

Spieleanleitung MONEY GENIUS ISLAND

Was ist die Grund-Story?

Wir möchten Kindern auf spielerische Weise an Finanzthemen heranzuführen. Dafür haben wir eine Welt gebaut, die ansprechend ist und Lust darauf macht, sie zu entdecken. Es geht primär darum, Lust zu generieren, sich in der Welt aufzuhalten und Aufgaben zu erfüllen. Sekundär vermitteln wir Wissen zu Finanzthemen und motivieren die Kinder, sich mit den Themen auseinanderzusetzen.

Was ist das Spiel nicht?

Wir sprechen über keine Produkte und es erfolgen keine Verlinkung, Verweise oder Ähnliches in eine Bankfiliale. Wir animieren keine Kinder Anlagen zu tätigen, Konten zu eröffnen oder Sonstiges. Im Spiel können keine Funktionen mit echtem Geld gekauft werden. (In anderen Spielen auf Roblox ist es möglich, Geld in Robux-Währung umzutauschen – also zu kaufen – und damit besondere Funktionen/Level freizuschalten).

Was machen die Kinder in dem Spiel?

- **Geld sammeln** und bei Erreichen des Höchstbetrags des Geldbeutels zur Bank bringen (Verzinsung)
- Mit gesammelten Münzen **Equipment kaufen**, um im Spiel bspw. schneller voran zu kommen
- Über **Laufen, Springen und Fliegen** die Welt erkunden (siehe Punkt „Welche Welten gibt es?“)
- Sich in der Bücherei **Finanzwissen aneignen**
- **Quiz im Minigame** spielen (Anwendung des Finanzwissens) und in die Bestenliste kommen (siehe Punkt „Minigames“)
- **„Minijob Zeitungen austragen“** im Minigame spielen (siehe Punkt „Minigames“)

Welche Welten gibt es?

Wolkenwelt:

Wolken, Weg via Regenbogen, Bank-Gebäude, Wahrzeichen, Wasser, Münzen sammeln.

Japan-Welt:

Geld verdienen durch Zeitungen austreten; Wechselkurs kennenlernen, da Umrechnung aus Japanische Yen in EUR erfolgt.

In der Japan Welt gibt es neben den grünen „**Briefkästen**“ auf dem Boden auch die roten Briefkästen mit Räufern drauf, diese klauen den Spieler:innen 100 YEN, wenn die roten Kästen betreten werden.



Piraten-Welt:

OBYS in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. *Obbys* sind Spiele, in denen Hindernisse überwunden und Rätsel (hier: **Finanzwissen einsetzen**) gelöst werden müssen. Tipp: je schneller desto besser. Die Fragen sind so gestellt, dass sie im Kontext des Kindes und seines Alltags stehen. Die *Obbys* haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und adressieren jeweils einen Bereich des Finanzwissens aus der Bibliothek.



Welche wichtigen Orte gibt es?

Bank:

Gesammelte Münzen einzahlen (Zinsen erhalten) - bei 50 liquiden Münzen Einzahlung nötig, da keine mehr gesammelt werden können; Münzen nutzen, um Gadgets zu kaufen (Sprungfeder, Gleiter, ...)

Hinweis: In der Welt befinden sich an verschiedenen geheimen Orten kleine Geldsäcke. Diese erhöhen, wenn man sie einsammelt, das Fassungsvermögen des „Geldbeutels“ um 25 Münzen, sodass die Spieler:innen dann mehr Münzen sammeln können.

Bücherei:

Bücher mit Infos zu Geld, Wertstellung, Sparen, Krediten.

MiniGames:

Piratenwelt und Japanwelt mit den o.g. MiniGames.



Bücherei



Bank

Wie funktioniert die Steuerung?

Man steuert mit den Daumen der rechten und linken Hand.

Linke Hand:

Daumen nach oben = Avatar bewegt sich nach vorne

Daumen nach rechts = Avatar bewegt sich nach rechts

Daumen nach links = Avatar bewegt sich nach links

- Der Finger bleibt immer auf dem Bildschirm und hält den Kontakt.

Rechte Hand:

Button *Pfeil* drücken = Springen (paralleles Laufen mit dem linken Daumen möglich und sinnvoll)

Daumen nach oben/links/rechts/unten = Zoomen und Blickwinkel/Perspektive verändern (wischen und mit dem Daumen auf dem Bildschirm bleiben)

Was mache ich, wenn ich im Wasser bin und nicht mehr hochkomme?

In der Piratenwelt stirbt man, wenn man nicht schnell genug wieder herauskommt, und verliert die Hälfte seiner Piraten-Münzen.

In der Japan Welt kommt man schnell wieder raus, das Wasser ist nicht giftig und flach.

Wie orientiere ich mich?

Rechts auf das Symbol mit der Karte klicken = Lageplan.



Welche Power-Ups gibt es?

Kostenlos:

Beschleuniger/Rennen/Sprinten - rechts in der Spalte das unterste Symbol (rennender Mensch)

Im Shop (in der Glaskuppel) zum Kauf:

- Sprungfeder = sehr hoch springen
- Gleiter = durch die Welt gleiten und die Welt entdecken
- Geschwindigkeitsfeder = schneller rennen, noch schneller als sprinten
- TNT = KABUMM!

Items laufen nicht ab, man hat sie immer zu Verfügung, sobald man sie einmal gekauft hat

Ergänzungen

Bei jedem Wahrzeichen im Museum gibt es eine Infotafel, mit vielen Informationen zum Wahrzeichen, was zusätzlich Wissen transferiert.

Um sich das fliegende Sparschein (Funktion im Spiel) zu sichern, benötigt man einen Code. Diesen erhält man nur am Weltspartag in den Filialen auf Sammelkarten. Mit diesem kann man sich das fliegende Sparschwein im Spiel an einem bestimmten Shop holen.

Sammelkarte zum Weltspartag (darf nur in Verbindung mit dem Flyer ausgegeben werden!)

