

## Ogólne założenia gry.

“Piekarz Przemo” to gra ekonomiczno-strategiczna, polegająca na zarządzaniu firmą w branży piekarskiej w mikroskali. Gracz wciela się w rolę prezesa-menedżera mającego kontrolę nad małą siecią piekarską w jednym mieście. Podstawowym celem gry jest zbalansowanie poszczególnych elementów działalności: wypieku pieczywa, utrzymanie linii dystrybucji oraz sieci sklepów sprzedających towary lokalnym mieszkańcom. Ostatni element łańcucha - sprzedaż jest także zależna od lokalizacji sklepów: miasto jest podzielone na dzielnice o różnej populacji i popycie na pieczywo, a dodatkowo każda z dzielnic może być zajęta przez konkurencję. W miarę rozwoju gry popyt na pieczywo może wzrastać, na co gracz powinien zareagować rozbudową piekarni, transportu czy też sieci sprzedaży. Niektóre sytuacje w grze są nieprzewidywalne i możemy jedynie po fakcie zareagować na domiar podatkowy czy konieczność poniesienia dodatkowych kosztów.

Gra posiada bardzo prosty i intuicyjny interfejs, łatwy do zrozumienia i opanowania przez uczniów. Jej zadaniem jest przedstawienie w praktyce podstawowych mechanizmów rynkowych. Zaprezentowanie ich w atrakcyjnej formie wizualnej, w postaci prostej gry ekonomicznej pozwoli graczom zapoznać się z tymi mechanizmami oraz utrwalić już nabytą wiedzę na tematy szeroko rozumianej przedsiębiorczości. Podstawowym zadaniem gracza jest zbalansowanie poszczególnych elementów działalności firmy (produkcji, dystrybucji, sprzedaży). Znaczne przekroczenie wydatków na jeden z trzech podstawowych elementów przyniesie jedynie niepotrzebne zwiększenie kosztów: dodatkowe możliwości sprzedaży czy wypieku na nic się zdadzą przy słabo rozwiniętej sieci dystrybucji. Rozwijając firmę należy także brać pod uwagę docelową grupę - w naszym przypadku będzie to populacja dzielnic, w których nasze sklepy się znajdują (lub też dzielnic, w których chcemy takowe sklepy otworzyć). Dopasowanie wielkości produkcji do popytu rynkowego będzie jednym z podstawowych celów rozgrywki. Przez cały okres trwania misji gracz musi także zważać na ruchy przeciwnika, który stara się zająć jak najwięcej wysoce zaludnionych dzielnic. Wybudowanie swoich sklepów w tych dzielnicach powinno być jednym z priorytetów dla gracza.

### **Porady na początek:**

- **Zbalansowana firma dobrze zarabia. Staraj się trzymać wypiek, dystrybucję i sprzedaż na podobnym poziomie.**
- **Nie chomikuj pieniędzy - szczególnie na początku gry! Inwestycja w rozwój firmy to znacznie lepszy pomysł.**
- **Sprawdzaj populację dzielnic! Jak najszybciej postaw swoje sklepy w dzielnicach mających 150 lub więcej mieszkańców, gdyż to one w przyszłości przyniosą największe zyski.**

## 1. Rozpoczęcie gry.

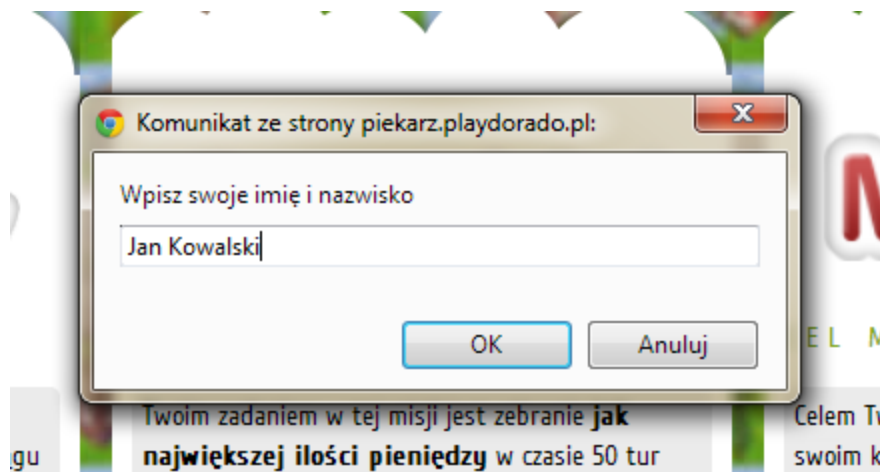
Aby rozpocząć grę, wpisz w swojej przeglądarce internetowej adres gry. O adres poproś administratora swojej gry.

Na ekranie pojawi się strona główna gry wraz z ekranem wyboru misji:



Opis misji precyzyjnie stwierdza, co jest jej celem, masz do niego dostęp także będąc już w grze. Wybierz misję klikając w odpowiedni przycisk.

Następnie podaj swoje imię i nazwisko - będzie ono umieszczone w rankingu a także zostanie wysłane na podany przez Ciebie adres email po zakończeniu misji.



W tym momencie zostaniesz przekierowany do głównego ekranu gry.

## 2. Podstawowe funkcje gry.

Najważniejszym elementem gry jest mapa. Na mapie znajdują się dzielnice - początkowo większość z nich jest pusta, jednak z czasem będą się one zapełniały sklepami, naszymi oraz konkurencji. Dzielnica może zawierać następujące ikony:

- Piekarnia: miejsce wypieku pieczywa. W grze zawsze znajduje się tylko jedna piekarnia i należy ona do gracza. Nie można wybudować kolejnej piekarni. Możemy natomiast rozbudować piekarnię do kolejnych poziomów, co zwiększy wielkość wypiekanego pieczywa, ale i koszty działalności. Liczba w ikonie określa poziom rozwoju piekarni.



- Dealer samochodowy: tutaj gracz wynajmuje środki transportu. każdy z ich jest określony za pomocą: kosztu na turę oraz liczby pieczywa, jakie w tym czasie może przewieźć. Nie ma kosztów wynajmu samochodów - jedynie koszt utrzymania. a mapie zawsze znajduje się tylko jeden salon samochodowy, nie ma on poziomów, a oferowane pojazdy zawsze mają te same parametry.



- Ikona sklepu gracza: tutaj gracz będzie sprzedawał swoje pieczywo. Wartość przy ikonie oznacza poziom sklepu. Gracz może budować swoje sklepy we wszystkich pustych dzielnicach, może także rozwijać na kolejne poziomy już istniejące sklepy.



- Dzielnica ze sklepem konkurencji: ikona sklepu w czerwonej obwódce oznacza, że w tej dzielnicy jest już sklep konkurencji. Nie możesz postawić sklepu w dzielnicy zajętej przez konkurenta, ale i konkurencja nigdy nie pojawi się w dzielnicy zajętej przez ciebie.



W górze ekranu znajduje się pasek interfejsu. Na pasku znajdziemy następujące elementy:

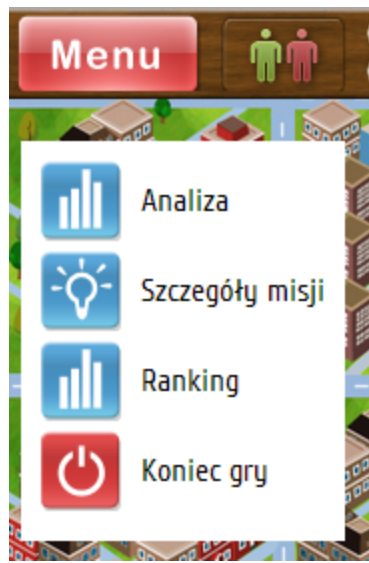
- Pasek czasu - pokazuje ilość czasu pozostałą do zakończenia tury, oraz numer tury. Możesz w dowolnym momencie przyspieszyć turę, klikając w pasek.



- Populacja miasta - wyświetla na mapie siatkę populacji. Im więcej ludzi w danej dzielnicy, tym większy popyt na pieczywo, dlatego należy pierwsze sklepy stawiać w dzielnicach najczęściej zaludnionych.



- Przycisk Menu, zawierający szczegóły misji (ponowne wyświetlenie celu misji), możliwość zakończenia gry przed czasem (wynik nie zostanie zapisany), ekran analizy finansowej (omówiony szerzej w dalszej części poradnika), a także odnośnik do rankingu graczy (zapisującego najlepsze wyniki).



- Ikonę zasobów finansowych:



- Trzy ikony określające działalność naszej firmy: wielkość wypieku, możliwości transportowe, oraz aktualną sprzedaż. Zwróć uwagę na kolory: czerwony oznacza że dana cecha jest najniższa i należy rozwinąć ją w pierwszej kolejności, zielony zaś - że wskazany segment jest najlepiej rozwinięty.

Zauważ również, iż ikonka sprzedaży ma dwie wartości. Pierwsza z nich to aktualny poziom sprzedaży (biorący pod uwagę popyt, możliwości dystrybucji i wypiek), zaś druga - to maksymalna potencjalna sprzedaż ze wszystkich sklepów. Pierwsza wartość określa realną sprzedaż i należy dążyć do sytuacji, w której obie te wartości są do siebie zbliżone.



### 3. Rozwijanie firmy

Każda z misji wybrana na początku rozgrywki ma swój określony cel: może być to zebranie określonej kwoty pieniężnej czy też rozbudowa sieci sprzedaży. Jednakże każdy z tych celów najlepiej osiągnąć poprzez stały i zbalansowany rozwój całej firmy. Aby to osiągnąć gracz musi nieustannie monitorować stan każdego z trzech segmentów: wypieku, dystrybucji i sprzedaży i rozwijać ten z nich, który jest aktualnie najniższy.

- Rozwój piekarni jest najmniej skomplikowany: aby rozwinąć piekarnię, klikamy w dzielnicę w której znajduje się właściwa ikona:



Na ekranie pojawi się następujące okno:



Podstawowe informacje to wielkość produkcji (wypieku) oraz koszty działania (na turę). Widzimy zarówno aktualną wartość, jak i wartość po ewentualnej rozbudowie. Dodatkowo, u dołu ekranu pojawia się jednorazowy koszt rozbudowy. Aby potwierdzić - kliknij przycisk "Rozbuduj".

Jeśli nasz piekarnia ma co najmniej drugi poziom, możemy także "zburzyć" go i obniżyć poziom o jeden. Zmniejszy to produkcję ale i zredukuje koszty. Nie można zburzyć piekarni poniżej poziomu pierwszego - jest to poziom minimalny.

Pamiętaj, że w grze zawsze znajduje się tylko jedna piekarnia i jej miejsce jest niezmiennie.

- Rozwój sieci dystrybucji. Aby pieczywo mogło trafić do sklepu, musi tam zostać przetransportowane za pomocą jednego z trzech pojazdów dostawczych. Kliknij w ikonę dealera samochodowego.





Na ekranie pojawi się następujące okno:

Dystrybucja	
	<b>Motorower</b>
Ładowność	100 szt.
Koszt utrzymania	95 ORE
+ 2 -	
	<b>Microvan</b>
Ładowność	200 szt.
Koszt utrzymania	180 ORE
+ 1 -	
	<b>Ciężarówka</b>
Ładowność	500 szt.
Koszt utrzymania	400 ORE
+ 3 -	
Ładowność łączna: 1900 szt.	
Koszty łączne: 1570 ORE	
<b>Anuluj</b> <b>Zatwierdź</b>	

Przy każdym pojeździe znajduje się informacja o jego parametrach: ładowności oraz koszcie utrzymania (na turę). Przy każdym z nich znajduje się także przycisk plus oraz minus. Aktualna liczba danych pojazdów jest umieszczona pomiędzy tymi przyciskami. Możemy swobodnie

dodawać oraz odejmować pojazdy bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Koszt utrzymania ponoszony jest na zakończenie tury.

Łączne koszty oraz ładowność wyświetlane są u dołu ekranu.

Po wybraniu odpowiedniej liczby pojazdów (zarówno zmniejszeniu jak i zwiększeniu ich liczby) klikamy w przycisk: "zatwierdź".

Zauważ że w grze zawsze znajduje się tylko jeden dealer samochodowy i jego miejsce jest niezmiennie.

- Rozwój sieci sklepów. Aby Zbudować nowy sklep, klikamy w pustą dzielnicę. Na ekranie pojawi się następujące okno:



Zwróć uwagę, iż maksymalna sprzedaż to wartość osiągalna po spełnieniu trzech warunków: wystarczającej produkcji pieczywa, wystarczającej dystrybucji środkami transportu, oraz adekwatnej populacji dzielnicy. Populacja dzielnicy oznacza, iż tyle sztuk pieczywa dana dzielnica zakupi na końcu tury. Warto więc stawiać sklepy w dzielnicach o możliwie najwyższej populacji. Populację najłatwiej sprawdzić używając ikony ludzi na górnym pasku menu.

Rozbudowa sklepu działa identycznie jak w przypadku rozwoju piekarni:

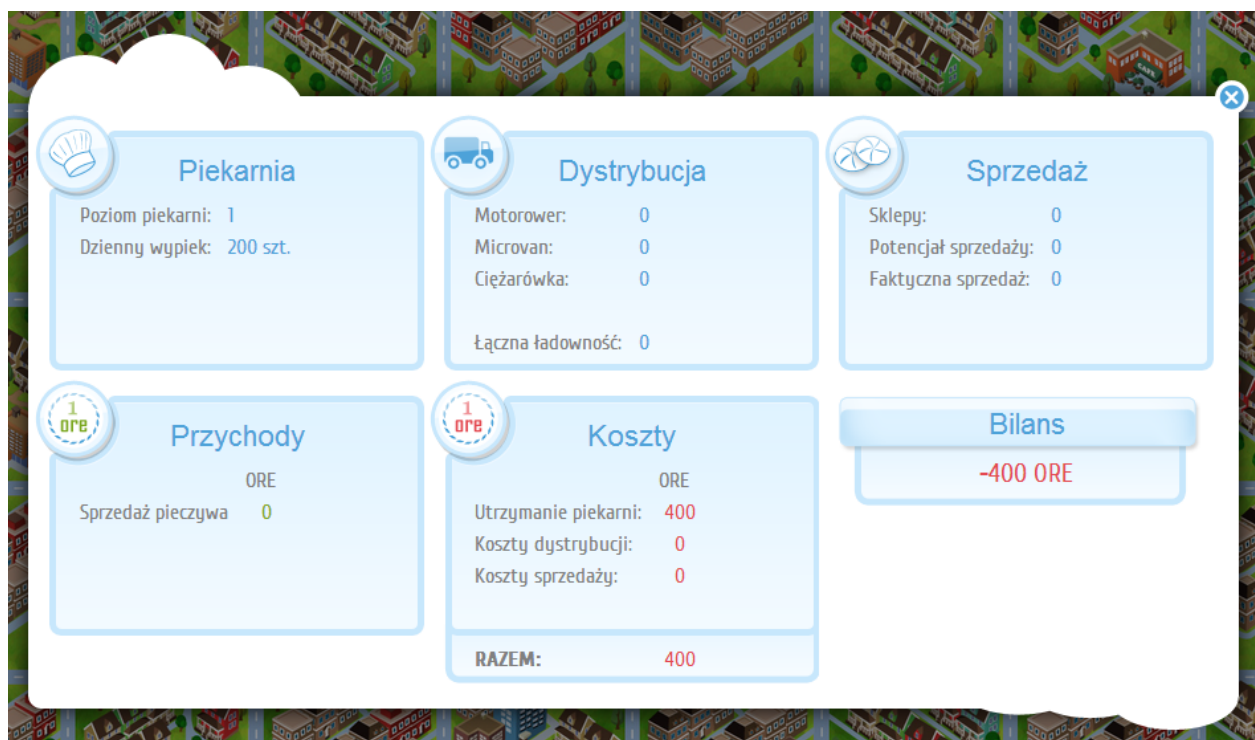


W górnej części okna widzimy cechy aktualnego poziomu, w dolnej zaś - wartości po rozbudowie, oraz jej koszt (ponoszony jednorazowo). Po umieszczeniu kursora nad przyciskiem "zburz" zobaczymy natomiast wartości aktualne oraz po zburzeniu poziomu.

W przeciwieństwie do piekarni, sklep możemy wyburzyć całkowicie - dzielnica stanie się wówczas pusta.

#### 4. Analiza finansowa.

Z poziomu menu (górny pasek menu) mamy dostęp do ekranu analizy finansowej. ekran analizy wygląda następująco:



U góry okna znajdują się trzy podsumowania: dziennego wypieku, łącznej dystrybucji, oraz łącznej sprzedaży.

U dołu widzimy, patrząc od lewej: podsumowanie całkowitych przychodów; podsumowanie całkowitych kosztów, oraz na końcu: bilans. Ostatnia wartość wskazuje, ile pieniędzy zarabia firma co turę. Wartość ta koniecznie musi być większa od zera - jeśli nie, firma będzie traciła pieniądze zamiast je zarabiać.