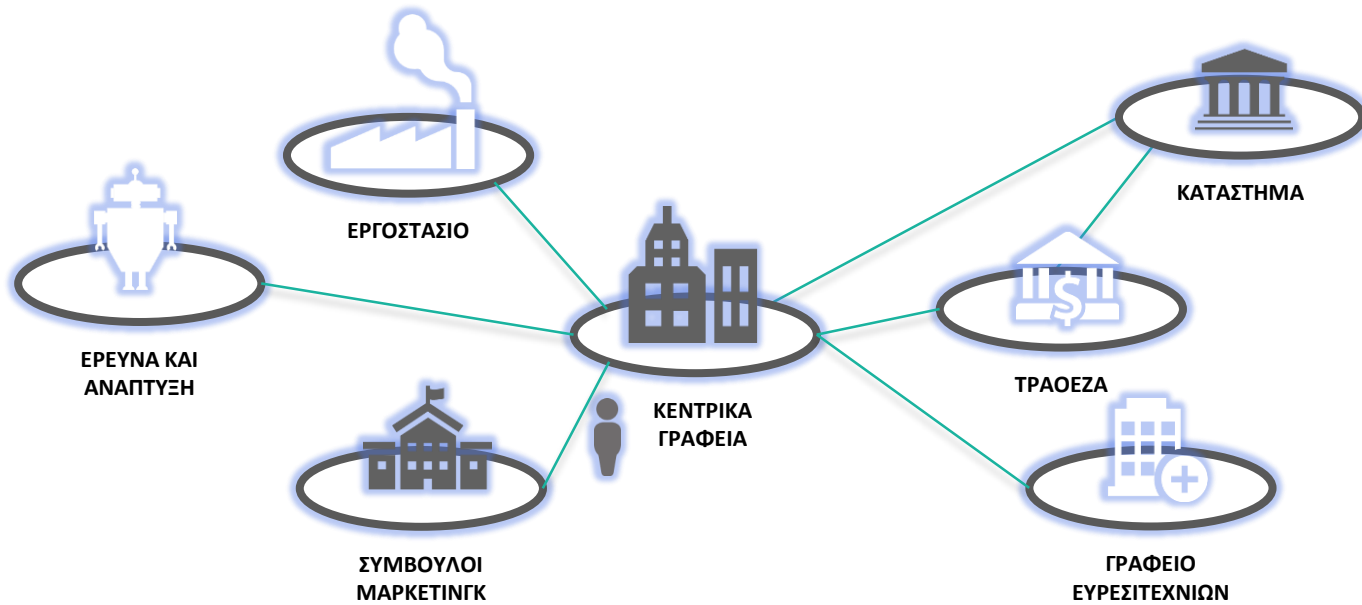
# ΣΤΑΔΙΟ 1. ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΓΟΡΑΣ



- Το πρώτο στάδιο αφορά την ανάλυση της αγοράς. Οι παίκτες θα πρέπει να αξιολογήσουν τις ανάγκες των μελλοντικών πελατών (παιδιών) σχετικά με το ρομπότ τους - π.χ. Θα πρέπει να ελέγχεται ασύρματα; Θα πρέπει να έχει ειδικά χαρακτηριστικά, όπως να παίζει μουσική ;, κλπ. Θα πρέπει επίσης να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με τον ανταγωνισμό για να έχουν μια αίσθηση της υπάρχουσας προσφοράς και ζήτησης στην αγορά.
- Οι ανάγκες της αγοράς παιχνιδιών θα καθορίσουν ποια εξαρτήματα ρομπότ θα πρέπει να ληφθούν υπόψη στην ανάπτυξη του ρομπότ αργότερα στο παιχνίδι.
- Οι παίκτες θα κάνουν αυτήν την αξιολόγηση έχοντας πρόσβαση σε διάφορες πηγές πληροφοριών: έρευνα αγοράς, ανταγωνιστικές αναφορές και συνεντεύξεις. Οι απαιτήσεις της αγοράς για το ρομπότ παιχνιδιών θα ποικίλλουν κάθε φορά που παίζεται το παιχνίδι με μια τυχαία επιλογή από μια προκαθορισμένη λίστα απαιτήσεων.
- Μετά την αξιολόγηση, οι παίκτες πρέπει να συμπληρώσουν ένα έντυπο απαιτήσεων σχετικά με τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του ρομπότ που θα κατασκευάσουν.
- Συμπληρώνοντας τη σύνοψη των απαιτήσεων, οι παίκτες έχουν πρόσβαση στο επόμενο Στάδιο.
- Οι παίκτες θα παίρνουν αποφάσεις μαζί σε αυτό το στάδιο, καθώς θα γνωρίσουν το παιχνίδι και θα αναπτύξουν μια ομαδική κουλτούρα, διευκολύνοντας επίσης τη διαδικασία λήψης αποφάσεων μέσα στην ομάδα.



# ΧΑΡΤΗΣ ΣΤΑΔΙΟΥ



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΔΕΑ	Αρχικά Νομίσιμα	Επίδομα (μηνιαίως)	Μηχανισμός Γύρων	Γεγονότα	Μηνύματα
Συμπλήρωση του έντυπου απαιτήσεων	23	15	5	ON	OFF	ON

## ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ

Τα ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ είναι ο χώρος όπου ο Παίκτης συναντά, συζητά και λαμβάνει αποφάσεις. Οι παίκτες θα πρέπει να νοικιάσουν ένα χώρο στον πρώτο μήνα, χωρίς τον οποίο δεν μπορούν να προχωρήσουν ή αλλάξουν γύρο. Το ενοίκιο θα καταβάλλεται αυτόματα κάθε μήνα.

Στο ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ οι παίκτες θα συμπληρώσουν τη φόρμα απαιτήσεων. Δεν υπάρχει περιορισμός για το πόσες φορές οι παίκτες μπορούν να συμπληρώσουν τη φόρμα, αλλά μπορούν να το κάνουν μόνο μία φορά κάθε στροφή. Όταν συμπληρωθεί, το έντυπο μπορεί να ελεγχθεί επιστρέφοντας τον αριθμό των σωστών απαντήσεων. **Ωστόσο, εάν η φόρμα υποβληθεί, τότε οι παίκτες προχωρούν στο Στάδιο 2 ανεξάρτητα από το εάν έχουν όλες τις σωστές απαντήσεις ή όχι.**

## Σύμβουλοι Μάρκετινγκ

Το κτίριο Συμβούλων Μάρκετινγκ επιτρέπει στους παίκτες να αγοράζουν αναφορές με πολύτιμες πληροφορίες για να συμπληρώσουν τη Φόρμα Απαιτήσεων.

## Κατάστημα

Το Κατάστημα επιτρέπει στους παίκτες να πάρουν συνέντευξη από τον διαχειριστή του καταστήματος και έναν πελάτη για να λάβουν πολύτιμες πληροφορίες για να συμπληρώσουν τη φόρμα απαιτήσεων.



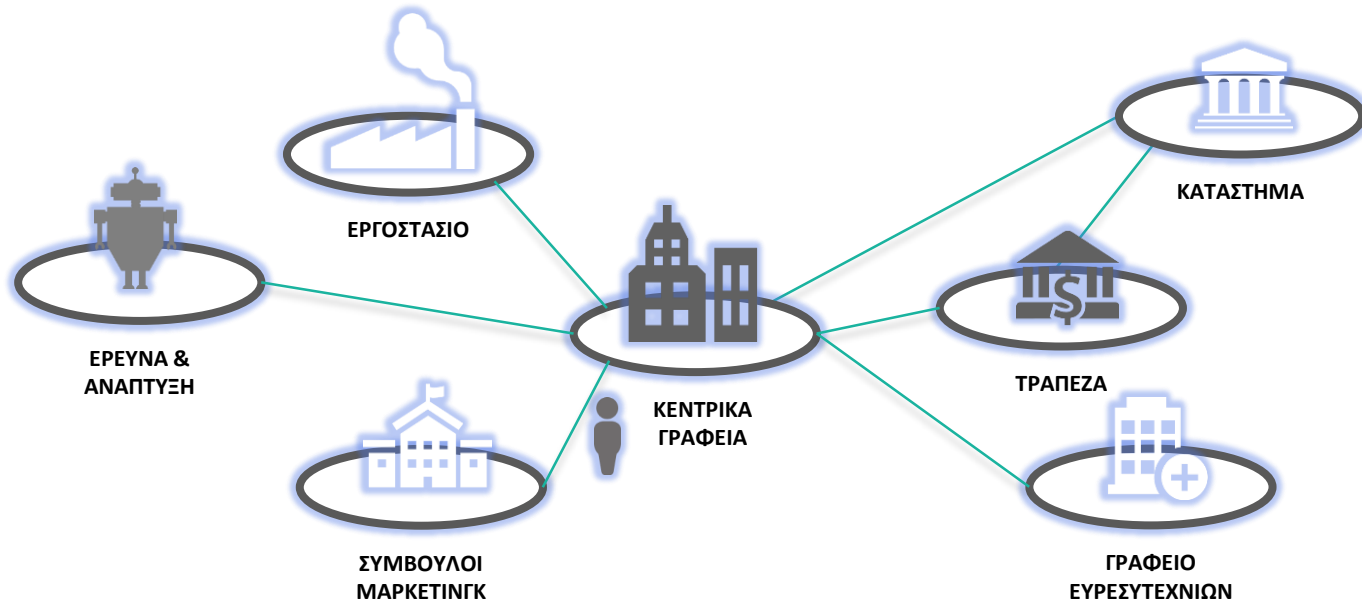
## Στάδιο 2. Πρωτότυπο & Δοκιμή



- Το στάδιο 2 αφορά την ανάπτυξη πρωτοτύπου και τη δοκιμή του. Με βάση τη σύνοψη των απαιτήσεων που προκύπτουν από την ανάλυση αγοράς (Στάδιο 1), οι παίκτες θα πρέπει να καθορίσουν τα συγκεκριμένα μέρη του ρομπότ και να συναρμολογήσουν ένα πρωτότυπο και στη συνέχεια να το δοκιμάσουν.
- Για να καθοριστούν τα εξαρτήματα ρομπότ, οι παίκτες πρέπει να εξετάσουν τη λίστα απαιτήσεων από το στάδιο 1 (διαθέσιμη στο ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ για προβολή) και να διαλέξουν τα συγκεκριμένα τμήματα πρωτοτύπου ρομπότ που είναι διαθέσιμα.
- Όταν το πρωτότυπο είναι έτοιμο, οι παίκτες θα το δοκιμάσουν. Μια ομάδα εστίασης θα ελέγξει αν οι παίκτες έχουν κάνει καλή επιλογή με τους εταίρους να λαμβάνουν υπόψη τις απαιτήσεις της αγοράς. Η ομάδα εστίασης θα επιστρέψει μια ανατροφοδότηση και θα ενημερώσει τους παίκτες αν είναι σε καλό δρόμο ή όχι.
- Αν οι παίκτες λάβουν αρνητική ανατροφοδότηση για το πρωτότυπο κατά τη διάρκεια της δοκιμής, μπορούν να επαναπροσδιορίσουν το πρωτότυπο και να το υποβάλουν ξανά για έλεγχο μέχρι να επιτύχουν ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Κάθε δοκιμή πρωτοτύπου θα κοστίζει χρόνο και χρήμα.
- Οι παίκτες μπορούν να ξοδέψουν αρκετά χρήματα αν δυσκολεύονται να βρουν ένα ικανοποιητικό πρωτότυπο. Εάν εξαντληθούν τα χρήματα, οι παίκτες μπορούν να ζητήσουν δάνειο από την Τράπεζα.
- Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να προχωρήσουν στο επόμενο Στάδιο, εφόσον τα αποτελέσματα των δοκιμών επιστρέφει θετική ανατροφοδότηση. Όσο καλύτερη είναι η ανατροφοδότηση τόσο καλύτερες είναι οι πιθανότητες επιτυχίας όταν κυκλοφορήσει το τελικό προϊόν.
- Ο Υπεύθυνος Έρευνας & Ανάπτυξης είναι ο παίκτης που παίρνει τις τελικές αποφάσεις σε αυτό το Στάδιο, αλλά μπορεί να συμβουλευτεί και τους άλλους Παίκτες αν το θεωρεί κατάλληλο.



# ΧΑΡΤΗΣ ΣΤΑΔΙΟΥ



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΔΕΑ	Αρχικά Νομίματα	Επίδομα (μηνιαίως)	Μηχανισμός Γύρων	Γεγονότα	Μηνύματα
Αθετική ανατροφοδότηση στην δοκιμή του πρωτοτύπου (50% των απαιτήσεων παιχνιδιού ή 8 ΔΕΑ)	16	20 + Νομίματα από το Στάδιο 1	5	ON	OFF	ON



## ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ

Τα ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ θα έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν στο προηγούμενο στάδιο. Το Έντυπο Απαιτήσεων μπορεί επίσης να επεξεργαστεί εδώ αν οι παίκτες θέλουν.

## Έρευνα & Ανάπτυξη

Στις εγκαταστάσεις E&A οι παίκτες θα μπορούν να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο και να το δοκιμάσουν.

## Τράπεζα

Η Τράπεζα διαθέτει δάνεια για την πρόσβαση του παίκτη σε επιπλέον Νομίσματα (τόκοι).



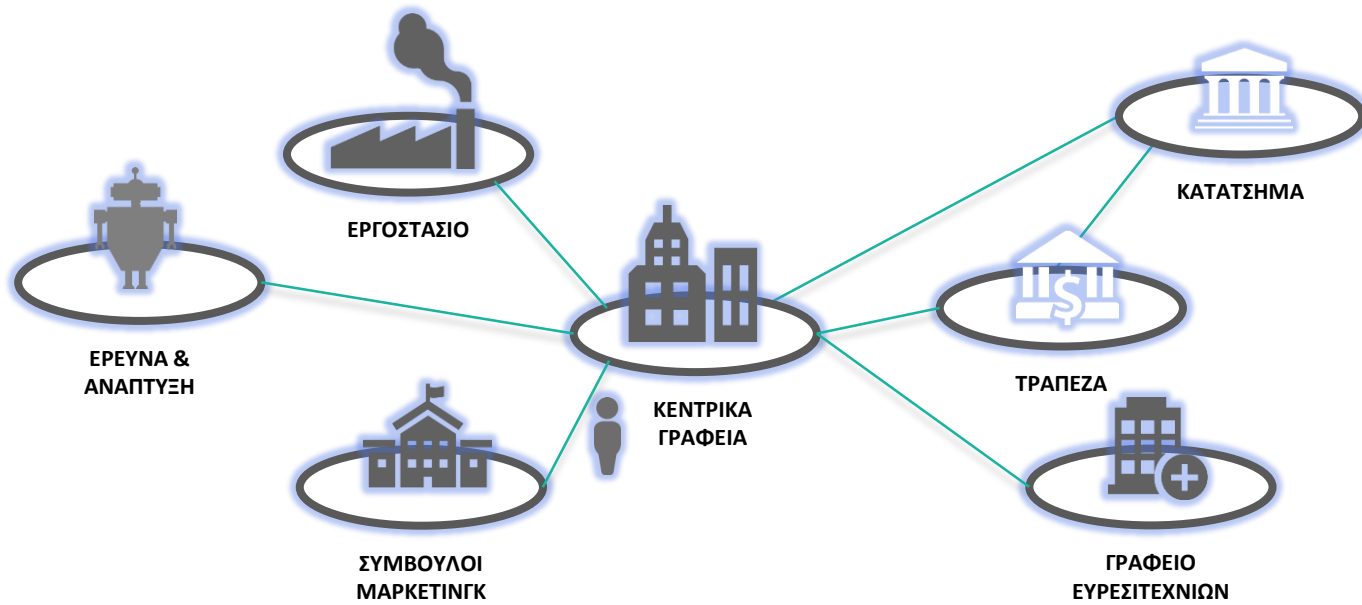
## Στάδιο 3. Σχεδιασμός



- Το Στάδιο 3 αφορά τον Σχεδιασμό. Οι παίκτες θα πρέπει να λάβουν πληροφορίες σχετικά με τον πιθανό χρόνο ανάπτυξης και το κόστος των εξαρτημάτων ρομπότ παιχνιδιών, τη συναρμολόγηση και την κυκλοφορία στην αγορά, για να δημιουργήσουν μια δήλωση κόστους.
- Οι Παίκτες πρέπει να κάνουν την σωστή εκτίμηση κόστους για να προχωρήσει στο επόμενο Στάδιο. Για κάθε λανθασμένη προσπάθεια, οι παίκτες χάνουν χρήματα και χρόνο.
- Το κόστος μπορεί να διαφέρει ελαφρά από παιχνίδι σε παιχνίδι, έτσι ώστε η σωστή απάντηση στην εκτίμηση του προϋπολογισμού να μην είναι πάντα η ίδια.
- Ο υπεύθυνος Οικονομικών είναι ο παίκτης που παίρνει τις τελικές αποφάσεις σε αυτό το στάδιο, αλλά μπορεί να εμπλέκει και τους άλλους παίκτες με τον τρόπο που κρίνει κατάλληλο.



# ΧΑΡΤΗΣ ΣΤΑΔΙΟΥ



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΔΕΑ	Αρχικά Νομίσματα	Επίδομα (μηνιαίως)	Μηχανισμός Γύρων	Γεγονότα	Μηνύματα
Συμπλήρωση Δήλωσης Κόστους	15	Νομίσματα από το Στάδιο 2	5	OFF	OFF	ON

## ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ

Στο ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ οι παίκτες θα βρουν τη δήλωση κόστους για να την ολοκληρώσουν.

## Έρευνα και Ανάπτυξη

Στις εγκαταστάσεις E&A οι παίκτες θα λάβουν πληροφορίες σχετικά με το χρόνο και το κόστος ανάπτυξης των τμημάτων του ρομπότ, μιλώντας με τον διευθυντή E&A.

## Εργοστάσιο

Στο εργοστάσιο οι παίκτες θα λάβουν πληροφορίες σχετικά με το χρόνο και το κόστος παραγωγής, συναρμολόγησης και βαφής του ρομπότ-παιχνιδιού, μιλώντας με τον διευθυντή του εργοστασίου.



## Σύμβουλοι Μάρκετινγκ

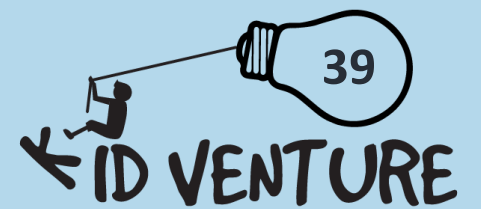
Σε αυτό το κτίριο οι παίκτες θα λάβουν πληροφορίες σχετικά με το χρόνο και το κόστος για την εκστρατεία κυκλοφορίας του ρομπότ-παιχνιδιού μιλώντας με τον σύμβουλο.

## Γραφείο Ευρεσιτεχνιών

Στο Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας οι παίκτες θα λάβουν πληροφορίες σχετικά με το χρόνο και το κόστος για την προστασία των δικαιωμάτων του ρομπότ, μιλώντας με τον διευθυντή.



# Στάδιο 4. Κατασκευή

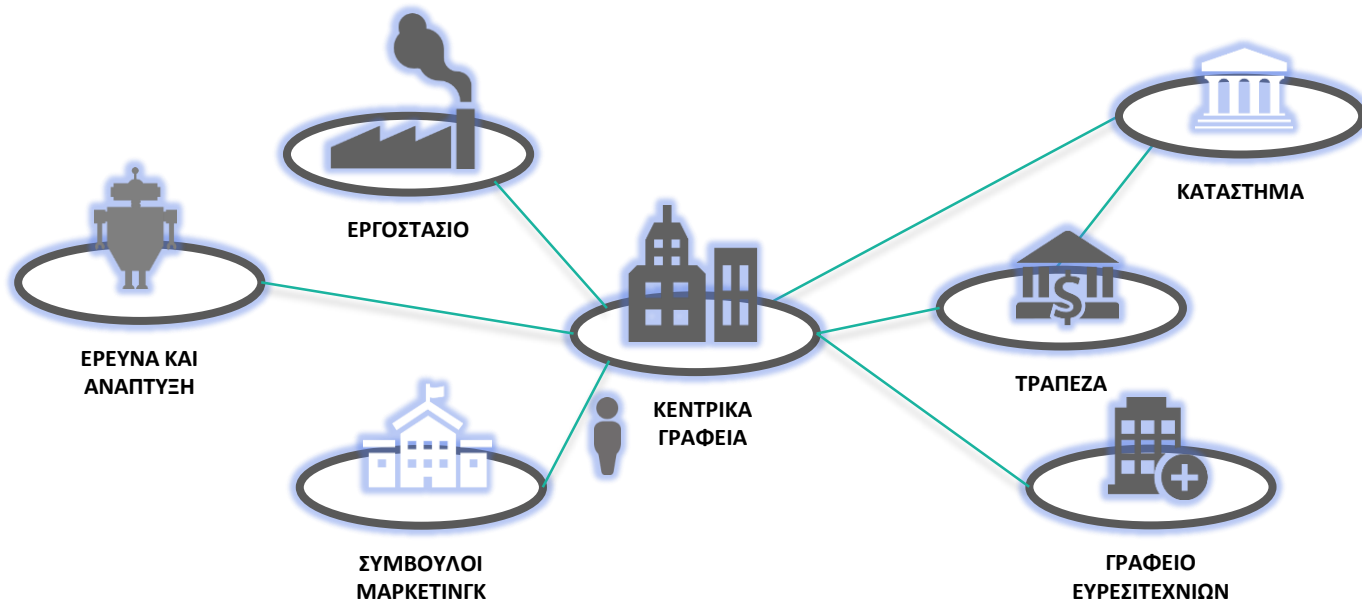


- Το Στάδια 4 αφορά την ανάπτυξη των εξαρτημάτων του ρομπότ και την έναρξη της παραγωγής.
- Το παιχνίδι θα είναι πιο ελεύθερο από ό, τι σε άλλα Στάδια, με περισσότερα κτίρια / περιοχές προσβάσιμα και με περισσότερες αποφάσεις για τους Παίκτες, συμπεριλαμβανομένης της ανάθεσης χρηματοοικονομικών προϊόντων, ασφαλίσεων, πτυχίων ευρεσιτεχνίας κ.λπ.
- Οι παίκτες θα αναπτύξουν τα εξαρτήματα του ρομπότ. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να πληρώσουν για τη χρήση των υπάρχοντων μερών με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, αλλά αυτή η επιλογή θα έχει μικρότερο αντίκτυπο στο ΔΕΑ.
- Εάν οι παίκτες αποφασίσουν να αναπτύξουν τα δικά τους ρομπότ μέρη, θα χρειαστούν περισσότερο χρόνο και χρήμα, αλλά το μελλοντικός αντίκτυπο στην αγορά θα είναι πολύ πιο θετικό.
- Οι παίκτες μπορούν επίσης να κατοχυρώσουν δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, ώστε να μην μπορούν να αντιγράψουν εξαρτήματα οι ανταγωνιστές τους. Αν οι Παίκτες δεν κατοχυρώσουν το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για τα μέρη που αναπτύσσουν και αν περάσει πάρα πολύς χρόνος, οι ανταγωνιστές μπορούν να τα αντιγράψουν, μειώνοντας τον ΔΕΑ.
- Υπάρχει νέα ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ που μπορούν να νοικιάσουν οι παίκτες. Σε αυτές τις νέες εγκαταστάσεις οι παίκτες έχουν πρόσβαση σε δείκτες σχετικά με την πρόοδο της ανάπτυξης και της παραγωγής που διευκολύνει την παρακολούθηση του παιχνιδιού. Είναι υποχρεωτικό για τους παίκτες να νοικιάσουν αυτό το νέο κεντρικό κατάστημα τον πρώτο μήνα.
- Ο Ειδικός Κατασκευής θα πρέπει να οδηγήσει την ομάδα σε μια κοινή συμφωνία. Κανένας παίκτης δεν θα έχει, σε αυτό το στάδιο του παιχνιδιού, περισσότερη δύναμη από τους άλλους.





# ΧΑΡΤΗΣ ΣΤΑΔΙΟΥ



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΔΕΑ	Αρχικά Νομίσματα	Επίδομα (μηνιαίως)	Μηχανισμός Γύρων	Γεγονότα	Μηνύματα
Κατασκευή 100 μονάδων ρομπότ	40	50 + Νομίσματα Σταδίου 3	20	ΟΝ	ΟΝ	ΟΝ

## ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ

Η ενοικίαση ενός νέου εξοπλισμένου κεντρικού γραφείου κατά το πρώτο μήνα είναι υποχρεωτική. Έτσι, οι παίκτες δεν θα μπορούν να προχωρήσουν στον επόμενο μήνα χωρίς αυτή την κίνηση. Στη νέα έδρα, οι παίκτες θα μπορούν να παρακολουθούν πιο εύκολα την ανάπτυξη και την παραγωγή του ρομπότ

## Έρευνα και Ανάπτυξη

Οι αποφάσεις σχετικά με την έρευνα και την ανάπτυξη λαμβάνονται στις εγκαταστάσεις E & A. Οι παίκτες έχουν 2 εναλλακτικές λύσεις: είτε αναπτύσσουν νέα εξαρτήματα, τα κατοχυρώνουν και συμβάλλουν περισσότερο στο επίπεδο ΔΕΑ, είτε αγοράζουν τα δικαιώματα χρήσης άλλων εξαρτημάτων που έχουν αναπτυχθεί προηγουμένως (στο Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας). Αυτές οι τελευταίες επιλογές συμβάλλουν λιγότερο στο επίπεδο ΔΕΑ, αλλά είναι φθηνότερες και παρέχονται αμέσως.

Μόνο τα τμήματα που επιλέγονται για το πρωτότυπο (Στάδιο 2) θα είναι διαθέσιμα. Η βαφή στο χρώμα του ρομπότ παιχνιδιών δεν θα χρειαστεί να αναπτυχθεί και θα προστεθεί στο εργοστάσιο.



## Γραφείο ευρεσιτεχνιών

Οι αποφάσεις σχετικά με την προστασία της ιδιοκτησίας και με την αγορά δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας λαμβάνονται στο Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας. Οι Παίκτες μπορούν να υποβάλλουν διπλώματα ευρεσιτεχνίας για την προστασία των εξαρτημάτων που αναπτύσσονται στις Εγκαταστάσεις E & A, έτσι ώστε κανένας ανταγωνιστής να μην μπορεί να τα αντιγράψει. Εδώ οι παίκτες μπορούν επίσης να αγοράσουν τα δικαιώματα χρήσης εξαρτήματος που έχουν ήδη αναπτυχθεί από άλλους στο παρελθόν. Αυτή η επιλογή συμβάλλει λιγότερο στο επίπεδο ΔΕΑ, αλλά είναι φθηνότερη και παραδίδεται αμέσως, επιτρέποντας στους παίκτες να μετακινούνται πιο γρήγορα στην παραγωγή. Όταν επιλέγεται η αγορά των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας για ένα τμήμα ρομπότ, η επιλογή για την ανάπτυξη αυτού του τμήματος παύει να είναι διαθέσιμη στις εγκαταστάσεις E & A.

## Εργοστάσιο

Οι αποφάσεις σχετικά με την παραγωγή λαμβάνονται στο εργοστάσιο. Οι παίκτες πρέπει να αναπτύξουν τα μέρη, να συναρμολογήσουν το ρομπότ και τελικά να αναπτύξουν 100 μονάδες. Μόνο τα αναπτυγμένα μέρη ή τα μέρη που έχουν αποκτήσει τα πνευματικά δικαιώματα θα είναι διαθέσιμα.

## Τράπεζα

Η Τράπεζα διαθέτει δάνεια για τους παίκτες. Επιτρέπει επίσης στους παίκτες να κάνουν καταθέσεις και να κερδίσουν ενδιαφέρον. Οι ασφάλειες θα είναι επίσης διαθέσιμες, οι οποίες θα μειώσουν την πιθανότητα συμβάντων ατυχήματος και καλύπτουν τις απώλειες σε περίπτωση που συμβούν ατυχήματα.



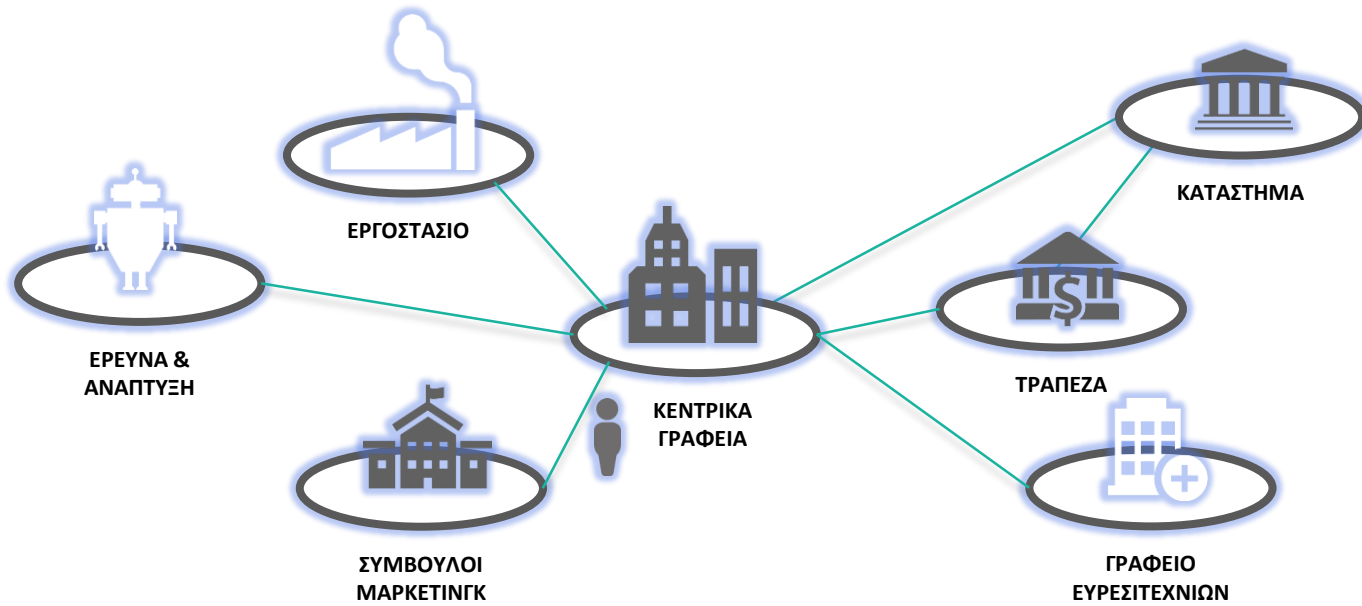
# Στάδιο 5 – Κυκλοφορία προϊόντος



- Το Στάδιο 5 αφορά την κυκλοφορία του προϊόντος στην αγορά. Οι παίκτες θα πρέπει να δημιουργήσουν μια εκστρατεία μάρκετινγκ, επιλέγοντας ένα όνομα για το παιχνίδι και το σχεδιασμό μιας διαφήμισης.
- Όταν παίζεται στην τάξη, ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει την ευκαιρία να δημιουργήσει δραστηριότητες εκτός παιχνιδιού όπως προφορικές παρουσιάσεις κλπ. Για την ανάπτυξη άλλων ικανοτήτων στα παιδιά.
- Ο Ειδικός Μάρκετινγκ θα συντονίζει τις προσπάθειες κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου.



# ΧΑΡΤΗΣ ΣΤΑΔΙΟΥ



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΔΕΑ	Αρχικά Νομίσματα	Επίδομα (μηνιαίως)	Μηχανισμός Γύρων	Γεγονότα	Μηνύματα
Εκκίνηση καμπάνιας	16	20 + Νομίσματα από το στάδιο 4	20	ΟΝ	ΟΝ	ΟΝ

## ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ

Δίνει στους παίκτες πρόσβαση στο ταμπλό, όπου μπορούν, μεταξύ άλλων, να παρακολουθούν την πρόοδο των ανταγωνιστών.

## Σύμβουλοι Μάρκετινγκ

Οι παίκτες θα μπορούν να προετοιμάσουν και να ξεκινήσουν την εκστρατεία.

## Τράπεζα

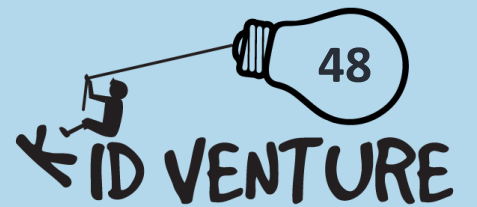
Η Τράπεζα διαθέτει δάνεια για τους παίκτες. Επιτρέπει επίσης στους παίκτες να κάνουν καταθέσεις και να κερδίσουν τόκους. Οι ασφάλειες θα είναι επίσης διαθέσιμες, οι οποίες θα μειώσουν την πιθανότητα συμβάντων ατυχήματος και καλύπτουν τις απώλειες σε περίπτωση που συμβούν ατυχήματα. Για να ολοκληρωθεί το Παιχνίδι, οι Παίκτες πρέπει να αποπληρώσουν όλα τα χρέη (δάνεια).

## Κατάστημα

Στο κτίριο θα εμφανίζονται οι πωλήσεις μετά την εκκίνηση της καμπάνιας.



Τέλος







# ACCESSING THE GAME



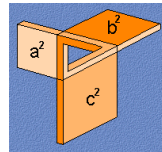
NOT YET IMPLEMENTED

XXXX





**UNITED KINGDOM**  
[WWW.BUSINESS.KINGSTON.AC.UK](http://WWW.BUSINESS.KINGSTON.AC.UK)



**CZECH REPUBLIC**  
[WWW.ZSJEDOVNICE.CZ](http://WWW.ZSJEDOVNICE.CZ)



**TURKEY**  
[WWW.CUKUROVA.GOV.TR](http://WWW.CUKUROVA.GOV.TR)



ADVANCIS

**PORTUGAL**  
[WWW.ADVANCIS.PT](http://WWW.ADVANCIS.PT)



**ITALY**  
[WWW.MPDA.IT](http://WWW.MPDA.IT)



**GREECE**  
[WWW.UOWM.GR](http://WWW.UOWM.GR)



**PORTUGAL**  
[WWW.BOONFACTORY.EU](http://WWW.BOONFACTORY.EU)



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

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