

HEROES

Das Manual zum Game

Finanzkompetenz spielend lernen

Das Manual führt Sie Schritt für Schritt durch das digitale Lerngame „FinanceMission Heroes“ und gibt Ihnen Tipps und Tricks mit auf den Weg. Sie können das Lerngame kostenlos über www.financemissionheroes.ch für Mac oder PC herunterladen und die App auf Ihrem Computer, Tablet oder Handy nutzen. Einmal heruntergeladen kann es offline gespielt werden. Es werden keine persönlichen Daten registriert und gesammelt.

Pro Game-App können bis zu fünf verschiedene Personen parallel spielen. Der Spielstand Ihres Helden/Ihrer Heldin wird automatisch gespeichert, auch wenn Sie das Gerät ausschalten. Zum Lerngame passende Unterrichtsmaterialien können Sie auf www.financemission.ch herunterladen oder als Papierversion bestellen.

Inhaltsverzeichnis

1.	Das Ziel	Seite 02
2.	Die Story	
3.	Heldinnen und Helden kreieren	
4.	Spielen lernen (Tutorial/Anleitungsfilm)	Seite 03
	Laufen, kämpfen, nach Hause gehen	
	Planen und vorbereiten	
5.	Spielstart: Mission auf der Stadtkarte auswählen	Seite 04
6.	Der Helden-Shop: Einkaufen und ausrüsten	Seite 05
	Equipment wählen	
	Kostüm bestimmen	Seite 06
	Verpflegung und Hilfsmittel einpacken	
	Luxusgüter kaufen	
7.	Das Zeitmanagement: Lernen, Job und Missionszeit	Seite 07
8.	Los geht's auf die erste Mission	Seite 08
9.	Bilanz ziehen und abrechnen	Seite 09
	Einnahmen und Ausgaben	
	Die Statistik	Seite 10
	Der Rechner	
10.	So geht's weiter bis zum Sieg	Seite 11
	Kontakt	



1 Das Ziel

Der richtige Umgang mit Finanzen will gelernt sein. Wie gehe ich mit meinem Budget um? Habe ich eine Finanzstrategie? Wie treffe ich kluge Kaufentscheidungen? Fragen, auf die man sich vorbereiten sollte und die man üben kann. Das Action-Game FinanceMission Heroes wurde genau dafür entwickelt: Es trainiert das finanzielle Feingefühl von Jugendlichen, bereitet sie auf selbständige Finanzentscheidungen vor und sensibilisiert sie dafür, vernünftig mit Geld umzugehen. FinanceMission Heroes zeigt in einer fiktiven Welt, wie wichtig der verantwortungsvolle Umgang mit den eigenen Finanzen ist.

2 Die Story

FinanceMission Heroes entführt die Spielenden in eine fiktive Stadt, die von hinterlistigen Robotern unter der raffgierigen Dr. Violetta schikaniert wird. Einbrüche und Cyber-Attacken auf Bankkonten sind an der Tagesordnung. Die Robos rauben alles, nicht einmal die Klassenkasse und die Sparschweine der Kinder sind vor ihnen sicher.

Doch dann formieren mutige Schülerinnen und Schüler eine Gegenbewegung. Als «Heldinnen und Helden der Nacht» bekämpfen sie die Robos und versuchen, Robo-Boss Dr. Violetta das Handwerk zu legen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sie auf ihren Missionen insgesamt zehn Levels erfolgreich absolvieren.

Mit gutem Ressourcen-Management und einer geschickten Wahl von Ausrüstungs- und Verbrauchsgegenständen können die „Heroes“ und „Heroines“ die Anforderungen im Kampf gegen die Robos bewältigen. Dabei müssen sie ihr Budget stets im Blick haben. 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 nicht notwendig.

Sollten Sicherheitseinstellungen das Öffnen des Lerngames auf dem Desktop verhindern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Spiel, drücken Sie dann gleichzeitig die Hochstell- und die ctrl-Taste und wählen Sie dann aus dem Dropdown-Menu „Öffnen“. Danach bestätigen Sie, dass Sie das Programm wirklich öffnen wollen.



Starten Sie das Spiel. Sie landen auf einem Dach.



Bild 1: Ausgangsbild auf dem Dach

3 Heldinnen und Helden kreieren

Kreieren Sie nun ihre Spielfigur. Klicken Sie auf [Neuen Helden](#) erstellen, ein neues Bild erscheint.



Bild 2: Die eigene Figur kreieren

Bestimmen Sie mittels der Felder links das Profil Ihrer Figur: Wählen Sie Geschlecht, Frisur und Hautfarbe. Wenn Sie einen Helden oder eine Heldin nach Ihrem Gusto geschaffen haben, geben Sie der Figur einen Namen und klicken auf [Speichern](#). Das Profil und den „Nicknamen“ können Sie nach dem Speichern nicht mehr ändern.

Pro Spiel können bis zu fünf Helden und Heldinnen erstellt werden. So ist es möglich, dass mehrere Personen am selben Computer mit einer eigenen Figur spielen. Achtung: Wenn Sie im Ausgangsbild oben rechts auf die Taste [Löschen](#) klicken, verlieren Sie die angewählte Figur samt deren Spielstand. Die anderen Heldinnen und Helden bleiben erhalten.

4 Spielen lernen (Tutorial)

Wenn Sie das Spiel das erste Mal starten und/oder mit einer neuen Figur spielen, gelangen Sie automatisch zum „Tutorial“. Dieser Anleitungsfilm zeigt Ihnen, wie man das Lernspiel „FinanceMission Heroes“ steuert und wie man solche Spiele überhaupt spielt.

Falls Sie sich mit Games auskennen, können Sie das „Tutorial“ überspringen. Klicken Sie dazu auf **OK** und anschliessend auf **Abbrechen**, bis Sie zum zweiten Mal zur Stadtkarte mit dem Mission Selector gelangen.

Lesen Sie dann weiter im Manual, Kapitel 5.

Laufen, kämpfen und nach Hause gehen

Falls Sie wenig Game-Erfahrung haben und/oder das „Tutorial“ kennenlernen möchten, klicken Sie auf **OK**. Nun führt Sie ein Anleitungsfilm in mehreren Schritten durch das Spiel. Lesen Sie die Erklärungen, klicken Sie auf **OK** und befolgen Sie die Anweisungen.



Bild 3: Spiel-Tutorial: Gehen und kämpfen lernen

Als erstes sehen Sie in der Mitte eine kleine Figur mit rotem Balken – das ist der Held. Sie können mit ihm laufen, indem Sie irgendwohin klicken, worauf ein Kreis mit einem + erscheint. Üben Sie das Umherlaufen, indem Sie mehrmals klicken.

Wenn Sie in den Korridor treten, taucht neben dem Helden ein Robo auf. Laufen Sie mit dem Helden auf den Robo zu und tippen Sie so lange auf ihn, bis Sie ihn ausgeschaltet haben. Der kleine Balken am Robo-Kopf verliert umso mehr Rot, je näher Sie Ihrem Ziel kommen, den Robo auszuschalten. Lesen Sie die Münzen auf, die der Robo verloren hat, indem Sie über sie hinweggehen.

Weil die Türe zum Lehrerzimmer verschlossen ist, müssen Sie zuerst dem Robo im Nebenzimmer den Schlüssel entwenden. Wenn Sie ihn besiegt haben, lässt er den Schlüssel fallen. Nehmen Sie den Schlüssel mit wie

zuvor die Münzen. Gehen Sie auf die Schatztruhe zu. So öffnet sie sich, und Sie können auch diese Münzen einsammeln.

Jetzt können Sie durch die Tür ins letzte Zimmer laufen und den Robo-Boss unschädlich machen. Geschafft. Gehen Sie zurück zum Ausgang „Exit“ und nach Hause. Diese Option haben Sie auf jedem Ihrer Missionszüge, ob Sie den Robo-Boss besiegt haben oder nicht.



Bild 4: Spiel-Tutorial: Abrechnung nach Missionszug

Am Ende jedes Missionszugs wird Ihnen die Abrechnung präsentiert. Im Text des Tutorials lesen Sie, warum Ihr Held gut mit Geld umgehen muss. Klicken Sie auf **OK** und auf **Nacht beenden**.

Planen und vorbereiten

Nun führt das Tutorial Sie auf den „Mission Selector“ (siehe Seite 4), von wo aus jede Mission startet. Das Bild zeigt eine Stadtkarte mit den zehn Orten, wo die Robos zugeschlagen haben. Jeder Ort entspricht einem Level und wird von einem Boss beherrscht. Über allen thront Dr. Violetta auf Level 10. Ihr Held/Ihre Heldin kann auf jedem Level drei Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad absolvieren, jedes Mal eine Medaille holen und damit eine Heldenstufe weiterkommen. Insgesamt sind also 30 Missionen möglich. (siehe Kapitel 5) Klicken Sie auf **Mission annehmen**. Das Tutorial führt Sie nun noch zum Shop und zum Zeitbalken und erklärt, weshalb es sich lohnt, Geld und Zeit gut einzuteilen (siehe Kapitel 6 und 7).

Spielen: Nun werden Sie auf Mission geschickt – aber Achtung: Oben rechts zeigt Ihnen der Pfeil an, dass Ihre Missionszeit bereits abgelaufen ist. Ihre erste Missionsrunde ist zu Ende.

Sie sind am Ende des „Tutorials“ angelangt und nun gleich weit wie Spielerinnen und Spieler, die die Einführung übersprungen haben. Nun ist Ihre Übungsphase vorbei, das Spiel kann richtig losgehen.

5 Spielstart: Mission auf der Stadtkarte auswählen

Das Hauptmenu, der „Mission Selector“ mit der Stadtkarte erscheint zum Start und am Ende jeder Spielrunde und gibt Ihnen einen Überblick über Ihren Spielstand.

Ihr Held/Ihre Heldin muss an zehn Orten in der Stadt die Robos ausschalten. Jeder Ort wird von einem Robo-Boss beherrscht und entspricht einem „Mission Level“. Je höher das Level, desto gefährlicher ist der Robo-Boss und desto schwieriger wird es, ihn auszuschalten. Sie haben mit steigendem Schwierigkeitsgrad aber auch mehr Mittel zur Verfügung.

Haben Sie ein Level erfolgreich abgeschlossen, wird das nächste freigeschaltet.

- 1 Mission Level:** Die Zahlen auf der Karte zeigen Ihnen alle bereits erreichten Levels an. Wenn Sie auf die Zahl klicken, öffnet sich ein Fenster. Sie sehen, gegen wie viele Robos Sie antreten müssen und welche Belohnung für den Sieg über den Robo-Boss winkt. Klicken Sie auf **Mission annehmen**, wenn Sie die Herausforderung annehmen möchten
- 2 Gesperrte Levels:** Die mit einem Schloss markierten Orte in der Stadtkarte sind „Mission Levels“, die noch nicht freigeschaltet sind.

3 Medaillen: Jedes „Mission Level“ kann – muss aber nicht – drei Mal gespielt werden. Mit jeder erfolgreichen Mission erhalten Sie eine Medaille und kommen eine Heldenstufe weiter.

4 Heldenstufe: Sie können insgesamt 30 Heldenstufen (drei pro „Mission Level“) erklimmen. Das Fenster „Heldenstufe“ oben rechts liefert Ihnen noch weitere Informationen über Ihren „Hero“ oder Ihre „Heroine“ und zeigt den aktuellen Kontostand auf.

5 Missionen: Wieviele Missionszüge (Runden) sie während des ganzen Spiels bereits absolviert haben, sehen Sie ebenfalls auf der Stadtkarte.

Sie können zwischen zwei Spielvarianten wählen.

Variante 1: Sie spielen ein „Mission Level“ nach dem anderen durch bis zum 10. Level.

Variante 2: Sie absolvieren bereits erreichte „Mission Levels“ ein zweites oder drittes Mal, sammeln Medaillen und verbessern Ihre Heldenstufe. Das Spiel wird schwieriger, aber auch lukrativer. Es kann sich also lohnen, ein Mission Level zu wiederholen, um die neuen Missionen mit mehr Erfahrung und mehr Geld anzupacken.



Bild 5: Hauptmenu des Spiels mit Stadtkarte

6 Der Helden-Shop: Einkaufen und ausrüsten

Wenn Sie die Mission angenommen haben, beginnt die Vorbereitung des Missionszug. Im Helden-Shop rüsten Sie Ihren Helden /Ihre Heldin aus.

Der Helden-Shop hat vier Verkaufsabteilungen:

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

Equipment wählen

Bei der Ausrüstung (Symbol Hammer) haben Sie für Ihre erste Mission vier Gegenstände zur Auswahl: Backofenhandschuh, Besen, Fensterschaber, Marronipfanne. Wenn Sie auf den Backofenhandschuh 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 Münzen), am teuersten die Pfanne (15 Münzen). Dahinter steckt der Gedanke, dass die meisten Anschaffungen Folgekosten, z.B. Reparaturkosten haben, die es bei der Missionsvorbereitung zu berücksichtigen gilt.

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



Tipp 1

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

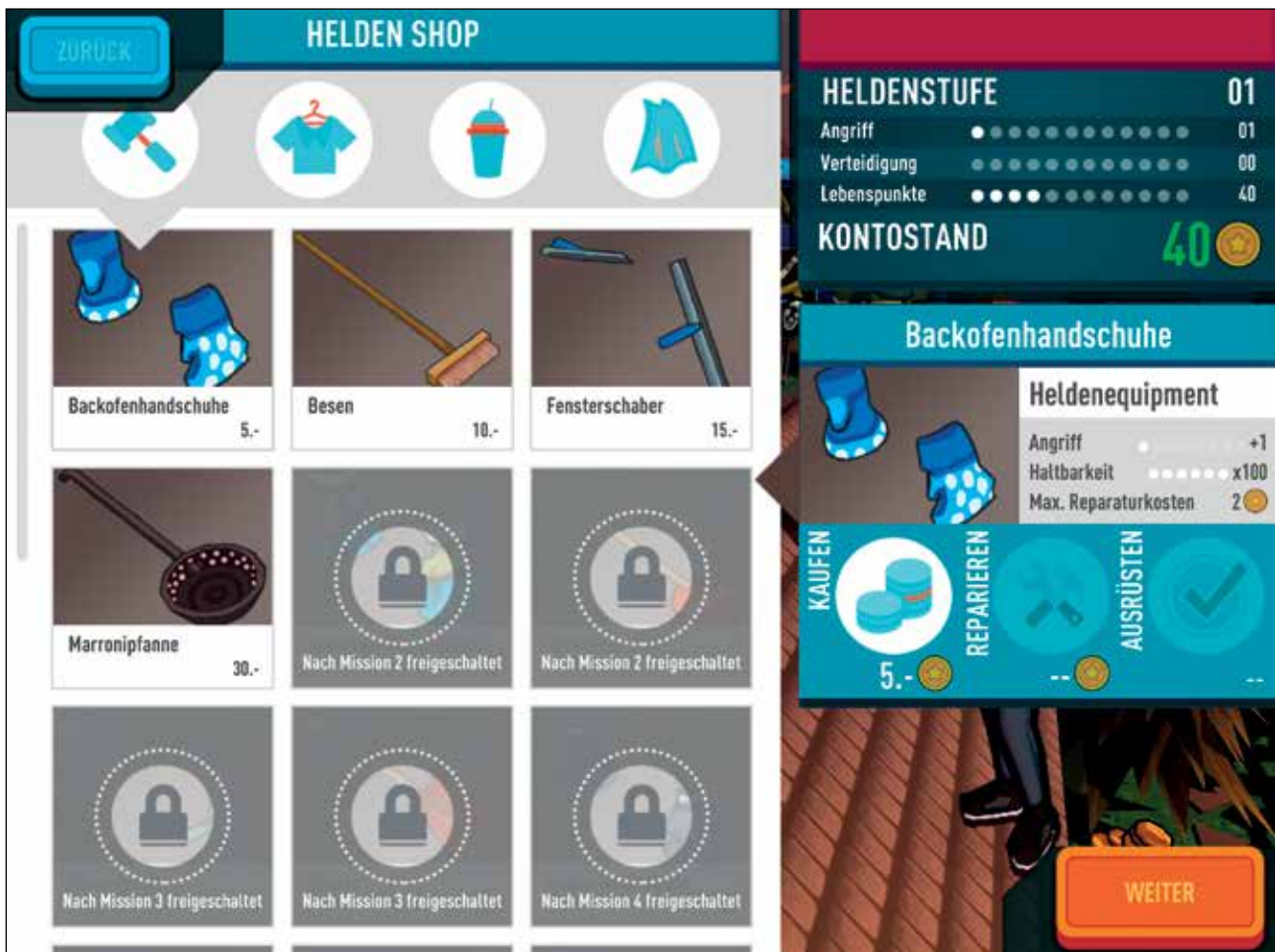


Bild 6: Der Helden-Shop

Kostüm bestimmen

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

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

Haltbarkeit: Gibt an, wie lange 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 Münzen), am teuersten die Sportrüstung (20 Münzen).

Wenn Sie ausgewählt haben, klicken Sie rechts auf [Kaufen](#) und danach auf [Ausrüsten](#).



Tipp 2

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

Verpflegung und Hilfsmittel einpacken

Klicken Sie jetzt auf das Symbol Shaker. Zur Auswahl steht für Ihre erste Mission ein Smoothie, das ist ein Verbrauchsgegenstand – einmal konsumiert, ist der Smoothie weg. Sie haben also nur Anschaffungskosten, keine Folgekosten. Ein Smoothie gibt Ihnen 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](#).

Je weiter Sie im Spiel kommen, desto grösser ist die Auswahl an kürzer oder länger haltbaren Konsumgütern und Hilfsmitteln. Zum Beispiel kann eine Schlüsselkarte Ihnen gute Dienste leisten, wenn Sie vor einer verschlossenen Tür stehen. Setzen Sie diesen Passepartout ein, wenn Sie auf einem Ihrer Missionszüge Bedarf haben.

Auf dem Weg zum Robo-Boss kommen Sie ab und zu an einem Shop vorbei. Hier können Sie sich kurzfristig – allerdings zu überhöhten Preisen – Hilfsmittel aus dem

aktuellen Angebot kaufen, sofern Sie sich diese leisten können. Aber vielleicht ist es für Ihr Budget auch besser, den Kaufverlockungen unterwegs zu widerstehen.



Tipp 3

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

Mit jeder erfolgreichen Mission wird die Auswahl an Equipment, Kostümen und Gadgets grösser, aber auch die Preise schnellen in die Höhe.

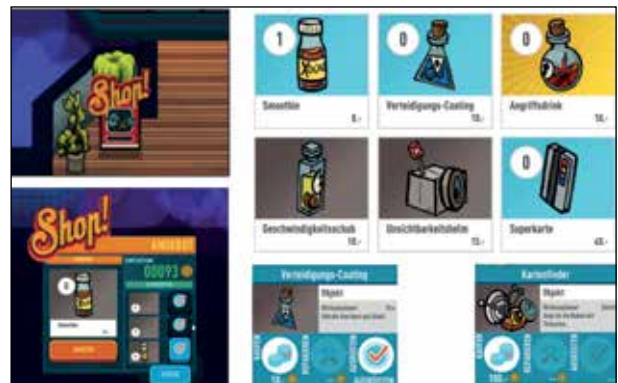


Bild 7: Verpflegung und Hilfsmittel

Luxusgüter kaufen

Klicken Sie auf das Symbol Umhang (Cape). Zur Auswahl steht vorerst nur ein Foulard, mit jeder Mission wird das zusätzlich angebotene Kleidungsstück allerdings luxuriöser (und teurer). Wie Sie im Feld „Heldencape“ erkennen, verursacht das Kleidungsstück nur Kosten, für die Mission nützt es Ihnen nichts. Ein Cape schützt nicht, macht nicht stärker – der Held/die Heldin 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/Ihre Heldin für die Mission gerüstet. Klicken Sie auf [Weiter](#).



7 Das Zeitmanagement: Lernen, Job und Mission

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

Wieviel Zeit Sie für die einzelnen Aufgaben einsetzen, können Sie selber entscheiden – allerdings hat Ihr Entscheid immer Konsequenzen. In der Mitte sehen Sie einen Zeitbalken, wo Sie die Zeit von 18.00 bis 24.00 Uhr einstellen können, indem Sie die Riegel hin- und herschieben.

- 1 Lernzeit (rot):** 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 (++).
- 2 Nebenjob (grün):** 0:00 Stunden ergibt natürlich auch 0 Einkommen. Sie können maximal 4:00 Stunden im Nebenjob arbeiten. Er garantiert Ihnen ein fixes Einkommen in jeder neuen Runde. Je mehr Erfahrung Sie machen, desto mehr verdienen Sie. Ihr Job und dessen Stundenlohn (z.B. Marronistand für 8 Münzen/Std.) hängen von Ihrer Schulleistung ab.

- 3 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.



Tip

Je mehr Lernzeit Sie einsetzen, desto besser ist Ihre Schulnote und desto besser bezahlt Ihr Nebenjob. Und nicht zuletzt: Je besser Ihre Note, desto eher erlauben Ihnen die Eltern, länger aufzubleiben – für den Nebenjob oder die Mission. Umgekehrt wird Ihre Zeit für den Nebenjob und die Missionen eingeschränkt, wenn Ihre Schulleistungen nicht ausreichen.

Klicken Sie auf **Weiter**. Jetzt müssen Sie sich ein paar Sekunden gedulden, das Spiel lässt im Zeitraffer Ihren Missionsabend (Lernen, Nebenjob) ablaufen.



Bild 8: Lernzeit und Zeit für den Nebenjob bestimmen

8 Los geht's auf die erste Mission

- 1 Exit:** Verlieren Sie keine Zeit, sobald Ihr Held/Ihre Heldin durch die Tür „Exit“ in den Raum tritt – jede Sekunde zählt.
- 2 Missionsuhr:** Behalten Sie die Zeit im Auge. Ein Pfeil gibt Ihnen an, wenn Sie sich auf den Rückweg machen sollten.
- 3 Lebensenergie:** Der Balken am Kopf Ihrer Figur und das kleine Herz unten („Leben“) zeigen an, wie viel Lebensenergie Ihnen für die Mission bleibt. Trinken Sie einen Smoothie, so erhalten Sie sofort neue Lebenskraft. Auch die Robos haben einen Balken. Er verliert an Rot, wenn ihre Energie schwindet.
- 4 Türen:** Je nach Spielszene versperren Ihnen geschlossene Türen (rot, blau, gelb) den Weg zum Robo-Boss im hintersten Raum. Die Schlüsselkarten haben die Robos entwendet. Welche Robos Schlüssel versteckt halten, können Sie an deren Äusseren nicht erkennen. Stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, sind Sie also gezwungen, alle Robos auszuschalten, bis Sie den passenden Schlüssel gefunden haben. Vergessen Sie nicht, Ihn aufzule-

sen. Ein gelbes, rotes oder blaues Symbol neben dem Balken unten zeigt Ihnen an, welche Schlüssel Sie besitzen.

- 5 Pause:** Falls Sie das Spiel unterbrechen wollen, klicken Sie oben rechts auf **Pause**. Sie können hier auch die Musik abstellen und die Mission abbrechen. Wenn Sie weiterspielen möchten, klicken Sie erneut auf **Pause**.



Tipp 1

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/Ihrer Heldin steht. In kritischen Situationen – wenn die Zeit nicht reicht oder Ihre Lebensenergie schwindet – kann es besser sein, zum Exit zurückzukehren oder sich durch einen Notausgang (nur in höheren Levels) in Sicherheit zu bringen. Morgen ist ein neuer Tag!



Bild 9: Überfall der Robos – Ihre erste Mission beginnt



Tipp 2

Vermeiden Sie unnötiges Hin- und Herlaufen sowie Nahkämpfe. Bringen Sie sich stattdessen immer wieder kurz ausser Reichweite des Angreifers und schlagen Sie gezielt zurück. Kämpfen Sie nicht gegen zwei Robos gleichzeitig, sondern versuchen Sie, diese einzeln auszuschalten. So nimmt Ihr Held /Ihre Heldin weniger Schaden und ist effizienter.



Tipp 3

Sie müssen nicht zwingend alle Robos besiegen. Sofern keine verriegelten Türen im Weg stehen, können Sie auch direkt zum Robo-Boss im hintersten Raum durchmarschieren und versuchen, ihn auszuschalten. So gewinnen Sie Zeit und verlieren nicht unnötig Energie.

9

Bilanz ziehen und abrechnen

Egal ob Sie eine Mission erfolgreich abschliessen oder nicht – am Ende jeder Missionsrunde erscheint immer die Abrechnung. Aufgelistet werden alle Ausgaben, Einnahmen und der aktuelle Kontostand.

Einnahmen und Ausgaben

Wenn der Robo-Boss Sie bezwingt oder Ihre Lebensenergie Sie während der Mission verlässt, verlieren Sie die in dieser Runde gemachten Einnahmen von besiegten Robos und Schatztruhen. Ihr Lohn aus dem Nebenjob, den Sie bei jedem Missionszug verdienen, bleibt Ihnen aber als Einnahme erhalten. Bei den Ausgaben können Sie einstellen, ob Sie anfallende Reparaturkosten sofort begleichen oder noch zuwarten wollen. Ausserdem erhalten Sie einen Tipp für die nächste Missionsrunde.



STATISTIK

KONTOSTAND ENDE DER LETZTEN MISSION	497.-
MISSIONSAUSGABEN	
EINKÄUFE IM SHOP	- 260.-
EINKÄUFE WÄHREND DER MISSION	- 0.-
REPARATURKOSTEN EQUIPMENT	- 21.-
REPARATURKOSTEN KOSTÜM	- 7.-
TOTAL AUSGABEN	- 288.-
MISSIONSEINNAHMEN	
NEBENJOBEINNAHMEN	45.-
GELD AUS TRUHEN	18.-
GELD DURCH BESIEGTE GEGNER	122.-
TOTAL EINNAHMEN	185.-
TOTAL	
KONTOSTAND VORHER	497.-
AUSGABEN	- 288.-
EINNAHMEN	185.-
KONTOSTAND AKTUELL	394.-

TIPP: Deine Ausrüstung nutzt sich ab. Kaufe nur Dinge, bei denen du dir auch die Reparatur leisten kannst.

NACHT BEENDEN

Bild 10: Abrechnung/Kontostand

Die Statistik

Klicken Sie in der Abrechnung auf das Feld [Statistik](#) rechts oben. Die Statistik gibt Ihnen eine Übersicht über die Einnahmen der gespielten Missionen. Sie sehen die Performance Ihrer Heldin/Ihres Helden und erhalten Tipps, wenn Sie auf den entsprechenden Balken klicken.



Bild 11: Statistik

Klicken Sie auf [Zurück](#) und danach auf [Nacht beenden](#). Jetzt kommen Sie wieder auf das Hauptmenu „Mission Selector“ mit der Stadtkarte.

Der Rechner

Auf der Startseite mit der Stadtkarte (Bild 5) finden Sie unten links das Feld [Rechner – Berechne die Missionsrendite](#).



Bild 12: Der Rechner

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

Der Rechner hat keinen Einfluss auf Ihr Spiel, er kann Ihnen aber helfen, dieses besser zu verstehen und Ihre finanziellen Mittel gezielter einzuteilen.

Klicken Sie auf [Zurück](#). Jetzt erscheint wieder das Hauptmenu mit der Stadtkarte.



10 So geht's weiter bis zum Sieg

Falls Sie den Robo-Boss eines Levels im ersten Anlauf nicht ausschalten können, starten Sie einen neuen Versuch, indem Sie auf [Mission annehmen](#) klicken. Sie können nun wieder den Helden-Shop aufsuchen und Ihren Helden/Ihre Heldin neu oder zusätzlich ausrüsten. Wenn Sie dies nötig finden, stellen Sie auch Lernzeit und Nebenjob anders ein. Klicken Sie danach auf [Weiter](#), die nächste Runde beginnt.

Das beschriebene Grundprinzip des Spiels – Budget ausloten, Held/Heldin ausrüsten, Zeit einteilen, Robos ausschalten – bleibt von der ersten bis zur letzten Mission das gleiche. Hingegen ändern bei jeder neuen Missionsrunde die Szenerie, die Zahl und die Art der auszuschaltenden Robos, die Lage der verschlossenen Türen. Vor allem aber können Sie verschiedene Spiel- und Finanzstrategien ausprobieren: auf Nummer Sicher gehen oder auch mehr Risiko eingehen – wie im richtigen Leben. Das macht FinanceMission Heroes spannend und abwechslungsreich.

Nun brauchen Sie nur noch etwas Glück, um Robo-Boss Dr. Violetta zu besiegen, die Beute sicherzustellen und die Stadt zu befreien.

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

