



LA FORTERESSE DES MULTIPLICATIONS

Un jeu pédagogique pour apprendre les tables de multiplication

Développé par Tom Ansuini – tom@marie-clarac.qc.ca

Histoire :

Le diabolique professeur Mal L. V. a capturé tous les robots du centre de recherches mathématiques (CRM) à but de bloquer l'avancement des matières scientifiques et technologiques. Il les garde prisonniers dans une forteresse située dans un cratère sur la lune.

Il ne reste qu'un seul robot, ROBINO (un robot d'entretien), qui n'a pas été capturé par le professeur Mal L. V. Avec l'aide de ce robot, tu dois essayer de sauver tous les autres. Même que ROBINO ne dispose d'aucune arme, il est très robuste et très facile à contrôler.

Ta mission :

La forteresse a 5 niveaux, chacun plus difficile que le dernier. ROBINO commence chaque niveau avec une pleine charge d'énergie. Les robots sont renfermés dans des cylindres en métal protégés par des bombes. Tu dois désactiver la bombe en résolvant correctement une séquence de 5 équations. Si tu fais une erreur, la bombe explosera et les robots qui se trouvent à l'intérieur du cylindre seront détruits.



Ton énergie :

Tu utilises un peu de ton énergie chaque fois que tu actives tes propulseurs verticaux.

Tu perds 30 % de ton énergie lorsque tu marches dans un gardien.

Tu perds 20 % de ton énergie chaque fois que tu fais exploser une bombe.

Tu perds toute ton énergie lorsque tu marches dans un feu!

Tu recharges toute ton énergie lorsque tu désactives une bombe.

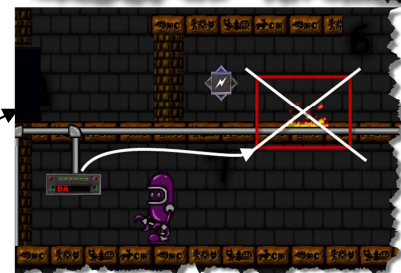
Tu recharges toute ton énergie lorsque tu touches à un chargeur.



Dangers et solutions :

Tu peux assommer un gardien en sautant sur sa tête, mais fais attention de ne pas marcher droit dedans!

Tu peux désactiver les feux sur les tuyaux en touchant à une boîte de contrôle, mais fais attention de ne pas marcher dans le feu!



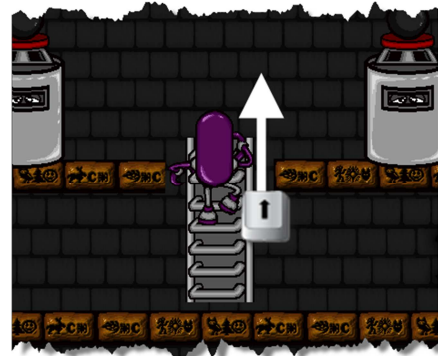
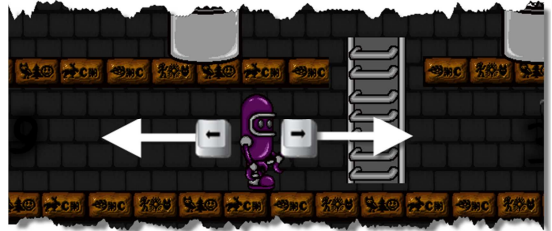
Tu peux devenir invincible pendant 3 secondes lorsque tu touches à un turbochargeur.



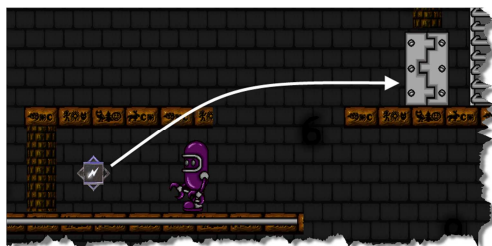
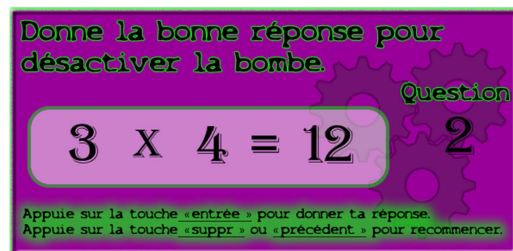
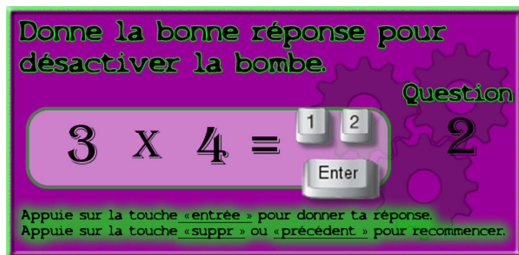
Les contrôles :

Pour aller vers la gauche, vers la droite ou pour monter une échelle, appuie sur les flèches de ton clavier.

Pour utiliser tes propulseurs verticaux, appuie sur la barre d'espace de ton clavier.



Pour donner la réponse à une équation, utilise les chiffres sur le clavier.



Touche au panneau de contrôle pour ouvrir une porte.

Touche au bouton rouge à la fin d'un niveau pour avancer au prochain niveau.

