POMOČ UPORABNIKU

Uporabniku upravlja matematično ladjo za reševanje naslednjih osnovnih matematičnih problemov:

* Seštevanje
* Odštevanje
* Množenje
* Deljenje

V igri se nahajajo štirje otoki, na katerih so postavljeni matematični zakladi. Ko se uporabnik z ladjo dotakne matematičnega zaklada, se generira matematični problem, ki ga mora uporabniki rešiti. Uporabnik reši navedeni problem tako, da z upravljanjem ladje pobira steklenice. Uporabnik upravlja ladjo z naslednjimi kombinacijami tipk:

* Puščica navzgor za pomik ladje naprej
* Puščica levo za pomik ladje levo
* Puščica desno za pomik ladje desno
* Puščica navzdol za pomik ladje nazaj
* Tipka presledek za TURBO pogon

Ob generiranju matematičnega problema se ustvari 20 steklenic, ki imajo pripisane vrednosti.

Pri matematičnih operacijah seštevanje in odštevanje mora uporabnik nabrati (oziroma pobrati) tolikšno vrednost steklenice kot je rešitev enačbe. Ob pobiranju steklenic se uporabnik izpisuje trenutno nabrana vrednost (vrednosti se seštevajo). Poleg tega za vsako pobrano steklenico dobi dodatne točke. Tako je v interesu uporabnika da poizkuša rešiti enačbo tako, da pobere čim več steklenic, toda mora tudi paziti, da mu preostane takšna kombinacija steklenic, da bo lahko rešil problem. Ko se nabrana vrednost ujema z dejansko rešitvijo se problem zaključi.

Medtem ko pri množenju in deljenju mora uporabnik samo pobrati stekelnico, ki reši enačbo. Ob pobiranju napačnih steklenic uporabnik dobi negativne točke.

V okolici se nahaja tudi piratske ladje, ki poskušajo ustaviti našo ladjo. Če nas zadenejo, izgubimo 10 točk. Če vrednost točk pade pod 0 točk, izgubimo igro.

Ob pravilni rešitvi se nam poveča nivo igre za 1. To pomeni večjo težavnost (daljše matematične enačbe, večji obseg števil in večje število piratskih ladij).