

FinanceMission HEROES



Das Manual

1. Die Idee

Der richtige Umgang mit Finanzen will gelernt sein. Wie gehe ich mit meinem Budget um? Habe ich eine Finanzstrategie? Wie treffe ich vernünftige Kaufentscheidungen? Fragen, auf die sich Jugendliche vorbereiten und die sie üben sollten. Das Lernspiel FinanceMission Heroes wurde genau dafür entwickelt. Es trainiert das finanzielle Feingefühl von Jugendlichen, bereitet sie auf selbständige Finanz-Entscheidungen vor und sensibilisiert sie dafür, vernünftig mit Geld umzugehen. FinanceMission Heroes zeigt in einer fiktiven Welt, wie wichtig der verantwortungsbewusste Umgang mit den eigenen Finanzen ist.

2. Das Game

FinanceMission Heroes entführt die Lernenden in eine fiktive Stadt, die von hinterlistigen Robos unter der Leitung von Roboter-Boss Dr. Violetta schikaniert wird. Einbrüche und Cyber-Attacken auf Bankkonten sind an der Tagesordnung. Doch dann formieren mutige Schülerinnen und Schüler eine Gegenbewegung. Als «Helden der Nacht» bekämpfen sie die Robos und versuchen, Dr. Violetta das Handwerk zu legen.

Dazu müssen die Lernenden in verschiedenen Missionen zahlreiche Robos auf insgesamt zehn Levels, so genannten **Heldenstufen**, besiegen. Mit geschicktem Ressourcenmanagement und einer klugen Wahl von Ausrüstungs- und Verbrauchsgegenständen können sie den Kampf gegen die Robos gewinnen. Dabei müssen sie ihr Budget stets im Blick haben, denn Ausgaben für Equipment und Reparaturen stehen Einnahmen aus einem Nebenjob und aus erfolgreich absolvierten Missionen gegenüber. Weiter kommt es auf das Zeitmanagement an, nur so kann die zur Verfügung stehende Zeit für Hausaufgaben, Nebenjob und Missionen am besten eingeteilt werden. Entscheidend für den Spielerfolg ist die Wahl einer klugen Finanzstrategie; spezifisches Know-how im Gamen dagegen ist unwichtig.

3. Starten Sie das Spiel und kreieren Sie Ihren Helden!



Bild 1: Eigenen Hero kreieren

Wenn Sie auf [Information](#) klicken, erhalten Sie einige grundsätzliche Informationen über FinanceMission.

Klicken Sie auf [Neuen Helden erstellen](#), ein neues Bild erscheint. Bestimmen Sie mittels der Felder links Geschlecht, Frisur und Hautfarbe Ihres Helden. Machen Sie so lange, bis Sie einen Hero nach Ihrem Gusto geschaffen haben. Dann klicken Sie auf [Held speichern](#).

Sie sind nun wieder auf der Startseite, neu heisst das Feld unten links [Helden 1 wählen](#).

Falls Sie zu zweit spielen, kann Ihre Partnerin oder Ihr Partner einen eigenen Hero erstellen, indem sie oder er auf [Helden 2 wählen](#) klickt.

4. Spiel-Tutorial

Wenn Sie zum ersten Mal mit einem neuen Helden starten, gelangen Sie automatisch zum [Tutorial](#). Dieses zeigt Ihnen, wie man das Lernspiel FinanceMission Heroes steuert und wie man solche Spiele überhaupt spielt.



Bild 2: Spiel-Tutorial

Falls Sie sich mit Lernspielen wie FinanceMission Heroes auskennen, können Sie das **Tutorial** überspringen. Klicken Sie dazu auf **OK** und anschliessend auf **Abbrechen**. Dann machen Sie direkt weiter mit Punkt 6 dieses Manuals (**Fertig geübt...**).

5. Lernen Sie spielen

Falls Sie wenig Game-Erfahrung haben und/oder das **Tutorial** kennenlernen möchten, klicken Sie auf **OK**. Sie sehen in der Mitte eine kleine Figur mit rotem Balken – das ist Ihr Held. Sie können mit ihm laufen, indem Sie irgendwo klicken, worauf ein Kreis mit einem + erscheint. Üben Sie das Umherlaufen, indem Sie mehrmals klicken. Sobald Sie auf den Flur laufen, erscheint Bild 3. Neben Ihrem Helden taucht nun einer dieser bösen **Robos** auf. Klicken Sie auf **OK**.



Bild 3: So wird gespielt

Laufen Sie mit Ihrem Hero auf den Robo zu und klicken Sie so lange, bis Sie ihn besiegt haben (der kleine Balken am Robo-Kopf verliert umso mehr Rot, je näher Sie Ihrem Ziel kommen, den Robo auszuschalten). Dann lesen Sie die Münzen auf, die der Robo verloren hat, indem Sie auf die Münzen zulaufen.

Ein neues Bild erscheint, klicken Sie wiederum auf **OK**. Nun laufen Sie in ein neues Zimmer, schalten den dortigen Robo aus und entwenden ihm so die Schlüssel. Schliesslich laufen Sie auf die Schatztruhe zu, öffnen Sie und lesen die Münzen auf, indem Sie einfach jeweils klicken.

Jetzt können Sie ins Lehrerzimmer laufen und den Boss der Robos unschädlich machen. Sobald Sie dies geschafft haben, erscheint Bild 4.



Bild 4: Den Robo-Boss ausschalten

Klicken Sie auf **OK** und laufen Sie zurück zum Ausgang **Exit**. Gehen Sie danach zum Ausgang, jetzt erscheint das Feld **Nach Hause gehen?**. Klicken Sie auf **Ja**. Bild 5 erscheint.



Bild 5: Abrechnung nach einer Mission

Im Text von Bild 5 lesen Sie, warum Ihr Hero gut mit Geld umgehen muss. Wenn Sie nochmals auf **OK** klicken, erhalten Sie Ihren **Kontostand aktuell** - mehr dazu später.

Nun können Sie die **Nacht beenden**. Das Bild **Mission Selector** erscheint – es zeigt eine Stadtkarte mit den zehn Orten, an denen Ihr Held Missionen ausführen muss, und eine letzte Erklärung.

Wenn Sie auf **OK** klicken, verschwindet die Erklärung, die Stadtkarte vergrößert sich. Damit sind Sie am Ende des **Tutorials** angelangt – und gleich weit wie die erfahrenen Spielerinnen und Spieler, welche die Einführung übersprungen haben. Nun ist Ihre Übungsphase vorbei, das Lernspiel kann richtig losgehen!

6. Fertig geübt, jetzt beginnt das Lernspiel



Bild 6: Hauptmenu des Spiels mit Stadtkarte



Das Hauptmenu mit der Stadtkarte erscheint künftig am Ende jeder Ihrer Missionen und gibt Ihnen einen Überblick über den Spielstand.

6.1. Das Hauptmenu – die Stadtkarte

Dieses Hauptmenu zeigt Ihnen auf der Karte alle Orte, an denen sich Robo-Bosse aufhalten und somit Missionen stattfinden. Insgesamt hat das Spiel zehn Missionsorte.

Das Feld **Heldenstufe** rechts oben liefert Ihnen Infos über Ihren Hero und den Kontostand Ihrer Missionen.

Das Feld **Mission 1** informiert über die aktuelle Mission: Sie zeigt Ihnen den Robo-Boss, die Zahl der auszuschaltenden Robos und die Belohnung für eine erfolgreiche Mission.

Falls Sie möchten, können Sie die gleiche Mission maximal drei Mal spielen. **Besiegt** gibt an, wie oft Sie mit der Mission erfolgreich waren (ein- bis maximal dreimal).

Das Feld **Rechner** ignorieren Sie vorläufig; wir kommen am Ende der ersten Mission darauf zurück.

7. Ihren Helden ausrüsten - der Helden-Shop

Klicken Sie jetzt auf **Mission annehmen**. Ein neues Bild mit einer Erklärung erscheint. Wenn Sie auf **OK** klicken, beginnt die Planung Ihrer Mission. Im Helden-Shop müssen Sie Ihren Helden ausrüsten.

Der Helden-Shop hat vier Verkaufsabteilungen, in denen Sie Ihren Helden ausstatten können:

- Ausrüstung (Symbol Hammer)
- Outfit (Symbol T-Shirt am Kleiderbügel)
- Verpflegung und Hilfsmittel (Symbol Shaker)
- Luxusartikel (Symbol Cape)



TIPP: Achten Sie stets auf das Geld, das Ihnen zur Verfügung steht. Und behalten Sie Haltbarkeit und Reparaturkosten im Auge, sonst kann es teuer werden!

7.1. Ausrüstung kaufen



Bild 7: Der Helden-Shop

Bei der Ausrüstung (Symbol Hammer, bereits aktiviert) haben Sie vier Gegenstände zur Auswahl: Backofenhandschuh, Besen, Fensterschaber, Marronipfanne.

Wenn Sie auf den Hammer klicken, erscheint rechts das Feld **Heldenequipment** mit drei Kriterien:

Angriffsbonus: Gibt die Wirksamkeit Ihrer Ausrüstung an. Wenig wirksam der Handschuh (+1), sehr wirksam die Pfanne (+3).

Haltbarkeit: Gibt an, wie lang Ihre Ausrüstung hält. Lang der Handschuh (x100), weniger lang der Besen (x50).

Max. Reparaturkosten: Gibt an, wie teuer die Reparatur ist. Am billigsten der Handschuh (2 Fr.), am teuersten die Pfanne (15 Fr.). Dahinter steckt der Gedanke, dass die meisten Anschaffungen Folgekosten, z.B. Reparaturkosten haben, die es bei der Missionsplanung zu berücksichtigen gilt.

Wenn Sie Ihre Ausrüstung ausgewählt haben, klicken Sie rechts auf Kaufen und danach auf **Ausrüsten**.



TIPP: Überlegen Sie sich gut, wie Sie Ihren Helden ausrüsten resp. wieviel Sie dafür ausgeben wollen. Am billigsten ist der Handschuh (5 Fr.), gleichzeitig die wirkungsloseste Ausrüstung. Am teuersten ist die Pfanne (30 Fr.), die wirksamste Ausrüstung.

7.2. Outfit bestimmen

Klicken Sie jetzt auf das Symbol Kleiderbügel mit Shirt. Sie haben vier Outfits zur Auswahl: Trainingsanzug, T-Shirt/Jeans, Shirt und Leggings, Sportausrüstung. Wenn Sie auf eines der Kleidungsstücke klicken, erscheint rechts das Feld **Heldenkostüm**, ebenfalls mit drei Kriterien wie bei der Ausrüstung:

Abwehrbonus: Gibt den besten Schutz an. Schwach T-Shirt/Jeans (+1), stark Sportrüstung (+3).

Haltbarkeit: Gibt an, wie lang das Kleidungsstück hält. Lang der Trainingsanzug (x100), weniger lang die Sportausrüstung (x50).

Max. Reparaturkosten: Gibt an, wie teuer die Reparatur ist. Am billigsten T-Shirt/Jeans (5 Fr.), am teuersten die Sportrüstung (20 Fr.).

Wenn Sie ausgewählt haben, klicken Sie rechts auf **Kaufen** und danach auf **Ausrüsten**.



TIPP: Auch beim Outfit sollten Sie sich gut überlegen, wie Sie Ihren Helden einkleiden resp. wieviel Sie dafür ausgeben wollen. Am billigsten sind T-Shirt/Jeans (10 Fr.), das Outfit bietet aber wenig Schutz. Am teuersten ist die Sportrüstung (30 Fr.), sie bietet aber den besten Schutz.

7.3. Verpflegung und Hilfsmittel einpacken

Klicken Sie jetzt auf das Symbol Shaker. Zur Auswahl steht ein Smoothie, das ist ein Verbrauchsgegenstand – einmal gebraucht, ist der Smoothie weg. Es gibt also nur Anschaffungskosten, keine Folgekosten. Ein Smoothie gibt Ihrem Helden sofort neue Lebensenergie im Kampf gegen die Robos. Wenn Sie sich das leisten wollen (es lohnt sich fast immer!), klicken Sie auf **Kaufen** und danach auf **Ausrüsten**.

Später im Spiel gibt es immer wieder Situationen, in denen ein Smoothie oder gar ein **Shop** mit zusätzlicher Verpflegung und mit Hilfsmitteln (z.B. ein Kartenfinder) auftauchen. Sie können dann situativ entscheiden, ob Sie sich etwas kaufen wollen und sich dies leisten können.

7.4. Luxusgüter kaufen

Klicken Sie auf das Symbol Umhang (Cape). Zur Auswahl steht vorerst nur ein Foulard, mit jeder Mission wird das angebotene Kleidungsstück allerdings luxuriöser (und teurer). Wie Sie im Feld **Heldencape** erkennen, verursacht das Kleidungsstück nur Kosten – auf der Mission nützt es Ihnen nichts. Es schützt Ihren Helden nicht, macht ihn nicht stärker - er sieht im Kampf gegen die Robos bloss besser aus. Wenn Ihnen das wichtig ist, klicken Sie auf **Kaufen** und danach auf **Ausrüsten**.

Achtung: Man muss für eine Mission nichts kaufen, weder Ausrüstung noch Outfit oder andere Hilfsmittel und schon gar keine Luxusgüter! Jetzt ist Ihr Held bereit! Sie können auf **Weiter** klicken, ein neues Bild erscheint. Lesen Sie die Erklärung und klicken Sie auf **OK**. Bild 9 erscheint.



8. Das Zeitmanagement – der Zeitbalken

Nun müssen Sie Ihren Abend planen. Er dauert von 18.00 bis 24.00 Uhr. Sie haben drei Hauptaufgaben: für die Schule lernen, Ihren Nebenjob erfüllen und auf Robo-Mission gehen.

Wieviel Zeit Sie für die Aufgaben einsetzen, können Sie selber entscheiden – allerdings hat Ihr Entscheid immer Konsequenzen.

In der Mitte sehen Sie einen Zeitbalken von 18.00 bis 24.00 Uhr, den Sie verändern können.

Lernzeit (grün): Wenn Sie diese z.B. auf 0:00 Stunden stellen, gerät Ihre Schulnote gleich ins Minus. Bei maximalen 4:00 Stunden Lernzeit ist Ihre Schulnote hingegen super (++).

Nebenjob (rot): 0:00 Stunden ergibt natürlich auch 0 Einkommen. Sie können maximal 4:00 Stunden im Nebenjob arbeiten. Ihr Grundlohn beträgt am Anfang 8.00 Franken, er kann aber im Verlaufe des Spiels steigen, wenn Sie gut in der Schule sind.

Mission (violett): Die Zeit, die Ihnen für die Mission zur Verfügung steht, wird automatisch auf der Leiste eingestellt, je nachdem wie Sie Lernzeit und Nebenjob planen und auf welcher Heldenstufe Sie sind.



Bild 9: Lernzeit und Zeit für den Nebenjob bestimmen



TIPP: Je mehr Lernzeit Sie einsetzen, desto besser Ihre Schulnote und desto höher das Einkommen im Nebenjob – und damit mehr Geld für Ihre Mission. Und nicht zuletzt: Je besser Ihre Note, desto eher erlauben Ihnen die Eltern, länger aufzubleiben – für den Nebenjob oder die Mission.

Klicken Sie auf [Weiter](#). Jetzt müssen Sie sich ein paar Sekunden gedulden, das Spiel lässt im Zeitraffer Ihren Missionsabend (Lernen, Nebenjob) ablaufen. Wenn Sie das allererste Mal spielen, erscheint wieder ein Bild mit einer Erklärung. Lesen Sie diese und klicken Sie [OK](#). Nun erscheint Bild 10, das Bild zum Missionsstart.

9. Spielen Sie die erste Mission

Verlieren Sie keine Zeit, sobald Ihr Held durch **Exit** läuft – jede Sekunde zählt! Oben rechts läuft die Missions-Uhr. Behalten Sie diese im Auge: Um 22 Uhr ist die Mission zu Ende! Ziel jeder Mission ist es, den Robo-Boss des jeweiligen Levels auszuschalten.



Bild 10: Start zur ersten Mission



TIPP 1: Versuchen Sie die Robos und deren Boss rechtzeitig auszuschalten, das verbessert Ihre Finanzen. Aber: Sie müssen nicht zwingend alle Robos besiegen, Wenn Sie zum Beispiel unter Zeitdruck sind, können Sie auch direkt auf den Robo-Boss zusteuern und ihn ausschalten, das ist aber finanziell weniger lukrativ.

TIPP 2: Manchmal können Sie eine Türe im Spiel nur mit einer Karte öffnen, die einer der Robos bei sich trägt. Welcher Robo die Karte hat, können Sie am dessen Äusserem nicht erkennen. In diesem Fall sind Sie also gezwungen, alle Robos auszuschalten, bis Sie den richtigen gefunden haben.

TIPP 3: Vermeiden Sie, gleichzeitig mit zwei Robos zu kämpfen. Laufen Sie einfach ein wenig weg und versuchen Sie die Robos einzeln auszuschalten!

TIPP 4: In kritischen Situationen kann es besser sein, umzukehren und durch den Exit abzuhalten – morgen ist ein neuer Tag!

Falls Sie das Spiel unterbrechen wollen, klicken Sie oben rechts auf **Pause**. Sie können die Mission abbrechen oder die Musik abstellen. Sie können aber auch weitermachen, indem Sie erneut auf **Pause** klicken.

Der rote Balken am Kopf Ihres Heroes und das kleine Herz unten (**Leben**) halten Sie auf dem Laufenden, wieviel Lebensenergie Ihrem Hero für die Mission bleibt. Bei Bedarf und sofern vorhanden, setzen Sie einen der gekauften Smoothies ein – so erhalten Sie sofort neue Lebenskraft.

Wenn Sie ein wenig Spielroutine haben, werden Sie die Angaben unten (Leben, Zustand, Ausgaben Total und Einnahmen Total usw.) zu schätzen wissen. Sie zeigen Ihnen zu jeder Zeit im Spiel, wie es um Form, Ausrüstung und Finanzen Ihres Helden steht.

10. Die Abrechnung - Bilanz der ersten Mission

Egal ob Sie eine Mission erfolgreich abschliessen oder nicht – am Ende erscheint immer die Abrechnung (Bild 11).



Bild 11: Abrechnung der gespielten Mission

Die Abrechnung zieht die finanzielle Bilanz Ihrer Mission. Aufgelistet werden alle Ausgaben, Einnahmen und der aktuelle Kontostand. Ausserdem erhalten Sie einen **Tipp** für die nächste Mission.

10.1. Statistik

Wenn Sie rechts oben auf **Statistik** klicken, erscheint Bild 12.



Bild 12: Statistik

Bild 12 zeigt Ihnen eine grobe Übersicht über die gespielten Missionen. Das dürfte Sie aber erst dann interessieren, wenn Sie mehrere Missionen ausgeführt haben. Klicken Sie also auf [Zurück](#) und danach auf [Nacht beenden](#). Jetzt kommen Sie wieder aufs Hauptmenu [Mission Selector](#) mit der Stadtkarte (Bild 13).



Bild 13: Ansicht des Hauptmenus nach der 1. Mission

10.2. Der Rechner

Nun ist es Zeit, das Feld [Rechner – Berechne die Missionsrendite](#) links unten genauer anzuschauen. Klicken Sie auf [Rechner](#), Bild 14 erscheint.



Bild 14: Der Rechner

Mit dem Rechner erhalten Sie vor jeder Mission einen Überblick über die bevorstehenden Herausforderungen und können so die Mission planen. Sie können wie im wirklichen Leben ausprobieren, wie sich Ihr Budget (Ausgaben und Einnahmen) verändert, wenn Sie z.B. Equipment oder Kostüm wechseln, mehrere Smoothies kaufen – oder die Zahl der zu besiegenden Robos variieren. Kurz gesagt: Sie loten mit dem Rechner Ihre finanziellen Möglichkeiten aus. Versuchen sich dies ein paar Mal, indem Sie mehrere Varianten einstellen und jeweils auf [Berechnen](#) klicken.

Der Rechner hat keinen direkten Einfluss auf Ihr Spiel, er hilft Ihnen einfach, es besser zu planen. Wenn Sie mit dem Rechner umgehen können, klicken Sie auf [Zurück](#). Jetzt erscheint wieder das Hauptmenu mit der Stadtkarte.

11. Die erste Mission scheitert – so geht's weiter

Falls Sie auf der ersten Mission scheitern, d.h. den Robo-Boss nicht ausgeschaltet können, starten Sie einen neuen Versuch, indem Sie auf [Mission annehmen](#) klicken. Zuerst können Sie erneut den Helden-Shop besuchen und Ihren Hero neu oder zusätzlich ausrüsten. Klicken Sie danach auf [Weiter](#).

Jetzt können Sie, falls Sie dies nötig finden, Lernzeit und Nebenjob anders einstellen. Klicken Sie danach auf [Weiter](#), so starten Sie die erste Mission erneut.

12. Die erste Mission gelingt – so geht's weiter

Falls Sie die erste Mission erfolgreich abschliessen, d.h. den Robo-Boss besiegen, können Sie zwischen zwei Varianten wählen. Dies gilt für jede weitere Mission auf jeder der zehn Heldenstufen!

Variante 1: Sie bleiben auf der ersten Heldenstufe und führen die Mission noch maximal zweimal aus. Klicken Sie dazu auf die **1** in der Stadtkarte und dann auf [Mission annehmen](#). Die Mission zu wiederholen kann dann Sinn machen, wenn Sie die weiteren Missionen mit etwas mehr Geld anpacken wollen.

Variante 2: Sie starten eine neue Mission auf der zweiten Heldenstufe. Klicken Sie auf die **2** in der Stadtkarte und dann auf [Mission annehmen](#).



TIPP: Bei beiden Varianten können Sie, bevor Sie die [Mission annehmen](#), mit dem Rechner Ihre finanziellen Möglichkeiten ausloten!

Falls Sie die neue [Mission annehmen](#), erscheint wieder der Helden-Shop. Sie müssen sich also erneut überlegen, wie Sie Ihren Helden ausrüsten wollen bzw. wieviel Sie dafür ausgeben können oder wollen. Dies gilt für jede Mission.

In jeder neuen Mission werden neue Angebote im Helden-Shop freigeschaltet. Ihre Kaufmöglichkeiten weiten sich also von Mission zu Mission aus. Wenn Sie sich entschieden und ev. neue Gegenstände gekauft haben, klicken Sie auf [Weiter](#).

Nun können Sie wiederum die Lernzeit und die Zeit für den Nebenjob neu einstellen. Auch das können Sie immer vor jeder neuen Mission.

Klicken Sie jetzt auf [Weiter](#) – Sie starten zur nächsten Mission



13. So geht's weiter bis zur letzten Mission

Das beschriebene Grundprinzip des Spiels – Budget ausloten, ausrüsten, Zeit einteilen, Robos ausschalten – bleibt von der ersten bis zur zehnten Helden-Stufe das gleiche.

Hingegen ändert das Spiel automatisch bei jeder neuen Mission das Design, z. B. die Spielszenen, die Zahl auszuschaltender Robos, deren Gestalt usw. – das macht FinanceMission Heroes spannend und abwechslungsreich.

Das Spiel ist beendet, wenn Sie Dr. Violetta auf der zehnten Helden-Stufe besiegt haben. Game over!

Kontakt

Falls Sie Fragen, Anliegen oder Hinweise haben, stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

Verein FinanceMission
Geschäftsstelle
Hegianwandweg 49
8045 Zürich
info@financemission.ch
+41 44 451 30 59

Lerngame: www.financemissionheroes.ch

Lernmaterialien: www.financemission.ch

