

HEROES

Il manuale del gioco

Acquisire competenze finanziarie giocando

Il manuale spiega passo dopo passo il videogioco didattico «FinanceMission Heroes», con suggerimenti e trucchi su come procedere nel gioco. Il videogioco è disponibile gratuitamente per il download al sito www.financemissionheroes.ch nella versione per Mac o PC, con l'app utilizzabile su computer, tablet o cellulare.

È possibile giocare con o senza registrarsi. Senza la registrazione si può giocare offline, memorizzando fino a cinque eroi/eroine sullo stesso dispositivo. Lo stato del gioco degli eroi e delle eroine viene salvato automaticamente, anche quando si spegne il dispositivo. Con la registrazione si può continuare a giocare online con gli eroi/le eroine su diversi dispositivi. Non vengono richiesti dati personali.

Al sito www.financemission.ch è disponibile del materiale didattico sul gioco, da usare nelle lezioni e scaricabile direttamente dal sito oppure da ordinare nella versione cartacea.

Indice

1.	Lo scopo	Pagina 02
2.	La story	
3.	Crea gli eroi e le eroine	
4.	Impara a giocare (tutorial).....	Pagina 03
	Vai, combatti, torna a casa	
	Pianifica e prepara	
5.	Inizia a giocare: scegli la missione sulla cartina della città ..	Pagina 04
6.	Lo shop dell'eroe: acquista ed equipaggia	Pagina 05
	Seleziona l'attrezzatura	
	Seleziona l'abbigliamento	Pagina 06
	Seleziona le vettovaglie e mezzi ausiliari	
	Acquista articoli di lusso	
7.	La gestione dei tempi: ripartire lavoro e missione	Pagina 07
8.	Parti per la prima missione	Pagina 08
9.	Fai il bilancio e il conteggio	Pagina 09
	Entrate e uscite	
	La statistica.....	Pagina 10
	La calcolatrice	
10.	Continua così fino alla vittoria	Pagina 11
	Contatto	



1 Lo scopo

La corretta gestione del denaro non è innata, ma si impara. Come gestisco il mio budget? Ho una strategia finanziaria? Come decido i miei acquisti con intelligenza? Sono domande che ci si dovrebbe porre e sulle quali è possibile esercitarsi. Il videogioco d'azione «FinanceMission Heroes» è stato sviluppato apposta per questo: esercita la competenza finanziaria delle giovani generazioni, le prepara all'autonomia nelle decisioni di natura economica, sensibilizzandole a un comportamento responsabile in materia di denaro. «FinanceMission Heroes» spiega in una maniera virtuale l'importanza della gestione responsabile delle proprie finanze.

2 La story

«FinanceMission Heroes» si gioca in una città fittizia, presa di mira dagli avidi robot della dott.ssa Violetta. Rapine e cyber-attacchi ai conti bancari sono all'ordine del giorno. I robot si appropriano di tutto quello che possono, nemmeno la cassa scolastica e i salvadanai sono al sicuro dal saccheggio. Ma un gruppo di coraggiosi allievi e allieve decide di reagire. In veste di «eroi della notte» combattono i robot e provano a neutralizzare la dott.ssa Violetta che li comanda tutti.

Per raggiungere questo obiettivo, gli eroi e le eroine devono superare numerose missioni su dieci livelli. Con un'oculata gestione delle risorse a disposizione e un'abile scelta degli attrezzi e degli articoli in dotazione, sono in grado di affrontare le sfide della lotta contro i robot. Giocando, devono costantemente tener d'occhio il loro budget, poiché le spese per l'equipaggiamento e le riparazioni vanno controbilanciate con le entrate di un lavoretto e delle missioni riuscite. Occorre inoltre gestire bene il proprio tempo, essendo l'unico modo per ripartire al meglio il tempo a disposizione per lo studio, il lavoretto e le missioni. La scelta di un'avveduta strategia finanziaria è decisiva per il successo del gioco. Uno specifico know how nei videogiochi non è invece necessario.

Se le impostazioni di sicurezza impediscono di aprire il gioco sul desktop, cliccare sul gioco con il tasto destro del mouse, tenere contemporaneamente premuti i tasti maiuscole e ctrl e selezionare «Apri» dal menu a tendina. Confermare l'intenzione di aprire il programma.



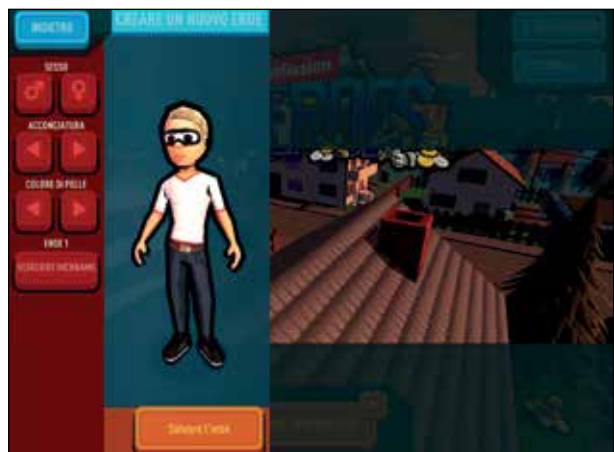
Inizia a giocare. Ti trovi su un tetto.



Schermata 1: Immagine iniziale

3 Crea gli eroi e le eroine

È possibile giocare con o senza registrazione (v. pagina 1). Cliccando su [Crea nuovi eroi](#) apparirà una nuova schermata.



Schermata 2: Crea il tuo avatar

Definisci il profilo dell'avatar mediante i campi a sinistra: seleziona il sesso, la pettinatura e il colore della pelle. Quando hai creato l'eroe o l'eroina secondo il tuo gusto, dagli un nome e clicca su [Salva](#). Una volta salvati, profilo e nome non possono più essere modificati.

Attenzione: cliccando nell'immagine iniziale (1) in alto a destra sul tasto [Cancella](#), l'avatar che hai selezionato va perso, unitamente allo stato del gioco. Gli altri rimangono invece in gioco.

4 Impara a giocare (tutorial)

Avviando per la prima volta il gioco e/ o giocando con un nuovo avatar, accedi automaticamente alla pagina « Tutorial ». Questo breve video introduttivo ti fornisce istruzioni su come muoverti all'interno di « FinanceMission Heroes » e su come si gioca a questi tipi di videogame.

Se hai già esperienza con i videogiochi, puoi saltare il tutorial. Clicca su **OK**, poi su **Esci** e appare di nuovo la cartina della città con il « Mission selector ».

Continua a leggere nel capitolo 5 del manuale.

Vai, combatti, torna a casa

Se hai poca dimestichezza con i videogiochi e/ o vuoi saperne di più sul tutorial, clicca su **OK**. Un video introduttivo ti guida attraverso le fasi del gioco. Leggi le spiegazioni, clicca su **OK** e segui le istruzioni.



Schermata 3: Tutorial del gioco: Vai e impara a combattere

Vedi una figurina con una barra rossa sulla testa: è l'avatar, ossia il tuo eroe. Per muoverti con lui, clicca a caso con il mouse e ti apparirà un cerchio con il segno +. Cliccando più volte, esercitati a far muovere l'eroe.

Quando entri nel corridoio, vicino all'eroe appare un robot. Vai con l'eroe verso il robot e dagli dei colpetti finché non lo hai neutralizzato. Più ti avvicini all'obiettivo di neutralizzare il robot, più la piccola barra rossa sulla sua testa perde colore. Passando sopra alle monete che il robot ha perso le raccogli.

Siccome la porta dell'aula è chiusa a chiave, devi prima rubare la chiave al robot che si trova nella stanza accanto. Quando lo hai sconfitto, il robot lascia cadere la chiave. Prendi la chiave come hai fatto prima con le monete. Dirigiti verso il forziere. Quando lo hai raggiunto, il forziere si apre e tu puoi prendere anche queste monete.

Ora puoi entrare nell'aula docenti e rendere inoffensivo il boss dei robot. Missione compiuta! Torna all'uscita

« Exit » e vai a casa. Questa opzione è possibile in ogni round della missione, anche se non hai ancora sconfitto il boss dei robot.



Schermata 4: Tutorial del gioco

Alla fine di ciascun round della missione ti sarà presentato il conteggio. Il testo del tutorial ti spiega perché il tuo eroe deve gestire bene i suoi soldi. Clicca su **OK** e su **Termina la nottata**.

Pianifica e prepara

Ora il tutorial ti porta al « Mission selector », da cui parte ogni missione (vedi capitolo 5). La schermata mostra una cartina della città con dieci luoghi presi di mira dai robot. Ogni luogo corrisponde a un livello ed è controllato da un boss. Su di tutti domina la dott.ssa Violetta al livello 10. A ciascun livello il tuo eroe/ la tua eroina può compiere tre missioni con grado di difficoltà progressivo, guadagnare ogni volta una medaglia e in tal modo avanzare di un livello. In tutto sono dunque possibili 30 missioni.

Clicca su **Accetta la missione**. Il tutorial ti riporta allo shop e alla barra del tempo, spiegandoti perché tempo e denaro vanno ripartiti in maniera adeguata (vedi capitolo 6 e 7).

Giocare: Ora andrai in missione. Ma attenzione: la freccia in alto a destra ti indica che il tempo è scaduto. Il primo round della tua missione è terminato.

Il tutorial è finito. Ora sei alla pari con chi ha saltato questa introduzione. L'esercitazione è terminata, il gioco può iniziare!

5 Inizia a giocare: scegli la missione sulla cartina della città

Il menu principale, ossia il «Mission selector» con la cartina della città, appare all'inizio e alla fine di ogni missione e ti dà una panoramica dello stato del gioco. Il tuo eroe/ la tua eroina deve neutralizzare i robot in dieci luoghi della città. Ogni luogo è controllato da un boss e corrisponde a un Mission level. Più alto è il livello, più pericoloso è il boss e più difficile sarà neutralizzarlo. Con l'innalzamento del grado di difficoltà, aumentano però anche i mezzi a tua disposizione. Quando hai superato un livello, si attiva l'abilitazione a quello successivo.

- 1 Mission level:** i numeri sulla cartina ti indicano tutti i livelli per cui sei abilitato. Cliccando sul numero si apre una finestra che ti fa vedere quanti robot devi attaccare nella missione e la ricompensa per la vittoria sul loro boss. Clicca su [Accetta la missione](#) se intendi raccogliere la sfida.
- 2 Livelli bloccati:** i luoghi sulla cartina della città evidenziati con un lucchetto sono i Mission level per cui non sei ancora abilitato.

3 Medaglie: ogni Mission level può (ma non necessariamente deve) essere giocata tre volte. Portata a termine con successo la missione, ricevi una medaglia e avanzi di un Hero level.

4 Hero level: in tutto puoi raggiungere 30 Hero level (tre per ogni Mission level). La finestra «Hero level» in alto a destra ti fornisce ulteriori informazioni sul tuo eroe o la tua eroina e mostra lo stato attuale del conto.

5 Missioni: sulla cartina della città vedi anche quanti round di missione hai già portato a termine durante l'intero gioco.

Puoi scegliere tra due varianti del gioco.

Variante 1: giocare un Mission level dopo l'altro, fino al livello 10.

Variante 2: giocare una seconda o una terza volta i Mission level che hai già raggiunto, accumulare medaglie e aumentare il tuo Hero level. Il gioco diventa più difficile, ma anche più redditizio. Può pertanto valere la pena di ripetere un Mission level per affrontare le nuove missioni con più esperienza e più denaro.



Schermata 5: menu principale del gioco con cartina della città

6 Lo shop dell'eroe: acquista ed equipaggia

Accettata la missione, inizia la preparazione del round. Nello shop trovi l'equipaggiamento del tuo eroe/ della tua eroina.

Lo shop dell'eroe ha quattro reparti di vendita:

- Attrezzatura (simbolo del martello)
- Abbigliamento (simbolo della T-shirt su una gruccia)
- Vettovaglie e mezzi ausiliari (simbolo dello shaker)
- Articoli di lusso (simbolo della mantella)

Dopo ogni missione compiuta, la scelta di attrezzature, abbigliamento e gadget aumenta, ma anche i prezzi salgono alle stelle.

Seleziona l'attrezzatura

Alla voce attrezzatura (simbolo del martello) per la prima missione hai a disposizione una scelta di quattro oggetti: guanto da forno, scopa, raschietto per i vetri e padella per le caldarroste.

Se clicchi sul guanto da forno, a destra appare il campo «Attrezzatura dell'eroe», con tre criteri:

Bonus d'attacco: ti indica l'efficacia della tua attrezzatura. Bassa quella del guanto (+1), molto alta quella della padella (+3).

Scadenza: ti indica la durata dell'attrezzatura. Lunga quella del guanto (lo puoi usare 100 volte), meno lunga quella della scopa (50 volte).

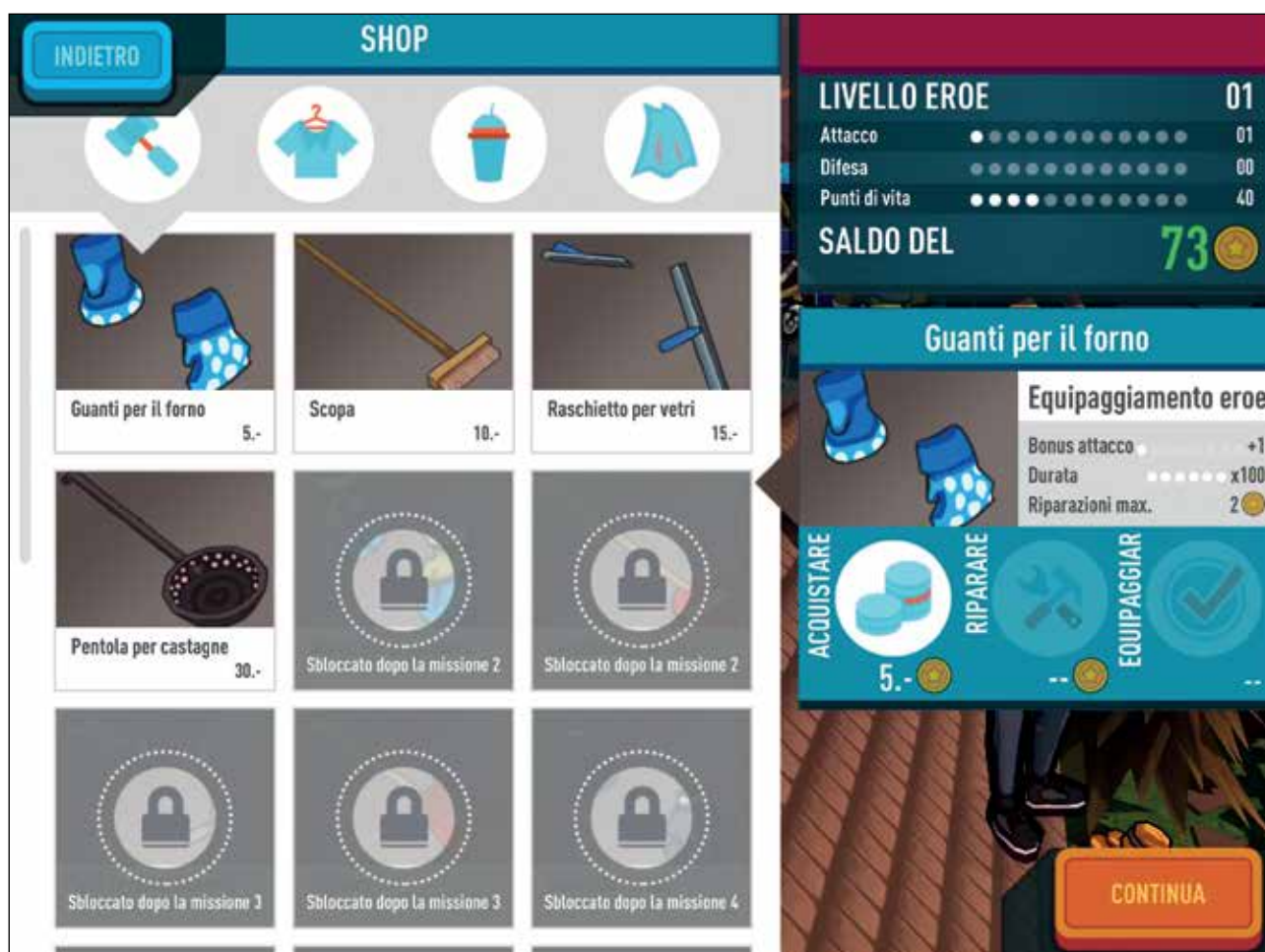
Spese di riparazione: ti indica il costo della riparazione. Quella del guanto è la meno cara (2 monete); quella della padella è la più cara (15 monete). Questi criteri si basano sul fatto che ogni acquisto comporta costi indiretti, ad es. spese di riparazione, di cui tener conto al momento di pianificare la missione.

Quando hai scelto la tua attrezzatura, clicca a destra su **Acquista** e poi su **Equipaggia**.



Suggerimento 1

Rifletti bene su quali attrezzi vuoi dare al tuo eroe/ alla tua eroina e su quanto vuoi spendere. Il guanto è il meno caro (5 monete), ma anche il meno efficace. La padella è la più cara (30 monete), ma anche la più efficace.



Schermata 6: Lo shop dell'eroe

Seleziona l'abbigliamento

Clicca sul simbolo della gruccia con la T-shirt. Per la prima missione hai a disposizione una scelta di quattro capi di abbigliamento: tuta da ginnastica, T-shirt/ jeans, camicia e fuseaux, abbigliamento sportivo. Se clicchi su un capo di abbigliamento, a destra compare il campo «Abbigliamento dell'eroe» con tre criteri di scelta, come per l'attrezzatura:

Bonus di difesa: ti indica il grado di protezione. Basso nel caso di T-shirt/ jeans (+1), alto per l'abbigliamento sportivo (+3).

Scadenza: ti indica la durata dell'abbigliamento. Lunga quella della tuta da ginnastica (la puoi usare 100 volte), più breve quella dell'abbigliamento sportivo (50 volte).

Spese di riparazione: ti indica il costo della riparazione. La meno cara è quella di T-shirt/ jeans (5 monete), la più cara è quella dell'abbigliamento sportivo (20 monete).

Quando hai fatto la tua scelta, clicca a destra su [Acquista](#) e poi su [Equipaggia](#).



Suggerimento 2

Anche per l'abbigliamento, rifletti bene su come vuoi vestire il tuo eroe/ la tua eroina e su quanto vuoi spendere. T-shirt/ jeans è l'abbigliamento meno caro (10 monete), ma offre poca protezione. L'abbigliamento sportivo è il più caro (30 monete), ma offre la protezione migliore.

Seleziona le vettovaglie e i mezzi ausiliari

Clicca sul simbolo dello shaker. Per la prima missione puoi scegliere un frullato. Questo è un bene che si esaurisce con il suo primo uso. Ciò significa che hai solo la spesa per l'acquisto e nessun costo indiretto da mettere in conto. Il frullato fornisce energia istantanea al tuo avatar nella lotta contro i robot. Se vuoi acquistarlo (conviene quasi sempre!), clicca su [Acquista](#) e poi su [Equipaggia](#).

Più procedi nel gioco, maggiore è la scelta di beni di consumo di lunga o breve durata. Una scheda magnetica può ad esempio essere molto utile, se una porta chiusa a chiave ti impedisce di procedere. Fai uso di questo passepartout, quando ne hai bisogno in uno dei tuoi round di missione.

Nel percorso verso il boss dei robot, ogni tanto passi davanti a uno shop. Se te lo puoi permettere, cogli l'occasione per acquistare alcuni mezzi ausiliari dall'of-

ferta dello shop. Ma per il tuo budget potrebbe anche essere meglio resistere alla tentazione di fare acquisti, poiché i prezzi sono spesso molto alti.



Suggerimento 3

Fai sempre molta attenzione al denaro a tua disposizione e non perdere di vista la scadenza degli articoli e le spese di riparazione, altrimenti potrebbe costarti caro!



Schermata 7: Vettovaglie e mezzi ausiliari

Acquista articoli di lusso

Clicca sul simbolo della mantella. All'inizio hai a disposizione solo un foulard, ma con ogni missione l'abbigliamento supplementare disponibile diventa sempre più lussuoso (e caro). Come vedi nel campo «Mantella dell'eroe», questo articolo ti causa solo costi, non essendo di alcuna utilità per la missione. Una mantella non aumenta la forza del tuo eroe/ della tua eroina, lo/ la fa solo sembrare più bello/ a nella lotta contro i robot. Se questo per te è importante, clicca su [Acquista](#) e poi su [Equipaggia](#).

Attenzione: per andare in missione non è indispensabile acquistare un'attrezzatura o un abbigliamento, e tanto meno un articolo di lusso!

Ora il tuo eroe/ la tua eroina è equipaggiato/ a per la missione. Clicca su [Avanti](#).



7 La gestione dei tempi: ripartire lavoro e missione

Ora devi pianificare la tua serata, ossia il lasso di tempo dalle 18.00 alle 24.00. Devi prevedere il tempo per tre attività: studiare per la scuola, fare un lavoretto e andare in missione. Puoi decidere autonomamente quanto tempo dedicare ai singoli compiti, ma la tua decisione avrà sempre delle conseguenze.

Al centro vedi una barra del tempo che va dalle 18.00 alle 24.00 e sulla quale puoi impostare i tempi, spostando i paletti avanti o indietro.

- 1 Studio (rosso):** se imposti il tempo ad es. su 0:00 ore, i tuoi voti scolastici ne risentiranno subito (-). Se lo imposti sul massimo di 4:00 ore, i tuoi voti saranno ottimi (++).
- 2 Lavoro (verde):** 0:00 ore comportano ovviamente 0 entrate. Puoi lavorare al massimo 4:00 ore. Ciò ti garantisce un reddito fisso per ogni nuovo round. Più hai esperienza di lavoro, più guadagni. Inizi vendendo caldarroste con una paga oraria di 8 monete e fai progressivamente carriera fino a diventare giornalista.

- 3 Missione (viola):** il tempo restante per la missione figura automaticamente sulla barra del tempo, a dipendenza dei tempi impostati per lo studio e il lavoretto, nonché dell'Hero level.



Suggerimento

Maggiore è il tempo impostato per lo studio, migliori saranno i tuoi voti scolastici e maggiore sarà il reddito del tuo lavoretto. E tieni presente che con voti scolastici buoni, i tuoi genitori ti permetteranno di stare alzato più a lungo per il lavoretto o la missione. Viceversa, un rendimento scolastico insufficiente causerà una riduzione del tempo per il lavoretto e la missione.

Clicca su **Avanti** e attendi un paio di secondi: il gioco sta caricando nel time-lapse i dati della tua serata di missione (studio, lavoretto). È possibile saltare questo passaggio cliccando in basso a destra su **Salta**.



Schermata 8: Determinare il tempo per lo studio e per un lavoretto

8 Parti per la prima missione

- 1 Exit:** non perdere tempo, inizia non appena il tuo eroe/ la tua eroina entra nella stanza attraverso la porta «Exit» – ogni secondo è prezioso!
- 2 L'orologio della missione:** tieni d'occhio il tempo che passa. Una freccia ti segnala quando ti conviene invertire la marcia e tornare indietro.
- 3 La barra rossa** sulla testa del tuo eroe/ della tua eroina e il cuoricino in basso («Vita») ti tengono aggiornato sull'energia che gli è rimasta per la missione. Se necessario – e se disponibile – usa un frullato e il tuo eroe/ la tua eroina acquisterà subito nuova forza. Anche i robot hanno una barra rossa che sbiadisce man mano che perdono energia.
- 4 Porte:** a seconda della scena del gioco, alcune porte sbarrate (di colore rosso, blu o giallo) ti impediscono l'accesso alla stanza dove si trova il boss dei robot. I robot si sono appropriati delle tessere magnetiche che servono per aprire le porte. Siccome non puoi sapere quale robot ha la chiave su di sé, sei costretto a neutralizzarli tutti, finché non trovi quello giusto. Non dimenticarti di raccogliere la

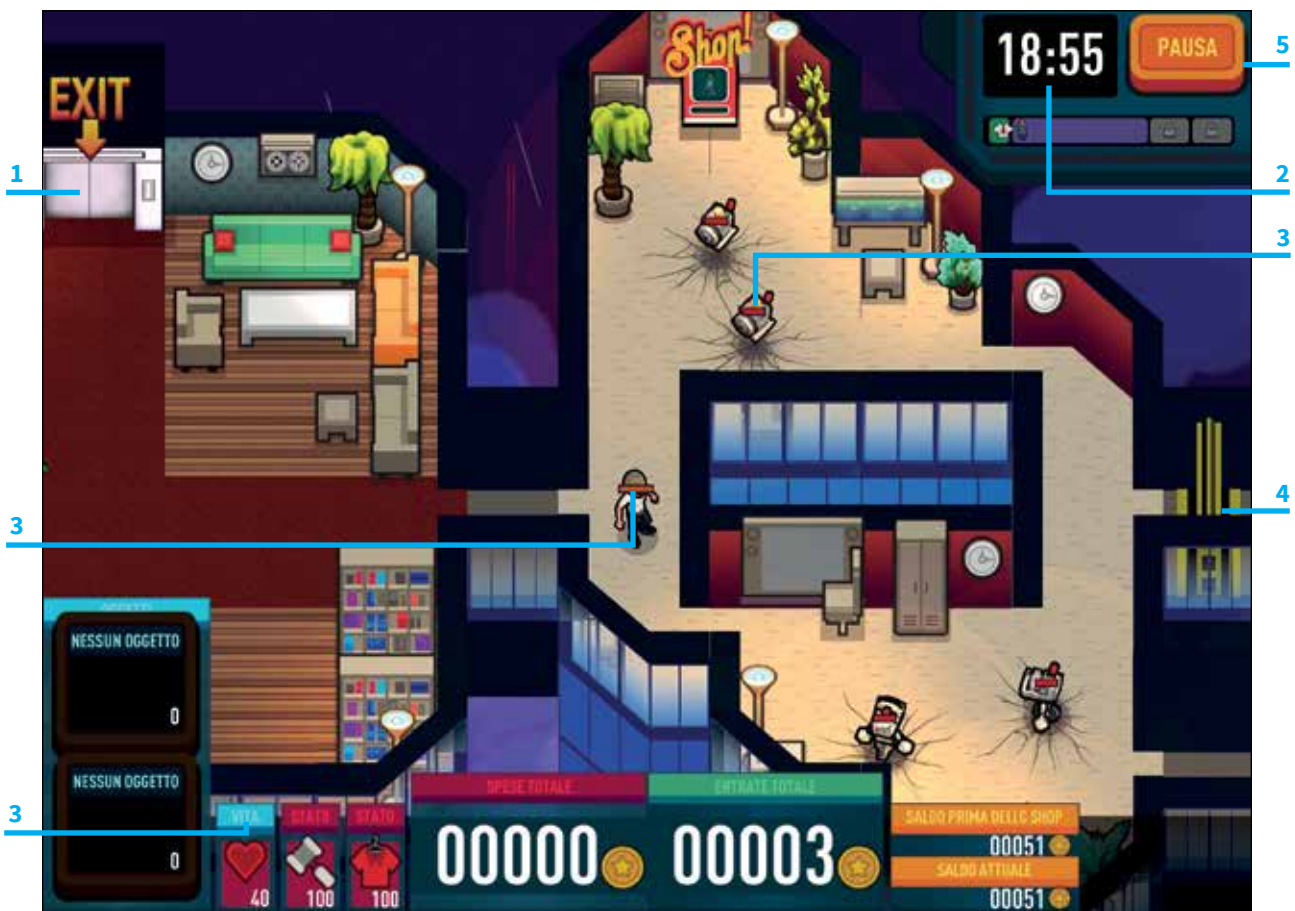
chiave. Un simbolo giallo, rosso o blu accanto alla barra in basso ti indica di quale chiave sei entrato in possesso.

- 5 Pausa:** se vuoi interrompere il gioco, clicca in alto a destra su Pausa. Qui puoi anche spegnere la musica e interrompere la missione. Per riprendere il gioco, clicca di nuovo su **Pausa**.



Suggerimento 1

Con un po' di pratica, imparerai ad apprezzare gli indicatori posizionati in basso («Vita», «Condizione», «Totale spese», «Totale entrate» ecc...). Questi dati ti segnalano in ogni momento del gioco la situazione del tuo eroe/ della tua eroina, la sua forma fisica e l'equipaggiamento, nonché le tue finanze. Nelle situazioni critiche – se il tempo o l'energia vitale stanno per esaurirsi – può essere meglio tornare a Exit, oppure mettersi in salvo imboccando un'uscita di sicurezza (solo nei livelli superiori). Domani è un altro giorno!



Schermata 9: All'attacco dei robot: comincia la tua prima missione



Suggerimento 2

Evita inutili andirivieni e i combattimenti corpo a corpo. Cerca invece di tenerti al di fuori del raggio d'azione del robot e colpisci in maniera mirata. Non affronta- re due robot contemporaneamente, ma cerca di neutralizzarne uno alla volta. In tal modo il tuo eroe/ la tua eroina subisce danni minori ed è più efficiente.



Suggerimento 3

Non devi necessariamente neutralizzare tutti i robot. Se nessuna porta chiusa a chiave ti sbarrla la via, puoi dirigerti di- rettamente verso il boss dei robot nella stanza più lontana e cercare di neutra- lizzarlo. In tal modo guadagni tempo ed eviti di perdere energia.

9

Fai il bilancio e il conteggio

Indipendentemente dal successo di una missione, alla fine di ogni round appare sempre il conteggio, su cui figurano tutte le uscite, le entrate e lo stato attuale del conto.

Entrate e uscite

Se il boss dei robot ti sconfigge, oppure la tua energia vitale viene meno nel corso della missione, perdi anche le entrate generate in questo round dai robot sconfitti e dai forzieri aperti. Il reddito proveniente dal lavoretto – denaro che guadagni in ogni round di missione – rimane invece conteggiato nelle entrate. Alla voce Uscite puoi decidere se saldare immediatamente le eventua- li spese di riparazione o se preferisci aspettare. Ricevi inoltre un suggerimento per il prossimo round della missione.



STATISTICA	
SALDO ALLA FINE DELL'ULTIMA MISSIONE	73.-
SPESE MISSIONE	
ACQUISTI ALLO SHOP	- 0.-
ACQUISTI NELLA MISSIONE	- 0.-
COSTI RIPARAZIONE ATTREZZATURE	- 0.-
COSTI RIPARAZIONE COSTUME	- 0.-
TOTALE SPESE	- 0.-
ENTRATE MISSIONE	
ENTRATE LAVORETTO	14.-
DENARO DEI COFANETTI	0.-
DENARO DA NEMICI BATTUTI	0.-
TOTALE ENTRATE	14.-
TOTAL	
SALDO PRECEDENTE	73.-
SPESE	- 0.-
ENTRATE	14.-
SALDO ATTUALE	87.-

Schermata 10: Conteggio/ stato del conto

La statistica

Clicca sul campo [Statistica](#) in alto a destra. La statistica ti dà una panoramica delle missioni compiute. Vedi i risultati raggiunti dal tuo eroe/ dalla tua eroina. Cliccando sulle barre corrispondenti, ricevi inoltre dei suggerimenti.



Schermata 11: Statistica

Clicca su [Indietro](#) e poi su [Termina la nottata](#). Ora sei tornato al menu principale «Mission Selector» con la cartina della città.

La calcolatrice

Alla pagina iniziale con la cartina della città (schermata 5) nei link trovi il campo [Calcolatrice – Calcola il rendimento della missione](#).



Schermata 12: La calcolatrice

Prima di ogni missione, la calcolatrice ti offre una panoramica delle sfide che ti attendono, permettendoti di pianificare il rendimento della missione. Come nella vita reale, puoi sperimentare le variazioni del tuo budget (entrate e uscite), quando ad esempio cambi l'attrezzatura o l'abbigliamento, quando acquisti i frullati o un altro mezzo ausiliario, oppure quando cambia il numero dei robot da neutralizzare. In breve, la calcolatrice ti aiuta a gestire le tue disponibilità finanziarie. Esercitati un paio di volte, inserendo più varianti e cliccando su [Calcola](#).

La calcolatrice non influisce sul gioco, ma può aiutarti a capirlo meglio e a ripartire i tuoi mezzi finanziari in maniera più mirata.

Clicca su [Indietro](#). Ti appare di nuovo il menu principale con la cartina della città.



10 Continua così fino alla vittoria

Se non sei riuscito a neutralizzare al primo colpo il boss dei robot di un determinato livello, fa un altro tentativo, cliccando ancora su [Accetta la missione](#). Puoi visitare di nuovo lo shop e fornire al tuo eroe/ alla tua eroina un equipaggiamento nuovo o supplementare.

Se lo ritieni necessario, modifica anche la ripartizione del tempo tra studio e un lavoretto. Poi clicca su [Avanti](#) e inizia il prossimo round.

Il principio alla base del gioco – gestire il budget, equipaggiare l'eroe, ripartire il tempo, neutralizzare i robot – è lo stesso dal primo al decimo livello. In ogni nuovo round della missione cambiano però lo scenario, il numero e il tipo dei robot da neutralizzare, nonché la situazione delle porte sbarrate.

Il tratto caratteristico di questo videogame è tuttavia la possibilità di sperimentare varie strategie di gioco e strategie finanziarie: andare sul sicuro o correre rischi maggiori – come nella vita reale! Ed è proprio ciò che rende «FinanceMission Heroes» un gioco così avvincente e variato.

Ed ora, con un po' di fortuna riuscirai a sconfiggere il boss di tutti i robot – ladott.ssa Violetta – a sottrarle il bottino e la liberare a città.

Contatto:

Per domande, desideri o richieste particolari, siamo volentieri a disposizione.

Associazione FinanceMission
Segretariato
Birmensdorferstrasse 51
8004 Zürich
info@financemission.ch
+41 44 545 23 66

Videogioco didattico:
www.financemissionheroes.ch
Materiale didattico di appoggio e manuale:
www.financemission.ch

