

SUPER MEGA CALUCULATOR

HECTOR – LE JEU



Hector est l'Escargor d'Or de sa planète, il adore sauter en parachute, tout comme tous ses amis !

Aide Hector et ses amis à ouvrir leur parachute en résolvant une opération mathématique !

Si tu échoues, ton parent peut sauver l'escargor en chute libre en gonflant un super matelot !

Chaque échec envoie l'escargor à l'hôpital... Au bout de cinq escargors à l'hôpital, la partie s'arrête !

Tant que tu peux jouer un compteur calcule tes gains en Or ! Bonne chance !

Bienvenue dans le monde en or d'Hector l'Escargor d'Or !

Nous avons besoin de ton aide pour programmer ce jeu en Or !

- Trois niveaux d'opérations pour les parachuturs : additions, multiplications, calculs combinés.
- Trois niveaux d'opérations pour les super matelors : équations avec solutions évidentes, racines carrées, calculs combinés.

Pour chaque niveau : un décor de fond différent et trois escargors associés à chaque niveau.



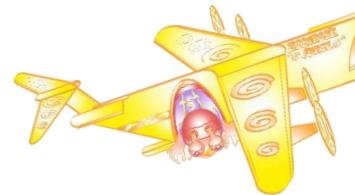
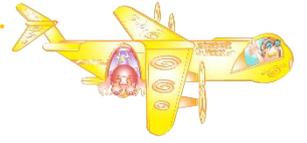
- Pour chaque niveau : une descente de rapidité croissante des escargors qui se déclenche après 9 bonnes réponses.
- A la fin de chaque niveau : affichage du score et décompte 3-2-1 avant le départ du nouveau niveau.
- Chaque niveau s'arrête quand les joueurs ouvrent ou sauvent 9 escargors à vitesse maximale de chute.

Chaque escargor apparaît 4 fois avant l'écrasement au sol, il descend en ligne droite

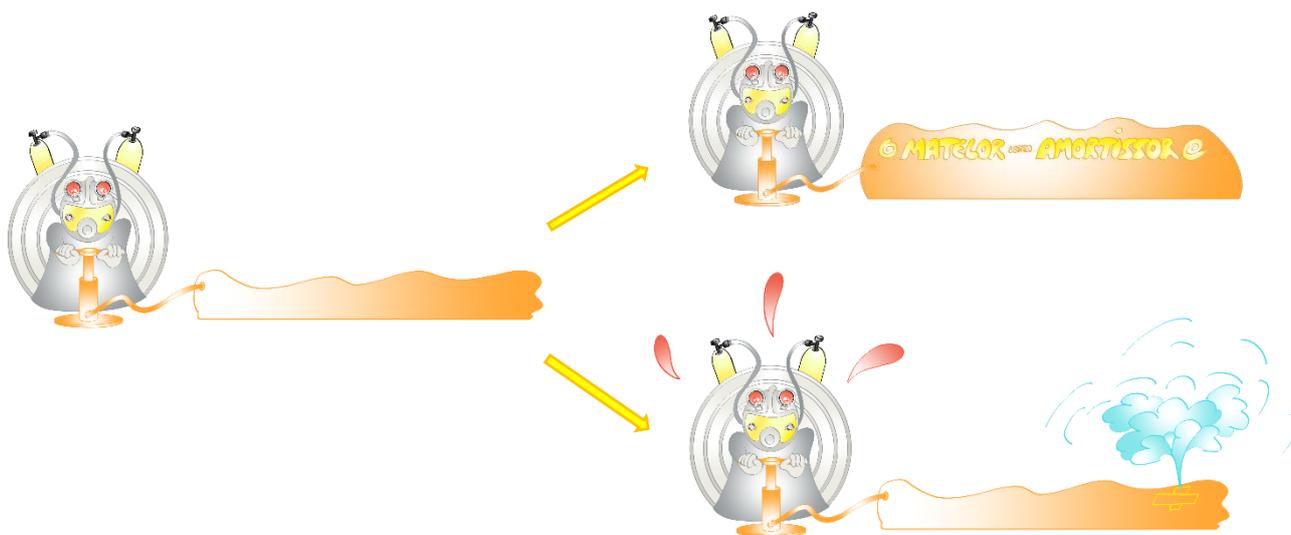




Un avionnor passe en continue d'où sortent les escargors...



- A chaque passage l'avionneur lance successivement trois escargors (toujours depuis les mêmes endroits, 1 cinquième, 2 cinquième, trois cinquième de la largeur de l'écran) La vitesse de passage de l'avionneur ne change pas.
- Chaque escargor porte une opération sur son parachutoteur, le joueur doit cliquer dessus pour résoudre l'opération, le jeu se fige pendant 2 secondes pour donner le temps au joueur de saisir sa réponse.
- Une réponse fautive envoie l'escargor en chute libre (3, 2, ou une apparition en fonction du moment où le joueur a cliqué dans la chute, l'escargor peut alors être sauvé si le parent résout avant la chute finale l'équation proposée en cliquant sur l'escargor pompom. Un escargor pompom est placé en dessous de chaque ligne de descente des escargors.
- A chaque échec, une image d'échec apparaît avec un bruitage spécial.
- A chaque réussite, une image de réussite apparaît avec un bruitage associé.
- A chaque gonflage du matelot, l'image du matelot gonflé apparaît.
- A chaque escargor sauvé par le matelot un bruitage spécial apparaît.
- A chaque échec du gonflage du matelot, une image d'échec apparaît avec un bruit spécial.
- A chaque escargor tombé, une fenêtre de l'hôpital s'allume, à la cinquième, le jeu s'arrête !



- Le score en Or est calculé en multipliant le temps de survie en secondes par 10 grammes d'or pour le premier niveau, 20 grammes pour le niveau 2 et 50 grammes pour le dernier niveau.
- A ce poids en Or s'ajoute une prime selon l'obtention de la bonne réponse sur l'image 1, 2, 3, 4.
 - Une bonne réponse sur l'image 1 donne 250 grammes d'Or au niveau 1, sur l'image 2 donne 200 grammes, sur l'image 3 donne 150 grammes, sur l'image 4 donne 100 grammes.
 - Pour le niveau 2 : 500 grammes, 400 grammes, 300 grammes, 200 grammes.
 - Pour le niveau 3 : 1 kilo, 700 grammes, 500 grammes, 400 grammes.
- Une musique d'ambiance accompagnera le démarrage du jeu, puis une musique pour chaque niveau, des bruitages spéciaux à la fin de chaque niveau ! Un picto permettra de mettre ou couper le son.

- Les joueurs ayant fini la partie avant d'avoir atteint le deuxième niveau reçoivent le rang de « Officier Mathématicor » et leur score en Or.
- Les joueurs ayant fini le premier niveau reçoivent à la fin de la partie le rang de « Chevalier Mathématicor » et leur score en Or.
- Les joueurs ayant terminé le deuxième niveau sont « Super Mathématicors » et ont leur score en Or.
- Les joueurs terminant le jeu sont nommés « Super Méga Mathématicors » et obtiennent leur score final qui rentre dans un tableau des légendres. (le jeu leur propose de renseigner leur adresse email et de donner un nom à leur équipe pour apparaître dans le tableau des légendres – le score est communiqué automatiquement au back office du jeu)

