

DWANAŚCIE ZASAD SKUTECZNEGO ZARZĄDZANIA

敬天愛人

12

 **KYOCERA**
Document Solutions

Zagraj
z KYOCERA*
i zarządzaj wg zasad
dr. Kazuo Inamoriego



* wspierane przez platformę KYOCERA **HyPAS™**

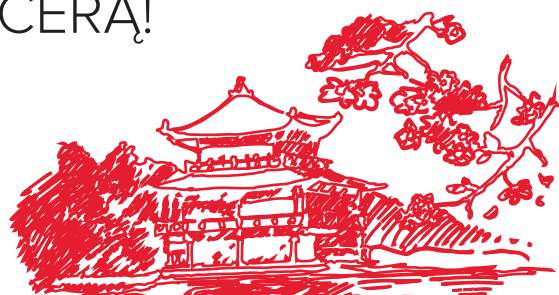
Przedstawiamy 12 – grę prezentującą możliwości platformy HyPAS. Gra przybliża zasady systemu zarządzania stworzonego przez założyciela firmy Kyocera, japońskiego filozofa dr. Kazuo Inamori.

Zasady gry są bardzo proste. Gracz ma za zadanie zapamiętać treść jednej z dwunastu zasad i złożyć ją z powrotem w jak najkrótszym czasie.

ĆWICZ PAMIĘĆ I REFLEKS Z KYOCERĄ!

Gra 12 została wykonana przez Arcus S.A.

arcus 



JAK ROZPOCZĄĆ GRĘ?

W pierwszym kroku wybierz poziom trudności i wpisz swoje imię.

Następnie wylosuj zasadę, która pojawi się na kilka sekund zniknie. Po chwili zobaczysz ją jako rozsypankę wyrazową w dolnej części ekranu.

Twoim zadaniem będzie zapamiętać jej treść i złożyć ją z powrotem w jak najkrótszym czasie. Uważaj! W rozsypance mogą pojawić się wyrazy niezwiązane z wylosowaną zasadą.

CEL GRY



Celem gry jest uzyskanie jak największej ilości punktów, które zależą od poziomu gry i czasu.

Po odtworzeniu całej zasady przyznawane są punkty za czas. Maksymalnie można otrzymać 10 pkt.

Po ukończeniu wszystkich zasad lub po naciśnięciu przycisku ZAKOŃCZ, na ekranie urządzenia Kyocera pojawi się ranking graczy wraz z Twoją pozycją na liście.



TRZY POZIOMY TRUDNOŚCI

ŁATWY



Na tym poziomie, gdy wybierzesz prawidłowy wyraz, staje się on przezroczysty, a po błędnym wskazaniu podpowiadany jest poprawny wyraz.

Za prawidłowe wytypowanie otrzymasz +2 pkt, a za błędne -1 pkt.

ŚREDNI



Tutaj utrudnieniem dla gracza jest brak podpowiedzi.

Za prawidłowe wskazanie otrzymasz +5 pkt, a za błędne -2 pkt.

TRUDNY



Na najtrudniejszym poziomie staniesz przed wyzwaniem ułożenia zasad bez podpowiedzi i przezroczystości poprawnie wskazanych wyrazów.

Zainkasujesz +8 pkt za każdą prawidłową odpowiedź i -2 pkt za błędną.

Gra działa na urządzeniach z przeglądarką HTML5

