

ແນະນຳການຫຼິ້ນເກມ

*Wake Up – The Lao Coffee Game*

ປຸກຄວາມຕື່ນເຕັ້ນຂອງທ່ານ ເມື່ອຫຼິ້ນເກມກາເຟລາວ

## ພາກສະເໜີ

ພວກເຮົາຢູ່ພາກໃຕ້ຂອງປະເທດລາວ ຢູ່ຂົງເຂດພູພຽງບໍລະເວນ ເຊິ່ງເປັນໜຶ່ງໃນພາກພື້ນທີ່ມີຊື່ສຽງທີ່ສຸດຂອງກາເຟລາວ. ລັດຖະບານລາວຕ້ອງການຊຸກຍູ້ ການພັດທະນາຊຸມນະບົດແບບຍືນຍົງດ້ວຍການສົ່ງເສີມການສົ່ງອອກສິນຄ້າທາງກະສິເຊັ່ນ ກາເຟ. ເພື່ອໃຫ້ບັນລຸຕາມເປົ້າ, ລັດຖະບານຄາດວ່າຈະສົ່ງເສີມໃຫ້ປະຊາຊົນມີລາຍໄດ້ສູງຂຶ້ນ ແລະ ຊີວິດການເປັນຢູ່ທີ່ດີກວ່າເກົ່າ, ແຕ່ຍັງຈະເພີ່ມລາຍຮັບຂອງລັດດ້ວຍການເກັບພາສີອາກອນ ແລະ ຄັງສຳຮອງເງິນຕາຕ່າງປະເທດ. ເພື່ອສະໜັບສະໜູນຂະແໜງກາເຟຂອງພາກພື້ນໃຫ້ມີຍືນຍົງ ແລະ ເຊື່ອມໂຍງກັບພາກພື້ນ, ລັດຖະບານໄດ້ສ້າງຕັ້ງສະພາຂັ້ນເມືອງເພື່ອຂັບເຄື່ອນ ແລະ ຊຸກຍູ້ການຜະລິດກາເຟໃນພາກພື້ນ. ສະພາປະກອບດ້ວຍສະມາຊິກຈຳນວນ 10 ທ່ານ, ເຊິ່ງຕົວແທນແຕ່ລະທ່ານຈະມີບົດບາດສຳຄັນໃນຕ່ອງໂສ້ມູນຄ່າເພີ່ມຂອງຂະແໜງກາເຟເຊັ່ນ: ຕົວແທນຊາວສວນກາເຟ, ຕົວແທນຈາກຂະແໜງເສດຖະກິດ, ຜູ້ວາງນະໂຍບາຍ ຫຼື ຜູ້ຕາງໜ້າຂອງປະຊາຄົມການພັດທະນາສາກົນ.

ໃນແຕ່ລະຮອບ, ບັນດາທ່ານທີ່ເປັນສະມາຊິກຈະຕ້ອງເຈລະຈາ ແລະ ຕັດສິນໃຈກ່ຽວກັບຂະແໜງກາເຟໃນພາກໃຕ້ຂອງລາວ, ຕົວຢ່າງ: ຫົວຂໍ້ເຫດການໃນການສົນທະນາຄວນຈະໃຫ້ແກ່ບໍລິສັດຕ່າງປະເທດເຊົ່າສຳປະທານທີ່ດິນ ຫຼື ວ່າຈະນຳສະໜີຄ່າແຮງງານຂັ້ນຕໍ່າໃນຂະແໜງການປູກກາເຟ. ໃນຂະບວນການເຈລະຈາ ແລະ ຕັດສິນໃຈດັ່ງກ່າວ, ບັນດາສະມາຊິກສະພາຕ້ອງພັກດັນ ແລະ ຮັກສາຜົນປະໂຫຍດຂອງຕົນ ຍັງຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງຜົນກະທົບຈາກການຕັດສິນໃຈຂອງທ່ານຕໍ່ກັບພາບລວມຂອງຂະແໜງກາເຟ. ໝາຍຄວາມວ່າ, ນອກຈາກຈະປົກປ້ອງຜົນປະໂຫຍດຂອງທ່ານເອງແລ້ວ ທ່ານຍັງຕ້ອງຮັກສາຄວາມສົມດູນຂອງຂະແໜງກາເຟໄວ້.

# ການຕັ້ງຄ່າພື້ນຖານ

## ຄໍາຊີ້ແຈງ

ເກມກາເຟລາວສ້າງຂຶ້ນບົນພື້ນຖານຜົນການຄົ້ນຄວ້າ. ເນື້ອເລື່ອງ ແລະ ຄຸນລັກສະນະຂອງເກມ ກໍຖືກສ້າງຂຶ້ນຈາກຜົນການຄົ້ນຄວ້າເຊັ່ນກັນ. ເນື້ອໃນເຫດການຕ່າງໆໃນເກມບໍ່ໄດ້ສະທ້ອນຄວາມເປັນຈິງທັງໝົດ. ຜົນການຮຽນຮູ້ຕົ້ນຕໍແມ່ນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມເຂົ້າໃຈ:

- ຄວາມສະລັບຊັບຊ້ອນໃນການພັດທະນາແບບຍືນຍົງ ແລະ ນະໂຍບາຍທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ
- ການມີສ່ວນໄດ້ສ່ວນເສຍຂອງຜູ້ປະກອບການ
- ມຸມມອງຂອງທັດສະນະຄະຕິທີ່ແຕກຕ່າງກັນກ່ຽວກັບ ປະເດັນບັນຫາດຽວກັນຊຶ່ງ ເປັນສິ່ງທ້າທາຍທີ່ຕ້ອງຊອກຫາແນວທາງແກ້ໄຂທີ່ເປັນກາງທີ່ສຸດ.

## ກຸ່ມເປົ້າໝາຍ:

ນັກຮຽນມັດທະຍົມ ແລະ ນັກສຶກສາ ປະລິນຍາຕີ (+- ອາຍຸ 17-23 ປີ)

## ພາສາ:

ລາວ ແລະ ອັງກິດ

## ຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນເກມ

- ຕໍ່າສຸດ: 6 ຄົນ ກັບຜູ້ນໍາພາເກມ 1 ຄົນ
- ປົກກະຕິຕ້ອງມີຜູ້ຫຼິ້ນເກມ ໃຫ້ຄົບ 10 ຄົນ. ແຕ່, ຖ້າມີຜູ້ຫຼິ້ນເກມຫຼາຍກວ່າ 10 ຄົນ, ມີສອງວິທີໃຫ້ເລືອກ:
  1. ໃຫ້ນັກຮຽນຫຼິ້ນແຍກເປັນສອງກຸ່ມ ພ້ອມກັນ ແລ້ວ ມາປຽບທຽບປະສົບການໃນການຫຼິ້ນເກມ
  2. ໃຫ້ນັກຮຽນຈັບກຸ່ມກັນ ແລ້ວ ຫຼິ້ນພາລະບົດບາດດຽວກັນ( ຕົວຢ່າງ: ກຸ່ມ 2 ຫຼື 3 ຄົນເອົາບົດບາດຊາວສວນກາເຟ). ວິທີນີ້ອາດຈະເພີ່ມເວລາຂຶ້ນໃຫ້ສົນທະນາໃນກຸ່ມ.
- ຖ້າ ມີຜູ້ຫຼິ້ນເກມມີບໍ່ຮອດ 10 ຄົນ, ພວກເຮົາແນະນໍາ ໃຫ້ຕັດຜູ້ຮັບພາລະບົດບາດຂອງຜູ້ຫຼິ້ນເກມອອກ ເຊັ່ນ: ຜູ້ໃຫ້ທຶນໃນການສົ່ງເສີມ ແລະ ອານຸຮັກສິ່ງແວດລ້ອມ, ສະມາຄົມກາເຟຂອງຄົນລາວ, ອົງການບໍ່ຂຶ້ນກັບລັດຖະບານ(NGO) "ການຄ້າເປັນທໍາເພື່ອຄວາມຍືນຍົງ" ຂອງປະເທດສະວິສເຊີແລນ, ແລະ ສະຫະກອນທ້ອງຖິ່ນ).

## ຂັ້ນຕອນພື້ນຖານຂອງການຫຼິ້ນເກມ

ຂັ້ນຕອນທີ 1. ການກະກຽມເນື້ອໃນຕ່າງໆກ່ຽວກັບເກມ (ເປັນທາງເລືອກ)

ຂັ້ນຕອນທີ 2. ການແນະນໍາເກມ ແລະ ພາລະບົດບາດໃນເກມ

ຂັ້ນຕອນທີ 3. ໃຫ້ສະມາຊິກສະພາແຕ່ລະທ່ານແນະນໍາໂຕເອງແບບຫຍໍ້


ຂັ້ນຕອນທີ 4. ດໍານິນການຫຼິ້ນເກມ

ຂັ້ນຕອນທີ 5. ສະຫຼຸບ ແລະ ການຖອດຖອນບົດຮຽນຈາກການຫຼິ້ນເກມ

### ໄລຍະເວລາ

- ການກະກຽມຂອງນັກຮຽນຫຼືນັກສຶກສາກ່ອນຫຼິ້ນເກມ( ອ່ານຂໍ້ມູນພື້ນຖານຕ່າງໆ ທີ່ຈະກ່ຽວຂ້ອງກັບເກມ ຫຼື ອາດຈະໃຫ້ເປັນວຽກບ້ານແກ່ພວກເຂົາອ່ານຢູ່ບ້ານກ່ອນມາຮ່ວມຫຼິ້ນເກມ; ): ປະມານ 2 ຊມ (ເປັນທາງເລືອກ)
- ແນະນຳສູ່ເກມກາເຟລາວ ແລະ ທຳຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບພາລະບົດບາດທີ່ໄດ້ຮັບໃນການຫຼິ້ນເກມ: 30 ນາທີ
- ໄລຍະເວລາຂອງການຫຼິ້ນເກມ: 1 ຊມ - 1 ຊມ 30 ນາທີ. ຜູ້ນຳພາເກມສາມາດຈົບເກມໄດ້ຕະຫຼອດເວລາຕາມຄວາມເໝາະສົມ.
- ສະຫຼຸບ ແລະ ການຖອດຖອນບົດຮຽນຈາກການຫຼິ້ນເກມ: 30 ນາທີ - 1 ຊມ

### ສະຖານທີ່ການຫຼິ້ນເກມ

ການຫຼິ້ນເກມສາມາດຫຼິ້ນເປັນແບບເຊິ່ງໜ້າ ຫຼື ຫຼິ້ນຜ່ານສື່ອອນ ໄລນ໌. ສາມາດຫຼິ້ນເກມໂດຍໃຊ້ໂທລະສັບແບບຈໍສຳພັດ ຫຼື ຄອມພິວເຕີ. ສິ່ງທີ່ສຳຄັນທີ່ສຸດແມ່ນ ອິນເຕີເນັດບຣາວເຊີມາດຕະຖານ ແລະ ສັນຍານອິນເຕີເນັດຕ້ອງມີຄວາມສະຖຽນ. ຂໍແນະນຳໃຫ້ຫຼິ້ນເກມຜ່ານບຣາວເຊີຂອງ  Google Chrome ສຳລັບພາສາລາວ.

### ກະກຽມອຸປະກອນສຳລັບການຫຼິ້ນເກມແບບເຊິ່ງໜ້າ

- ຄອມພິວເຕີໜຶ່ງໜ່ວຍ (ແອັບຂອງເກມຊຶ່ງຈະດຳເນີນໂດຍ ຜູ້ນຳພາເກມ) ແລະ LCD ແລະ ໜ້າສາຍ ທີ່ສາມາດຂະຫຍາຍໜ້າຈໍເກມໃຫ້ໃຫຍ່ ຈະໄດ້ເຫັນຊັດເຈນ
- ຄຳແນະນຳ - ວິທີການຫຼິ້ນ
- ລາຍລະອຽດຂອງບົດບາດໃນເກມ: ກ່ອນປີບົດບາດທີ່ມີເນື້ອໃນລາຍລະອຽດສະເພາະເຈາະຈົງໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມ
- ຄຳອະທິບາຍຕົວຊີ້ບອກ: ກ່ອນປີໃຫ້ແຕ່ລະຄົນ
- ປ້າຍຊື່
- ໂມງຈັບເວລາ
- ອາດເປັນທາງເລືອກ: ເອກະສານຂໍ້ມູນພື້ນຖານ

### ກະກຽມອຸປະກອນສຳລັບການຫຼິ້ນເກມອອນລາຍ

- ໃຊ້ສື່ອອນລາຍທີ່ສາມາດໃຊ້ໃນຮູບແບບກອງປະຊຸມອອນລາຍ ເຊັ່ນ: google meet, zoom, skype ອື່ນໆ
- ຄອມພິວເຕີ (ແອັບຂອງເກມຊຶ່ງຈະດຳເນີນໂດຍ ຜູ້ນຳພາເກມ, ຊຶ່ງຈະເປັນຜູ້ແຊຣໜ້າຈໍໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມເຫັນ)
- ລາຍລະອຽດຂອງບົດບາດໃນເກມ: ກ່ອນປີບົດບາດທີ່ມີເນື້ອໃນລາຍລະອຽດສະເພາະເຈາະຈົງໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມ
- ຄຳອະທິບາຍຕົວຊີ້ບອກ: ກ່ອນປີໃຫ້ແຕ່ລະຄົນ
- ໂມງຈັບເວລາ
- ກຸ່ມສົນທະນາ ເຊັ່ນ ວ່ອດແອັບ, ເຟສບຸກ, ອື່ນໆຊຶ່ງຈະໄວ້ ໃຊ້ເພື່ອສິ່ງຂໍ້ມູນຕ່າງໆໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມ.
- ອາດເປັນທາງເລືອກ: ເອກະສານຂໍ້ມູນພື້ນຖານ

## ການກະກຽມສໍາລັບຫຼິ້ນເກມ

### ຂໍ້ມູນພື້ນຖານ

ແນະນໍາຈັດສັນເວລາໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮູ້ຈັກ ແລະ ເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບເກມ, ໂດຍສະເພາະແມ່ນຂະແໜງກາເຟລາວ ແລະ ຂໍ້ມູນຂອງພາກສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງໃນຂະແໜງກາເຟ. ການກະກຽມນີ້ສາມາດຊ່ວຍໃຫ້ນັກສຶກສາສວມບົດບາດໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເຮັດໃຫ້ເຂົາເຈົ້າ ການຕັດສິນໃຈຕາມບົດບາດໃນເກມໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ, ຊ່ວຍໃຫ້ເຂົາເຈົ້າຮຽນຮູ້ຈາກການຫຼິ້ນເກມໄດ້ເປັນຢ່າງດີ.

ຢູ່ໃນເວັບໄຊ໌, ພວກເຮົາສະໜອງຂໍ້ມູນເພີ່ມເຕີມເຊັ່ນ: ເອກະສານພື້ນຖານທີ່ມີຂໍ້ມູນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ. ຊຶ່ງອີງຕາມຊັ້ນຮຽນ ຫຼື ລະດັບການຮັບຮູ້ຂອງນັກຮຽນ, ຂໍ້ມູນດັ່ງກ່າວສາມາດໃຊ້ໄດ້ເລີຍ ຫຼື ບາງເທື່ອອາຈານສອນອາດຈໍາເປັນຕ້ອງໄດ້ອະທິບາຍເພີ່ມເຕີມໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈ. ສະນັ້ນ, ແນະນໍາໃຫ້ອາຈານຜູ້ທີ່ຈະນໍາພາຫຼິ້ນເກມຕ້ອງໄດ້ກະກຽມລ່ວງໜ້າກ່ອນຫຼິ້ນເກມ.

### ບົດບາດ ແລະ ຕົວຊີ້ບອກ

ພວກເຮົາແນະນໍາ ຈັດສັນເວລາໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານບົດບາດທີ່ພວກເຮົາໄດ້ຮັບເພື່ອຫຼິ້ນເກມເພື່ອເຮັດໃຫ້ເຂົາເຈົ້າໃຈກ່ຽວກັບບົດບາດທີ່ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຮັບໃນການຫຼິ້ນເກມນັ້ນ. ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນຄວນອ່ານພຽງແຕ່ບົດບາດທີ່ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຮັບເທົ່ານັ້ນ ແລະ ຫ້າມໃຫ້ນັກຮຽນຄົນອື່ນຮູ້ກ່ຽວກັບຜົນປະໂຫຍດຫຼັກ ແລະ ຜົນປະໂຫຍດຟ້ອງຂອງບົດບາດທີ່ຕົນໄດ້ຮັບນັ້ນ ແລະ ເພື່ອເປັນຂໍ້ມູນ ຍຸດທະສາດທີ່ເປັນປະໂຫຍດໃນການຫຼິ້ນເກມ. ຖ້າເຮົາໄດ້ມອບບົດບາດໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານເປັນວຽກບ້ານກ່ອນຈະອ່ານຂໍ້ມູນພື້ນຖານທີ່ວ່າໄປຈະເຮັດໃຫ້ພວກເຂົາເຂົ້າໃຈ ບົດບາດທີ່ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຮັບຢ່າງຂຶ້ນ. ດັ່ງນັ້ນ, ມັນອາດຈະເປັນການດີທີ່ເຮົາຈະແຈກຢາຍເນື້ອໃນບົດບາດໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານລ່ວງໜ້າ. ນອກຈາກນັ້ນ, ອີງຕາມຊັ້ນຮຽນ ຫຼື ລະດັບຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງນັກຮຽນ, ພວກເຮົາແນະນໍາໃຫ້ອາຈານຜູ້ນໍາພາຫຼິ້ນເກມອະທິບາຍ ແຕ່ລະບົດບາດກັບນັກຮຽນຜູ້ທີ່ຖືກມອບບົດບາດໃນການຫຼິ້ນເກມນັ້ນເພື່ອຊີ້ແຈງອັນທີ່ຍັງບໍ່ທັນຈະແຈ້ງໃຫ້ເຂົາເຈົ້າ.

## ດໍາເນີນການຫຼິ້ນເກມ

### ການຕັ້ງຄ່າພື້ນຖານ ແລະ ເປົ້າໝາຍໂດຍລວມ

ເພື່ອສົ່ງເສີມການພັດທະນາແບບຍືນຍົງໃນຂະແໜງກາເຟ, ລັດຖະບານລາວຈຶ່ງໄດ້ສ້າງຕັ້ງສະພາເມືອງຂຶ້ນເພື່ອຂັບເຄື່ອນການຜະລິດກາເຟ. ສະພາປະກອບດ້ວຍສະມາຊິກຈໍານວນ 10 ທ່ານ, ເຊິ່ງຕົວແທນແຕ່ລະທ່ານຈະມີບົດບາດສໍາຄັນໃນຕ່າງໆ ໂສ້ມູນຄ່າເພີ່ມຂອງຂະແໜງກາເຟ. ຜູ້ຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະຄົນຖືບົດບາດສິມມຸດທີ່ແຕກຕ່າງກັນ, ມີການເຈລະຈາຕໍ່ລອງ ແລະ ຕັດສິນໃຈກ່ຽວກັບຂະ ແໜງກາເຟໃນພາກໃຕ້ຂອງລາວ.



### ຕົວຊີ້ບອກ ແລະ ຜົນປະໂຫຍດຕ່າງໆ

ໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນເກມ, ທ່ານຕ້ອງຮັກສາຄວາມສົມດູນຂອງດ້ານຕ່າງໆຂອງຂະແໜງກາເຟລາວ, ເຊິ່ງໝາຍເຖິງບັນຕົວຊີ້ບອກ ຂ້າງລຸ່ມນີ້:



ແຮງດຶງດູດທາງດ້ານເສດຖະກິດໃນຂະແໜງກາເຟລາວ



ຄວາມອາດສາມາດໃນການຄຸ້ມຄອງຂອງລັດຖະບານລາວ



ຄຸນນະພາບຂອງສິ່ງແວດລ້ອມ

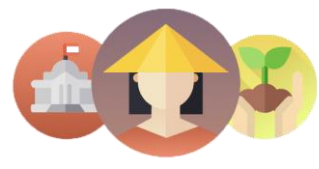


ການເຊື່ອມໂຍງກັບພາກພື້ນ



ສະພາບຊີວິດການເປັນຢູ່ຂອງຜູ້ຜະລິດກາເຟ

ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຖືກມອບໝາຍສາມຕົວຊີ້ບອກ. ການປະສົມປະສານຂອງຕົວຊີ້ບອກ ສະແດງເຖິງຜົນປະໂຫຍດ ຂອງສ່ວນບຸກຄົນທີ່ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຕ້ອງໃຫ້ໄດ້ມາ ແລະ ຮັກສາໄວ້ຕະຫຼອດໄລຍະການຫຼິ້ນເກມ. ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຈະມີຜົນປະໂຫຍດຫຼັກດ້ານໜຶ່ງ ແລະ ຜົນປະໂຫຍດພ່ວງອີກສອງດ້ານ. ການຈັດລຳດັບຄະແນນສຸດທ້າຍ, ຜົນປະໂຫຍດຫຼັກຈະມີນ້ຳໜັກສອງເທົ່າ. ຜົນປະໂຫຍດຕ່າງໆ ຈະມີຢູ່ໃນລາຍລະອຽດບົດບາດຂອງການຫຼິ້ນເກມ. ພ້ອມກັນນັ້ນ, ສະພາກໍຕ້ອງພິຈາລະນາເຖິງຜົນກະທົບຂອງການຕັດສິນໃຈຂອງຕົນຕໍ່ຂະແໜງການກາເຟທັງໝົດ ສະນັ້ນຈຳເປັນຕ້ອງຮັກສາຄວາມສົມດຸນຂອງແຕ່ລະພາກສ່ວນ. ຄະແນນລວມໃນເກມສະແດງໃຫ້ເຫັນຄວາມສາມາດໃນການຮັກສາຄວາມສົມດຸນຂອງຂະ ແໜງກາເຟໄວ້ໄດ້. ລາຍລະອຽດຂອງຄຸນສົມບັດນີ້ແມ່ນອະທິບາຍຕັ້ງລຸ່ມນີ້.



### ການທຳຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບບົດບາດ

ຖ້າຍັງບໍ່ທັນໄດ້ກະກຽມການຫຼິ້ນເກມ, ນັກຮຽນທຸກຄົນຄວນອ່ານລາຍລະອຽດບົດບາດ ແລະ ຊື່ແຈງຄຳຖາມທີ່ຍັງບໍ່ທັນເຂົ້າໃຈ. ຜູ້ຫຼິ້ນເກມສາມາດຂຽນຊື່ ພ້ອມກັບຊື່ຂອງບົດບາດ(ປ່ຽນຊື່ຕົນເອງເປັນຕາມຊື່ຂອງບົດບາດ). ເມື່ອຜູ້ຫຼິ້ນເກມມີຄວາມເຂົ້າໃຈ ກັບບົດບາດທີ່ພວກເຂົາໄດ້ຮັບແລ້ວ, ໃຫ້ເລີ່ມຕົ້ນແນະນຳຕົວເອງແບບສັ້ນໆ. ຂຶ້ນກັບວ່າມີເວລາພໍ, ຜູ້ນຳພາຫຼິ້ນເກມ, ສາມາດແນະນຳ ທຸກໆບົດບາດ ປະມານໜຶ່ງຫຼືສອງປະໂຫຍກ. ເວລາແນະນຳຕົນເອງຫ້າມແນະນຳ ຜົນປະໂຫຍດຂອງຕົນ, ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນອື່ນຮູ້ຜົນຜະໂຫຍດຂອງຕົນ.

### ຫຼິ້ນເກມ

ເມື່ອສຳເລັດການແນະນຳກ່ອນເຂົ້າສູ່ການຫຼິ້ນເກມ, ສາມາດເລີ່ມຫຼິ້ນເກມໄດ້.

### ເຫດການ ແລະ ການຕັດສິນໃຈ

ໃນແຕ່ລະຮອບ, ສະພາຈະປະເຊີນກັບເຫດການໃດໜຶ່ງ. ມີເຫດການສອງແບບຄື:

1. ເຫດການທີ່ຈະຕ້ອງຕັດສິນໃຈເລືອກ
2. ເຫດການທີ່ຕ້ອງຍອມຮັບໂດຍບໍ່ຕ້ອງຕັດສິນໃຈ

ເມື່ອປະເຊີນໜ້າກັບຂໍ້ຮຽກຮ້ອງທີ່ມີການແຂ່ງຂັນກັນກ່ຽວກັບທີ່ດິນ, ລັດຖະບານເຊິ່ງເປັນຜູ້ຮັບຜິດຊອບໃນການຄຸ້ມຄອງກຳມະສິດທີ່ດິນຕ້ອງຕັດສິນໃຈ. ພວກທ່ານຈະເລືອກສະໜັບສະໜູນອັນໃດລະຫວ່າງ: ປ່ອຍໃຫ້ບໍລິສັດຕ່າງປະເທດເຂົ້າສຳປະທານທີ່ດິນ ຫລືວ່າ ສົ່ງເສີມການອອກໃບດາດິນຖາວອນໃຫ້ແກ່ຊາວກະສິກອນ?

ໂຄສະນາກ່ຽວກັບເຫດການທີ່ປະທານສື່ສານ

ສົ່ງເສີມການອອກໃບດາດິນຖາວອນໃຫ້ແກ່ຊາວກະສິກອນ

ເນື່ອງຈາກການເໜັງຄັງຂອງລາຄາຢ່າງໜັກໜ່ວງໃນຕະຫຼາດໂລກ, ມີຄົນໃຫ້ລາຄາກາເຟລາວຫຼຸດລົງ.

ຄາດສົ່ງ

**ເຫດການທີ່ຈະຕ້ອງຕັດສິນໃຈເລືອກ (ຮຸບຊ້າຍມື):**

ສໍາລັບເຫດການດັ່ງກ່າວ, ສະພາມີອໍານາດໃນການພິຈາລະນາ ແລະ ຕັດສິນໃຈກ່ຽວກັບການດໍາເນີນການເພື່ອກໍານົດຮູບແບບ ແລະ ຄວບຄຸມຂະແໜງກາເຟ. ເຊິ່ງການຕັດສິນໃຈດັ່ງກ່າວຈະສົ່ງຜົນກະທົບຕໍ່ບາງຕົວຊີ້ບອກທັງຫ້າໃນທິດທາງໃດໜຶ່ງ(ທັງ ທາງບວກ ຫຼື ທາງລົບ). ສະພາສາມາດສິນທະນາ ແລະ ເຈລະຈາເຫດການດັ່ງກ່າວ. ຂຶ້ນກັບການຕັດສິນໃຈ, ຜົນປະໂຫຍດບຸກ ຄົນ(ຜົນປະໂຫຍດຫຼັກ ແລະ ຜົນປະໂຫຍດຟ້ອງຢູ່ໃນລາຍລະອຽດບົດບາດ) ຂອງບົດບາດອາດຂຶ້ນຫຼືລົງ ບາງເທື່ອກໍລຸດລົງທັງ ສອງ ແລະ ເພີ່ມຂຶ້ນທັງໝົດ(ຕົວຢ່າງໃນແອັບເກມ:ແຖບຂອງຕົວຊີ້ບອກຈະສະແດງຜົນທາງບວກໂດຍການເພີ່ມຂີດຂຶ້ນ ແລະ ຜົນ ທາງລົບໂດຍການຫຼຸດຂີດລົງ). ພ້ອມກັນນັ້ນ, ສະພາຕ້ອງເອົາໃຈໃສ່ໃນການຮັກສາຄະແນນລວມໃນເກມໃຫ້ຄົງທີ່ບໍ່ໃຫ້ ລຸດໃນເກມມາດຕະຖານຕໍ່າສຸດໃນເກມທີ່ຕັ້ງໄວ້ເພື່ອໃຫ້ສາມາດດໍາເນີນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ຕໍ່ເນື່ອງ. ຊຶ່ງຈະອະທິບາຍຕື່ມພາຍລັງ.

**ເຫດການທີ່ຕ້ອງຍອມຮັບໂດຍບໍ່ຕ້ອງຕັດສິນໃຈ (ຮຸບຂວາມື):**

ບາງເຫດການແມ່ນຢູ່ນອກເໜືອການຄວບຄຸມຂອງສະພາ. ບາງເທື່ອເຫດການດັ່ງກ່າວເປັນຜົນສືບເນື່ອງມາຈາກການຕັດສິນໃຈ ຂອງສະພາທີ່ຕັດສິນໃຈຮ່ວມກັນມາກ່ອນໜ້ານີ້ ແລະ ບາງເຫດການເປັນເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນເອງທີ່ບໍ່ມີຜົນເນື່ອງຈາກການຕັດ ສິນໃຈຂອງສະພາ. ຖ້າເຫດການດັ່ງກ່າວເກີດຂຶ້ນ, ມັນຈະສົ່ງຜົນຕາມມາ. ເຫດການດັ່ງກ່າວແມ່ນໄດ້ໝາຍເປັນພື້ນສີເທົາ, ຊຶ່ງກົງກັນຂ້າມກັບເຫດການທີ່ເພື່ອເລືອກຕັດສິນໃຈແມ່ນໝາຍເປັນສີຟ້າແກ່.

**ການສິນທະນາແລະການລົງຄະແນນສຽງ:**

ເມື່ອຕ້ອງຕັດສິນໃຈເລືອກ, ສະພາສາມາດສິນທະນາ ແລະ ເຈລະຈາຕໍ່ລອງ. ໃນການພິຈາລະນາເຫຼົ່ານີ້, ຜູ້ຫຼິ້ນເກມທັງໝົດສາ ມາດປະກອບຄໍາຄິດເຫັນທີ່ພະຍາຍາມໄນ້ມນ້າວຄົນອື່ນໃຫ້ເຫັນດີນໍາຝ່າຍຕົນເພື່ອຜົນປະໂຫຍດຂອງຕົນ ແລະ ຜູ້ຫຼິ້ນເກມສາ ມາດງົດການອອກສຽງຖ້າພວກເຂົາຄິດວ່າເຫດການດັ່ງກ່າວບໍ່ມີຜົນປະໂຫຍດຕໍ່ກັບພວກເຂົາ, ຫຼື ລົງຄະແນນສຽງຂອງຕົນໃຫ້ ກັບຜູ້ອື່ນ ຫຼື ພະຍາຍາມຊຸກຍູ້ຄົນອື່ນໃຫ້ລົງຄະແນນສຽງຄືກັບຕົນເອງເພື່ອຜົນປະໂຫຍດຂອງຕົນ. ພວກເຂົາເຈົ້າຍັງສາມາດຕໍ່ ລອງສອງຕໍ່ສອງແບບເປັນຄວາມລັບໂດຍການລັກສິນທະນາກັນ ຫຼື ອາດຈະແຊັດຫາກັນສ່ວນຕົວໃຫ້ອອກຄະແນນສຽງໂດຍມີ ຂໍ້ແລກປ່ຽນໃດໜຶ່ງກໍໄດ້. ອີກກໍລະນີໜຶ່ງ, ຖ້າຫາກຫຼິ້ນເກມຜ່ານສື່ອອນລາຍ, ອາດມີການສິນທະນາສ່ວນຕົວຜ່ານແຊັດສ່ວນ ຕົວ ເຊັ່ນ ວ່ອອດແອັບ, ເຟສບຸກ (ຖ້າມີເງື່ອນໄຂສະດວກ) ຊຶ່ງສາມາດເຮັດໄດ້ເຊັ່ນດຽວກັນ.

ບາງຄັ້ງຜູ້ຫຼິ້ນເກມບາງຄົນອາດຈະຖືກຈໍາກັດ ຫຼື ກໍານົດການລົງຄະແນນສຽງ. ຜູ້ຫຼິ້ນເກມ ອາດຈະບໍ່ມີສິດລົງ ຄະແນນສຽງໄດ້ ທຸກຮອບສິນທະນາ, ບາງຄັ້ງອາດຖືກກໍານົດ ໃຫ້ລົງຄະແນນສຽງຄືກັບ ຜູ້ຫຼິ້ນເກມຜູ້ອື່ນໆ ຫຼື ບາງເທື່ອອາດຈະໃຫ້ຄະແນນສຽງ ເປັນສອງເທົ່າໃນຮອບໃດໜຶ່ງ. ຖ້າຜູ້ຫຼິ້ນເກມຖືກຍົກເວັ້ນບໍ່ໃຫ້ລົງຄະແນນສຽງ, ພວກເຂົາຈະບໍ່ສາມາດອອກຄໍາຄິດເຫັນໄດ້ໃນ ຄະນະທີ່ສະພາສິນທະນາກັນແຕ່ພວກເຂົາອາດລັກສິນທະນາແບບລັບກັບໃຜຜູ້ໜຶ່ງໃຫ້ອອກຄະແນນສຽງເພື່ອຜົນປະໂຫຍດ ຂອງເຂົາເອງ.

ຕົວຢ່າງ: ຂໍກໍານົດໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກມລົງຄະແນນສຽງ

ທ່ານ ບຸນຈັນ ນັນທະວົງ , ແຮງງານຮັບຈ້າງ ມີຄວາມວິຕົກກັງວົນກ່ຽວກັບການທີ່ຈະບໍ່ມີວຽກເຮັດງານທໍາ. ລາວຈຶ່ງລົງຄະແນນສຽງຄືກັນກັບ ບໍລິສັດຕ່າງປະເທດ.



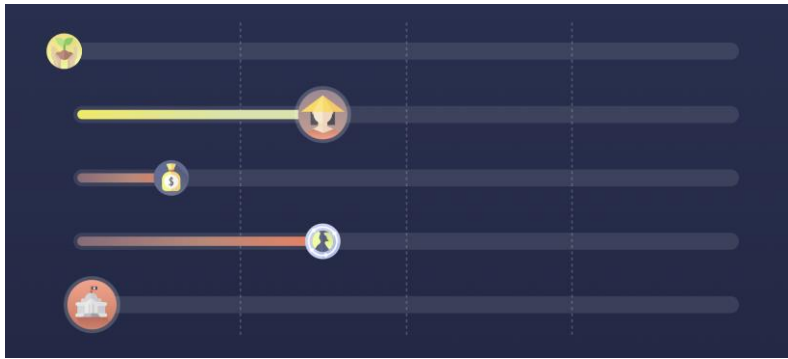
ເມື່ອການສືບທອນອອກຄວາມຄິດເຫັນສໍາເລັດ, ທຸກຄົນທີ່ຜູ້ທີ່ບໍ່ຈໍາກັດໃຫ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະຕ້ອງລົງຄະແນນສຽງໃນຮອບນັ້ນ. ບໍ່ແມ່ນທຸກເຫດການທີ່ຈະກ່ຽວຂ້ອງກັບບົດບາດທີ່ທຸກຄົນໄດ້ຮັບນັ້ນ, ສະນັ້ນຜູ້ທີ່ຜູ້ທີ່ຮຽນສາມາດຮັກສາຄະແນນສຽງຂອງຕົນໄວ້ໃນຮອບຕໍ່ໄປໄດ້ຕະຫຼອດເວລາ. ສຸດທ້າຍ, ກໍຕ້ອງຕັດສິນໃຈເລືອກ. ຖ້າມີຂໍ້ກໍານົດການລົງຄະແນນສຽງຊັດເຈນໃນລະບົບໃນຮອບໃດໜຶ່ງ, ຕົວຢ່າງ, ທ່ານ ບຸນຈັນ ນັນທະວົງ, ແຮງງານຮັບຈ້າງ ມີຄວາມວິຕົກກັງວົນກ່ຽວກັບການທີ່ຈະບໍ່ມີວຽກເຮັດງານທຳ. ລາວຈຶ່ງລົງຄະແນນສຽງຄືກັນກັບບໍລິສັດຕ່າງປະເທດ.

ຂໍ້ແນະນຳໃຫ້ຕັ້ງໂມງຈັບເວລາເພື່ອກໍານົດການສືບທອນໃນແຕ່ລະເຫດການໂດຍກໍານົດໃຫ້ສືບທອນບໍ່ໃຫ້ເກີນ 5 ນາທີ ແລ້ວມາລົງຄະແນນສຽງ.

ສິ່ງສໍາຄັນຄືຕ້ອງຈື່ໄວ້ວ່າບໍ່ແມ່ນທຸກໆຕົວທີ່ຖືກເລືອກເພື່ອການຕັດສິນໃຈຈະເປັນໂຕເລືອກທີ່ຖືກຕ້ອງສະເໝີໄປ ເຊັ່ນ: ຕົວເລືອກໜຶ່ງທີ່ມີຜົນຕໍ່ທຸກຕົວຊີ້ບອກຈະເປັນແບບໃດ. ຄວາມບໍ່ແນ່ນອນນີ້ແມ່ນສ່ວນໜຶ່ງຂອງເກມ ແລະ ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງນະໂຍບາຍ ຄວາມຍືນຍົງໂດຍທົ່ວໄປ.

### ການສະແດງຜົນ

ຫຼັງຈາກຜູ້ນຳພາຜູ້ທີ່ຮຽນໄດ້ກົດເລືອກຕາມການລົງຄະແນນສຽງຂອງສະພາ, ຜົນຈາກການເລືອກເຮັດໃຫ້ແຖບຕົວຊີ້ບອກຕ່າງໆ ຈະສະແດງໄປຕາມທິດແຕກຕ່າງກັນ. ສີຊີ້ບອກວ່າຕົວຊີ້ບອກເພີ່ມຂຶ້ນ (ເປັນສີຂຽວ) ຫຼື ຫຼຸດລົງ (ເປັນສີແດງ). ບາງຄັ້ງ, ເຫດການໃດໜຶ່ງມີຜົນຕໍ່ຕົວຊີ້ບອກທັງຫ້າ, ບາງຄັ້ງກໍມີຜົນຕໍ່ຕົວຊີ້ບອກພຽງຕົວດຽວເທົ່ານັ້ນ. ການພິມຂຶ້ນຫຼືລຸດລົງຂອງຕົວຊີ້ບອກເຫຼົ່ານີ້ໄດ້ເຮັດໃຫ້ຄະແນນຂອງແຕ່ລະບົດບາດເພີ່ມຂຶ້ນ ຫຼື ລຸດລົງ.



### ໂບນັດພິເສດ/ຜົນພິເສດທາງລົບ:

ບາງຄັ້ງ, ຜູ້ທີ່ຖືບົດບາດໄດ້ຮັບຜົນແບບພິເສດຈາກການລົງຄະແນນສຽງ. ເຊິ່ງເປັນທັງໂບນັດແບບພິເສດ ຫຼື ເປັນຜົນພິເສດທາງລົບຕໍ່ກັບຜູ້ທີ່ຮຽນທີ່ຖືບົດບາດນັ້ນ ທີ່ບໍ່ໄດ້ຄຳນຶງເຖິງຜົນກະທົບທົ່ວໄປ ກ່ຽວກັບຜົນປະໂຫຍດ /ຕົວຊີ້ບອກຂອງບົດບາດນັ້ນ. ໃນບາງກໍລະນີ, ສະມາຊິກສະພາບາງຄົນມີ ຄວາມຢືດຢຸນຫຼາຍກ່ວາຄົນອື່ນ, ສະນັ້ນພວກເຂົາໄດ້ຮັບຜົນກະທົບໂດຍສະເພາະຜົນກະທົບທາງລົບໂດຍລວມຕໍ່ກັບຕົວຊີ້ບອກ. ໂບນັດພິເສດ/ຜົນພິເສດທາງລົບຈະຖືກເພີ່ມ ຫຼື ລົບອອກຈາກ ຄະແນນຂອງຜູ້ທີ່ຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບຜົນກະທົບນັ້ນ.



ສິ່ງນີ້ສິ່ງຜົນແບບພິເສດຕໍ່ກັບ ຫ້ອງການເພື່ອການພັດທະນາສາກົນຂອງປະເທດສະວິສເຊີແລນ(SOD)

ການສະແດງຜົນກະທົບໃນແຖບຂອງຕົວຊີ້ບອກ ທັດມາແມ່ນຄຳອະທິບາຍເປັນລາຍລັກອັກສອນສັ້ນໆກ່ຽວກັບຜົນກະທົບ,ທີ່ເປັນຄຳອະທິບາຍກ່ຽວກັບ ໂບນັດພິເສດ/ຜົນພິເສດທາງລົບຂອງສະເພາະບົດບາດນັ້ນ.

### **ຄະແນນລວມໃນເກມ**

ຄະແນນລວມໃນເກມຈະຊີ້ໃຫ້ເຫັນວ່າ ສະພາຈະສາມາດບໍລິຫານຂະແໜງກາເຟໂດຍລວມໄດ້ດີຄືແນວໃດ. ທຸກໆຄັ້ງທີ່ຕົວຊີ້ບອກຫຼຸດລົງຕໍ່ກວ່າ 10%, ຄະແນນລວມໃນເກມກໍຈະຫຼຸດລົງເຊັ່ນກັນ. ຖ້າຄະແນນຕໍ່າກວ່າ 0 ໃນຕອນທ້າຍຂອງເກມ, ມັນສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າສະພາບໍ່ສາມາດທີ່ຈະຮັກສາຄວາມສົມດູນຂອງຂະແໜງກາເຟໄວ້ໄດ້.



### **ການຈົບເກມ**

ຜູ້ນຳພາຫຼິ້ນເກມສາມາດຈົບເກມເອງໄດ້ຕະຫຼອດເວລາ ຫຼື ເກມຈະຈົບເອງທີ່ເນື່ອງມາຈາກການສູນເສຍຄະແນນລວມຂອງເກມຈາກການຕັດສິນໃຈຂອງສະພາ ຫຼື ເກມຈະຈົບເອງຕາມທີ່ໂດຍຖືກກຳນົດໂດຍແອັບຂອງເກມ. ເກມຈະສິ້ນສຸດລົງເມື່ອກາຍເວລາໄປ 90 ນາທີ. ເພື່ອໃຫ້ມີການຫຼິ້ນເກມຄົບສົມບູນແບບ, ພວກເຮົາແນະນຳໃຫ້ຫຼິ້ນເກມຢ່າງຫນ້ອຍຫນຶ່ງຊົ່ວໂມງ.

### **ການຈັດລຳດັບ**

ຖ້າສະພາສາມາດຮັກສາຄວາມສົມດູນຂອງຂະແໜງກາເຟ,ໝາຍຄວາມວ່າຄະແນນລວມໃນເກມເປັນບວກ. ສະມາຊິກທີ່ໄດ້ຮັບຄະແນນສູງສຸດໃນດ້ານທີ່ຕົນເອງຮັບຜິດຊອບ ຈະເປັນຜູ້ຊະນະ ພ້ອມກັບຄະແນນຂອງຜົນປະໂຫຍດຫຼັກຈະຖືກຄຸນສອງ. ແຕ່ຜົນປະໂຫຍດອື່ນກໍ່ບໍ່ຄວນຖືກລະເລີຍ. ໃນການຈັດລຳດັບ, ຄະແນນຈະສະແດງໃນຮູບແບບຂອງເມັດໝາກກາເຟ, ເຊິ່ງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າບົດບາດຂອງຜູ້ຫຼິ້ນເກມມີຄວາມສາມາດຫຼາຍສຳໃດໃນການສະແຫວງຫາຜົນປະໂຫຍດຕາມບົດບາດທີ່ກຳນົດໄວ້. ການຈັດລຳດັບ ແລະ ຄະແນນສ່ວນຫຼາຍຈະຂ້ອງກັບກັບບົດບາດອື່ນໆ ແລະ ຜົນງານການຕັດສິນໃຈຂອງພວກເຂົາ. ສະນັ້ນ, ການຈັດລຳດັບຄະແນນຈະສາມາດສະແດງໃຫ້ເຫັນໄດ້ເມື່ອເຮົາດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມໄປແລ້ວບາງຮອບ. ເຮົາສາມາດກວດສອບການຈັດລຳດັບຄະແນນໄດ້ຕາມເຄື່ອງໝາຍຖ້ວຍລາງວັນ 🏆 ຢູ່ແຈເບື້ອງຂວາມືໄດ້ຕະຫຼອດເວລາ ເພື່ອກວດສອບເບິ່ງວ່າບົດບາດຕ່າງໆເຮັດໄດ້ດີຄືແນວໃດ.

## ສະຫຼຸບ ແລະ ການຖອດຖອນບົດຮຽນຈາກການຫຼິ້ນເກມ

ມັນເປັນສິ່ງສໍາຄັນທີ່ຈະຕ້ອງມີການສະຫຼຸບ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນຫຼັງຈາກຫຼິ້ນເກມເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນ ເຖິງປະສົບການຈາກການຫຼິ້ນເກມແລະການຮຽນຮູ້ຂອງພວກເຂົາ. ໂດຍຫຼັກການແລ້ວ, ການສະຫຼຸບ ແລະ ຖອດຖອນບົດ ຮຽນຈະດໍາເນີນທັນທີພາຍຫຼັງຈາກເກມ. ແຕ່ ຖ້າເວລາບໍ່ພໍ, ສາມາດບອກນັກຮຽນບັນທຶກສິ່ງຕ່າງໆທີ່ພວກເຂົາຮຽນຮູ້ຈາກເກມ ເພື່ອມາຕອບໃນ ຊຸມ ທັດໄປ. ການສະຫຼຸບ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ ເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນ ສົນທະນາ ແລະ ແລກປ່ຽນ ສິ່ງອາດບໍ່ຄາດຄິດໃນໄລຍະການຫຼິ້ນເກມ. ອາດຈະມີບາງຫົວຂໍ້ອາດຍັງບໍ່ທັນຈະແຈ້ງຊຶ່ງສາມາດ ແລະປ່ຽນ ແລະ ແກ້ໄຂໄດ້ໃນ ຕອນສົນທະນາເລີຍ. ແຕ່ບໍ່ໄດ້ໝາຍຄວາມວ່າ ທຸກດ້ານຂອງຂະແໜງກາເຟລາວສາມາດແກ້ໄຂໄດ້ຢູ່ໃນເກມນີ້ ຊຶ່ງ ຂະບວນ ການໃນຕົວຈິງນັ້ນກໍ່ມີຄວາມຊັບຊ້ອນຫຼາຍກວ່າເຫດການສົມໝຸດທີ່ສ້າງຂຶ້ນມາໃນເກມນີ້.

ນີ້ແມ່ນບາງຄໍາຖາມທີ່ອາດຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນກະກຽມເພື່ອສົນທະນາໃນຮອບສະຫຼຸບ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ:

1. ພວກນ້ອງຄິດວ່າເກມນີ້ເປັນແນວໃດ? ຫຼິ້ນເກມນີ້ຍາກບໍ່? ແມ່ນອັນໃດທີ່ເຮັດໃຫ້ພວກນ້ອງມັກເກມນີ້?
2. ມີຈຸດໃດທີ່ຍັງບໍ່ຊັດເຈນ ຫຼື ສິ່ງທີ່ພວກນ້ອງບໍ່ເຂົ້າໃຈ?
3. ໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຍັງໃຫມ່ໆ ຫຼື ສິ່ງທີ່ບໍ່ຄາດຄິດບໍ່?
4. ພວກນ້ອງໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຍັງເປັນຕົ້ນຕໍຈາກເກມ?
5. ພວກນ້ອງໄດ້ປະສົບການຈາກເກມແນວໃດໂດຍສະເພາະຈາກການໄດ້ຮັບບົດບາດໃນເກມ? ການສວມບົດບາດໃນ ເກມນັ້ນມີອັນໃດແດ່ທີ່ເຫັນວ່າຍັງເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈຍາກ ແລະ ຍັງເຮັດບໍ່ທັນໄດ້ດີ? ຍ້ອນຫຍັງ? ພວກນ້ອງມີວິທີແນະ ນໍາເພື່ອປັບປຸງໃຫ້ເຂົ້າໃຈຕົວລະຄອນນັ້ນບໍ່?
6. ຜົນປະໂຫຍດຂອງນ້ອງເອງກ່ຽວຂ້ອງກັບຜົນປະໂຫຍດຂອງບົດບາດຕົວລະຄອນຂອງນ້ອງອື່ນແນວໃດ ແລະ ກ່ຽວ ຂ້ອງກັບຜົນປະໂຫຍດສ່ວນລວມຂອງຊຸມຊົນແນວໃດ?
7. ພວກນ້ອງຄິດວ່າເກມນີ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນການພັດທະນາແບບຍືນຍົງຄືແນວໃດ? ພວກນ້ອງເຫັນວ່າການທີ່ຈະໃຫ້ມີ ຄວາມຍືນຍົງນັ້ນມີຄວາມຫຍຸ້ງຍາກຄືແນວໃດ? ພວກນ້ອງມີວິທີແກ້ໄຂເພື່ອໃຫ້ມີການພັດທະນາແບບຍືນຍົງຄືແນວ ໃດ?
8. ເກມນີ້ພົວພັນກັບແຜນການພັດທະນາແບບຍືນຍົງ ປີ2030 ແນວໃດ? ເກມນີ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບ ເປົ້າໝາຍການພັດທະ ນາແບບຍືນຍົງ (SDGs) ໃດ?
9. ພວກນ້ອງຄິດວິດວ່າຜົນຂອງເກມນີ້ມັນກ່ຽວຂ້ອງກັບເນື້ອໃນດ້ານອື່ນໆບໍ່? ຖ້າກ່ຽວ ມັນກ່ຽວແນວໃດ?
10. ຈາກປະສົບການການຫຼິ້ນເກມພວກນ້ອງຄິດວ່າມັນກ່ຽວຂ້ອງກັບການສຶກສາຮ່າຮຽນ ຫຼື ກ່ຽວຂ້ອງກັບບາງວິຊາທີ່ ພວກນ້ອງຮຽນ ຫຼື ກ່ຽວຂ້ອງກັບຫຼັກສູດແນວໃດ?