

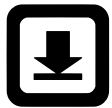
Tycoon e viaggi nel tempo!

MUDEM ::VERSE::



ROBLOX perchè?

- principale **piattaforme di gaming online gratuita***
- sviluppo meno oneroso rispetto ai videogame tradizionali
- **meccaniche** di gioco consolidate
- disponibile su PC, mobile, console di gioco (PlayStation, Xbox, ecc.)
- **apprendimento** tramite forme ludiche



RAPPORTO VIDEO GAMES IN EUROPEAN SCHOOLS

***UTENTI:** 210 milioni di iscritti in 180 paesi, picchi di 58 milioni di utenti attivi al giorno, 2.6 h al giorno spese in media.



MUDEM
MUSEO
DELLA
MONETA



BANCA D'ITALIA
EUROSISTEMA



L'esperienza è pensata per ragazze e ragazzi.

La fascia più presente su ROBLOX è 11-14 anni, quella più in crescita 17-24 anni.

MUDEMverse è la **prima esperienza di EDUFIN** di una banca centrale nazionale in ROBLOX.



Tycoon: esperienza basata su una delle più famose tipologie di gioco della piattaforma, anche se apparentemente ripetitivo.

Scelte di gioco specifiche e in termini di semplificazione dei contenuti.

Bilanciare **giocabilità e messaggi** educativi: un solo messaggio per minigioco!

Gameplay



MUDEM
MUSEO
DELLA
MONETA



BANCA D'ITALIA
EUROSISTEMA



Il cattivo del gioco ha cancellato la memoria e le sale del Museo si sono improvvisamente svuotate!

Il giocatore deve completare una **serie di sfide** ambientate in **sei epoche storiche** differenti per ripristinare le collezioni del MUDEM e sbloccare la Stanza Segreta.

Messaggi* educativi e parole chiave

...E IMPARA



1. MESOPOTAMIA – I primi contatti di prestito

Messaggio: elementi fondamentali di un contratto di prestito (es. tasso di interesse, scadenza, durata, data, ecc.)

Meccanica ROBLOX: quick time events

Minigioco: il giocatore deve incidere una tavoletta d'argilla, selezionando i valori da incidere sulla base delle aspettative del cliente (es. prestito per l'acquisto di orzo, durata di 5 anni, ecc.). Per farlo, nel tempo assegnato e nelle modalità corrette, dovrà correre avanti e indietro nella bottega per fare click a tempo su una barra colorata.



Messaggi* educativi e parole chiave

...E IMPARA



2. ANTICA ROMA – Il valore della moneta e il ruolo della fiducia

Messaggio: relazione tra fiducia e moneta

Meccanica ROBLOX: work at

Minigioco: in ogni round, l'Imperatore chiede di ridurre la percentuale di metallo prezioso presente nella moneta da coniare. Al diminuire del metallo prezioso, sarà più complesso coniare le monete e sarà più difficile, muovendosi nella folla, convincere il popolo ad avere fiducia. Il rapporto tra moneta e fiducia viene figurativamente mostrato con una enorme bilancia monumentale: su un piatto le monete coniate, sull'altro la fiducia conquistata.

*Messaggi in continuità con il [primo percorso di visita](#) del Museo

Messaggi* educativi e parole chiave

...E IMPARA



3. RINASCIMENTO – La nascita delle banche

Messaggio: importanza delle banche come strumento di sicurezza finanziaria del cittadino

Meccanica ROBLOX: escape

Minigioco: ci troviamo in una ipotetica campagna toscana. Il giocatore deve muoversi in un labirinto pieno di monete da raccogliere e di briganti che vogliono saccheggiare il giocatore; più monete si raccolgono, più l'avatar rallenta. Passando in banca e convertendo le monete con le lettere di cambio, il giocatore può mettere in salvo i propri averi.

*Messaggi in continuità con il [primo percorso di visita](#) del Museo



Messaggi* educativi e parole chiave

...E IMPARA



4. OTTOCENTO – La nascita della Borsa

Messaggio: rapporto tra rischio e rendimento

Meccanica ROBLOX: obby

Minigioco: ci troviamo a Londra, alla nascita della moderna Borsa. Il giocatore deve affrontare dei percorsi a ostacoli scegliendo, di volta in volta, tra la strada facile (poco rischio, poco rendimento) e quella difficile (alto rischio, alto rendimento). Ci saranno degli imprevisti in grado di minacciare il rendimento nel proprio percorso: dazi, guerre, ecc. Sulla base dell'abilità del giocatore nell'evitare gli ostacoli senza cadere in acqua, il sistema aumenterà il capitale dell'avatar.

*Messaggi in continuità con il [primo percorso di visita](#) del Museo

Messaggi* educativi e parole chiave

...E IMPARA



5. NOVECENTO – Inflazione

Messaggio: inflazione e il dramma dell'iper-inflazione

Meccanica ROBLOX: missione a tempo

Minigioco: ci troviamo a Berlino, nel 1923, in un fantasioso mercato davanti alla porta di Brandeburgo. Il giocatore ha una lista di beni da comprare, con un budget prefissato, nel tempo assegnato. Il giocatore, girando nel mercato, vedrà i prezzi salire davanti a sé anche mentre fa acquisti, sulla base del valore dell'inflazione. Nel gioco, il valore dell'inflazione salirà così tanto da rendere sostanzialmente impossibile comprare i beni assegnati con il budget disponibile.

*Messaggi in continuità con il [primo percorso di visita](#) del Museo

Messaggi* educativi e parole chiave

...E IMPARA



6. EPOCA CONTEMPORANEA – Minacce cyber

Messaggio: importanza dell'attenzione e delle difese in ambito cyber

Meccanica ROBLOX: action

Minigioco: i giocatori devono respingere una serie di minacce digitali per difendere il proprio conto bancario. Per farlo dovranno distruggere le minacce digitali, usando i poteri forniti da uno speciale wearable equipaggiato grazie al quale potranno anche equipaggiare i potenziamenti speciali sparsi randomicamente per l'arena (come ad es. l'armatura "identità digitale").

*Messaggi in continuità con il [primo percorso di visita](#) del Museo



MUDEM
MUSEO
DELLA
MONETA



BANCA D'ITALIA
EUROSISTEMA

**Grazie per
l'attenzione**

