

HEROES

Le manuel du jeu

Développer des compétences financières en jouant

Le manuel vous mène étape par étape dans le jeu éducatif numérique « FinanceMission Heroes » et vous donne des conseils et astuces à emporter avec vous. Le jeu éducatif peut être téléchargé gratuitement pour Mac et PC sur www.financemissionheroes.ch et l'application peut être utilisée sur votre ordinateur, tablette ou portable. Une fois le jeu téléchargé, il n'est pas nécessaire d'être connecté pour y jouer. Aucune donnée personnelle n'est enregistrée ou collectée. Une application permet jusqu'à 5 joueurs ou joueuses de jouer avec un profil personnel. Le niveau de jeu de votre personnage est automatiquement enregistré, même si vous éteignez votre appareil. Le matériel pédagogique relatif au jeu éducatif peut être téléchargé sur www.financemission.ch ou commandé en version imprimée.

Sommaire

1.	Le but.....	Page 02
2.	L'histoire	
3.	Créer des héros et des héroïnes	
4.	Apprendre à jouer (tutoriel)	Page 03
	Courir, combattre et rentrer à la maison	
	Planifier et préparer	
5.	Début du jeu : choisir la mission sur la carte de la ville.....	Page 04
6.	Le shop des héros – faire des achats et s'équiper	Page 05
	Choisir son équipement	
	Définir le costume	Page 06
	Faire le plein d'aliments et d'aides	
	Acheter des produits de luxe	
7.	La gestion du temps d'étude, de travail et de mission.....	Page 07
8.	C'est parti pour votre première mission	Page 08
9.	Tirer le bilan et faire le décompte	Page 09
	Revenus et charges	
	La statistique	Page 10
	Le calculateur	
10.	Et ainsi de suite, jusqu'à la victoire	Page 11
	Contact	



1 Le but

Ce que nous souhaitons avec ce jeu, c'est aider les jeunes à acquérir des compétences en gestion financière. Comment gérer mon budget ? Quelle est ma stratégie financière ? Comment prendre des décisions intelligentes en matière d'achats ? Ces questions, les jeunes devraient pouvoir s'y préparer et s'exercer. Le jeu éducatif FinanceMission Heroes a été développé dans ce but. Il développe la sensibilité financière des jeunes, les prépare à prendre des décisions financières indépendantes et les sensibilise à une gestion responsable de l'argent. A travers un monde fictif, FinanceMission démontre à quel point il est important de se comporter de manière responsable avec ses propres finances.

2 La story

FinanceMission Heroes emmène les élèves dans une ville fictive perturbée par des robots et leur cheffe, la cupide Dre Violetta. Cambriolages et cyber-attaques sont à l'ordre du jour. Les robots s'emparent de tout – même des tirelires des enfants et des caisses de classes. Plusieurs élèves courageux décident alors de se mobiliser et fondent le groupe « Heroes of the Night ». Leur objectif est de mettre un terme aux agissements des robots et de Dre Violetta.

Pour y arriver, nos héros et héroïnes doivent mener une série de missions et mener à bien un total de dix niveaux. La clé de la réussite réside dans une gestion habile et un choix judicieux des ressources à disposition. Il est important de toujours garder le budget en tête : les frais d'équipement et de réparation peuvent être compensés par un petit boulot ou par des missions réussies. En parallèle, on demande à nos héros et héroïnes de bien planifier leur temps, entre devoirs, travail et missions. La clé du succès réside dans le choix d'une stratégie financière intelligente ; des connaissances spécifiques en matière de jeu ne sont par contre par nécessaires.

Si vos paramètres de sécurité empêchent l'ouverture du jeu éducatif sur votre bureau, faites un clic droit sur le jeu, puis appuyez simultanément sur les touches maj et ctrl et choisissez « ouvrir » dans le menu déroulant. Puis confirmez que vous souhaitez vraiment ouvrir le programme.



Commencez le jeu. Vous atterrissez sur un toit.

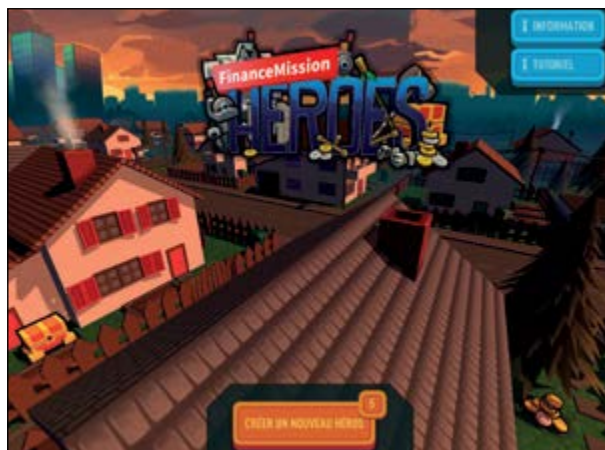


Image 1: Le jeu commence: scène de départ

3 Créer des héros et des héroïnes

Créez votre personnage. Cliquez sur Créer nouveau héros, et une image apparaît.

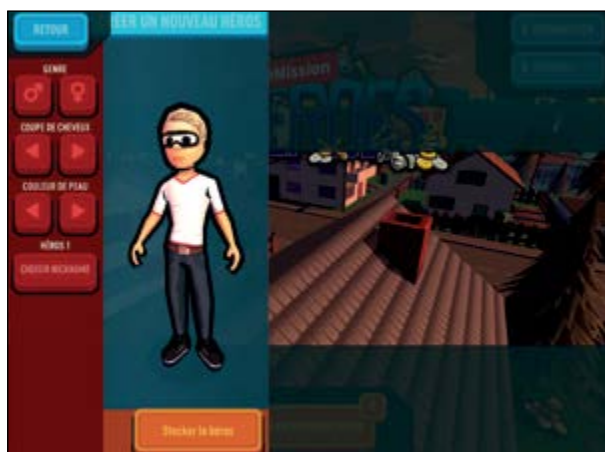


Image 2: Créer ses propres personnages

Servez-vous des champs sur la gauche de l'écran pour créer le profil de votre personnage. Choisissez un genre, une coiffure et une couleur de peau. Une fois votre héroïne ou votre héros créé à votre goût, donnez-lui un nom et cliquez sur [enregistrer le personnage](#). Le profil et le nom ne pourront plus être changés après l'enregistrement. Jusqu'à cinq personnages peuvent être créés par jeu. Ainsi, plusieurs personnes peuvent jouer avec leur profil personnel sur un seul ordinateur. Attention : en cliquant sur [effacer](#) en haut à droite sur l'écran de départ, vous supprimez définitivement le personnage en question, ainsi que tout son parcours de jeu. Les autres héros et héroïnes ne sont pas modifiés.

4 Apprendre à jouer (tutoriel)

Lorsque vous jouez pour la première fois ou/ et avec un nouveau personnage, vous arrivez automatiquement sur «tutoriel». Ce petit film introductif vous montre comment se mène le jeu éducatif FinanceMission, et comment on joue à ce genre de jeu en général. Si vous avez de l'expérience dans les jeux éducatifs tels que FinanceMission, vous pouvez faire l'impasse sur le «tutoriel». Pour cela, cliquez sur **OK** puis sur **Annuler**, jusqu'à ce que vous arriviez à nouveau sur la carte de la ville avec le Sélectionneur de mission. Continuez votre lecture du manuel au chapitre 5.

Courir, combattre et rentrer à la maison

Si vous n'avez pas une grande expérience de jeu et/ ou que vous souhaitez découvrir le «tutoriel», cliquez sur **OK**. Un petit film introductif vous mène à travers les différentes étapes du jeu. Lisez les explications, cliquez sur **OK** et suivez les instructions.



Image 3: Tutoriel de jeu: Avancer et apprendre à combattre

Vous apercevez tout d'abord au milieu de l'écran un petit personnage avec une barre rouge – c'est votre héros/ héroïne. Vous pouvez le faire avancer en cliquant aux endroits où apparaît un cercle avec un +. Entraînez-vous à vous déplacer en cliquant plusieurs fois.

Lorsque vous marchez dans le couloir, un «robot» apparaît à côté de votre héros/ héroïne.

Amenez votre héros/ héroïne sur le robot, et cliquez jusqu'à ce que vous l'ayez vaincu (la petite barre au-dessus du robot perd du rouge au fur et à mesure que vous approchez de votre but, qui est de le débrancher). Puis récupérez les pièces que le robot a perdues en cliquant dessus.

Comme la porte de la salle de classe est fermée, vous devez d'abord récupérer la clé détenue par le robot de la pièce d'à côté. Lorsque vous l'aurez débranché, il laissera tomber la clé. Pour prendre la clé, procédez de

la même manière que pour les pièces. Dirigez-vous ensuite vers le coffre au trésor, ouvrez-le et récupérez les pièces qui s'y trouvent (en cliquant simplement dessus). Vous pouvez maintenant marcher jusqu'à la salle des profs et empêcher le robot-chef de nuire. C'est fait ! Dirigez-vous vers la sortie (Exit) et rentrez à la maison. Cette option apparaît dans chaque mission, que vous ayez vaincu le robot ou pas.



Image 4: Tutoriel de jeu: Décompte après une mission

A la fin de chaque mission, vous obtenez votre relevé de comptes. Le tutoriel vous apprend pourquoi il est important que votre héros/ héroïne gère son argent correctement. Cliquez ensuite sur **OK**, puis sur **Finir la nuit**.

Planifier et préparer

Le «Sélecteur de mission» apparaît maintenant: c'est de là que débute chaque mission (voir chapitre 5). L'image montre une carte de la ville avec tous les endroits où se situent les robots-chefs et, par conséquent, les missions à mener. Le jeu comporte un total de dix lieux de mission. Le niveau dix est sous l'emprise de la patronne de tous les robots, Dre Violetta. A chaque niveau, votre héros/ héroïne peut remplir trois missions de difficulté grandissante, décrocher une médaille pour chacune, et progresser ainsi dans les niveaux. Il est donc possible de mener un total de 30 missions.

Cliquez sur **Accepter mission**. Le tutoriel vous emmène alors au shop des héros et à la barre temporelle, et vous explique pourquoi cela vaut la peine de gérer correctement son temps et son argent (voir chapitre 6 et 7).

Jouer: Vous voilà en mission – mais attention ! La flèche en haut à droite vous indique que votre temps est écoulé. Votre première mission est terminée.

Vous êtes à la fin du «tutoriel» – et vous vous retrouvez au même point que les joueurs et joueuses qui ont fait l'impasse sur l'introduction. Votre entraînement est désormais terminé, le jeu peut vraiment commencer !

5 Début du jeu: choisir la mission sur la carte de la ville

Le menu principal, le « Sélecteur de missions » avec la carte de la ville, apparaît au début et à la fin de chacune de vos parties. Il vous donne un aperçu de votre situation dans le jeu.

Votre héros/ héroïne doit débrancher les robots dans 10 endroits de la ville. Chaque endroit est sous l'emprise d'un robot-chef et correspond à un niveau de jeu. Plus le niveau est élevé, plus le robot-chef est dangereux et plus il est difficile de le débrancher. Mais si, d'une part, le niveau de difficulté augmente, d'autre part vous disposez de davantage de matériel pour vous aider. Lorsque vous avez terminé un niveau avec succès, vous avez accès au suivant.

- 1 Niveau de la mission :** Les chiffres sur la carte vous montrent tous les niveaux déjà atteints. En cliquant sur la carte, une fenêtre s'ouvre. Elle vous montre le nombre de robots que vous avez à combattre et quelle est la récompense en cas de victoire. Cliquez sur [Accepter mission](#) si vous souhaitez relever le défi.
- 2 Niveaux bloqués :** Les endroits sur la carte marqués avec un cadenas sont les « niveaux de mission » qui ne sont pas encore accessibles.

3 Médailles : Chaque « niveau de mission » peut – mais ne doit pas – être joué trois fois. Chaque mission réussie vous apporte une médaille et vous permet de faire progresser votre héros/ héroïne (niveau du héros).

4 Niveau du héros : Vous pouvez accéder à un total de 30 niveaux (trois par mission). La fenêtre « niveau de héros » en-haut à droite vous donne des informations supplémentaires sur votre héros ou votre héroïne et vous donne l'état actuel de votre compte.

5 Missions : La carte vous montre aussi combien de missions (parties) vous avez accomplies dans la totalité du jeu.

Vous pouvez choisir entre deux variantes de jeu.

Variante 1 : Vous jouez un « niveau de mission » après l'autre jusqu'au 10ème niveau.

Variante 2 : Vous menez une deuxième ou une troisième fois les missions déjà accomplies, récoltant ainsi des médailles et améliorant le niveau de votre héros/ héroïne. Le jeu devient plus difficile, mais aussi plus lucratif. Cela peut valoir la peine de refaire une mission, afin d'engranger de l'argent et de l'expérience pour les prochaines missions.



Image 5: Menu principal avec carte de la ville

6 Le shop des héros – faire des achats et s'équiper

Une fois la mission acceptée, il est temps de passer à la préparation. Le « shop des héros » vous permet d'équiper votre héros ou votre héroïne.

Le shop des héros propose quatre départements de vente :

- Equipement (icône du marteau)
- Habillement/ costumes (icône du t-shirt sur un cintre)
- Aliments et aides (icône du shaker)
- Produits de luxe (icône de la cape)

A chaque mission accomplie, le choix en équipement, habillement et gadgets augmente – ainsi que les prix !

Choisir son équipement

Pour votre première mission, quatre objets sont disponibles dans la rubrique « outils » (icône du marteau, déjà activée) : gants pour le four, balai, racloir à vitre et poêle à marrons.

En cliquant sur l'outil, vous faites apparaître à droite la fenêtre « équipement du héros » comportant trois critères :

Bonus attaque : vous renseigne sur l'efficacité de votre outil. La poêle est très efficace (+3), tandis que le gant l'est peu (+1).

Durabilité : vous renseigne sur la durée de vie de votre outil. Le gant dure longtemps (x100), le balai moins (x50).

Réparations max. : vous renseigne sur le coût des réparations. Le moins cher étant le gant (2 pièces) et le plus cher la poêle (15 pièces). Là derrière se cache la réflexion que la plupart des achats induisent des coûts futurs, et qu'il est important d'en tenir compte dans la planification de la mission.

Lorsque vous avez fait votre choix, cliquez sur **Acheter** à droite puis sur **Equiper**.



Conseil 1

Réfléchissez bien sur la manière dont vous voulez équiper votre héros/ héroïne, respectivement sur le montant que vous souhaitez investir pour cela. Le moins cher est le gant (5 pièces), mais il est aussi le moins efficace. La poêle est la plus chère (30 pièces), mais elle a aussi le plus grand effet.

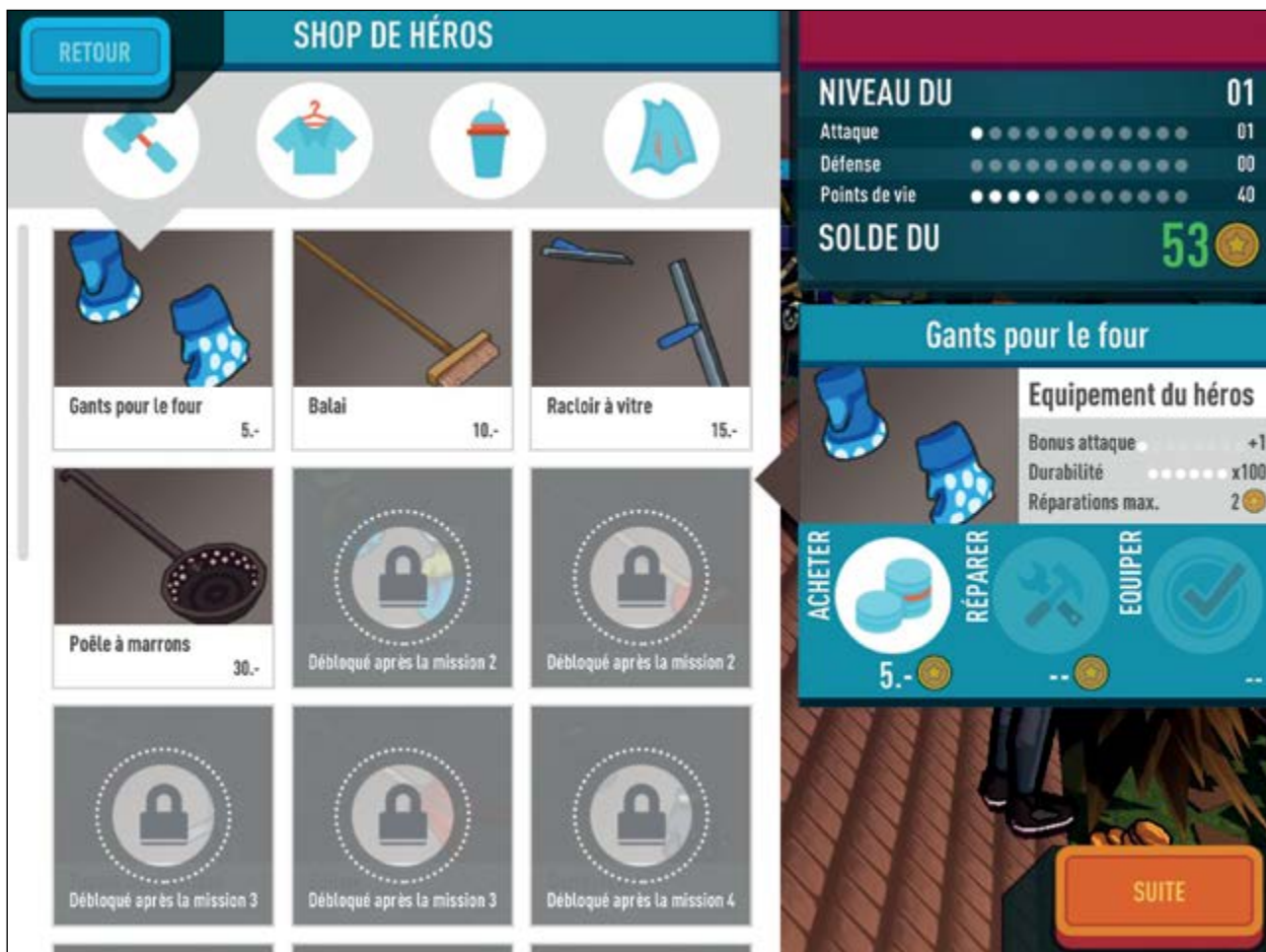


Image 6: Le shop des héros

Définir le costume

Cliquez maintenant sur l'icône du t-shirt sur un cintre. Vous avez 4 tenues à choix pour votre première mission : survêtement, t-shirt et jean, shirt et leggings ou armure sportive. En cliquant sur l'un des équipement vous faites apparaître la fenêtre « Costume de héros », comportant trois critères :

Bonus défense : vous renseigne sur la meilleure protection. Niveau faible pour le t-shirt et jean (+1), élevé pour l'armure sportive (+3).

Durabilité : vous renseigne sur la durée de vie du vêtement. Longue pour le survêtement (x100), moins pour l'armure sportive (x50).

Réparations max. : vous renseigne sur le coût des réparations. Le moins cher étant le t-shirt et jean (5 pièces), le plus cher l'armure sportive (20 pièces).

Lorsque vous avez fait votre choix, cliquez sur [Acheter](#) à droite puis sur [Equiper](#).



Conseil 2

Ici à nouveau, il est important de bien réfléchir sur la manière d'habiller votre héros/héroïne et sur le montant que vous souhaitez y mettre. Le t-shirt et jean est le meilleur marché (10 pièces), mais offre peu de protection. L'armure sportive est la plus chère (30 pièces) mais offre la meilleure sécurité.

Faire le plein d'aliments et d'aides

Activez maintenant le symbole Shaker. Un smoothie est disponible pour votre première mission, il s'agit d'un bien consommable – une fois utilisé, le smoothie disparaît. Vous n'avez par conséquent que des frais d'achats, pas de coûts de suivi. Un smoothie apporte immédiatement de l'énergie de vie nécessaire à votre personnage pour lutter contre les robots. Si vous souhaitez vous l'offrir (et cela en vaut presque toujours la peine !), cliquez sur [Acheter](#) puis [Equiper](#).

Au fur et à mesure de votre avancement dans le jeu, le choix de biens consommables ayant une durée plus ou moins longue augmentera. Par exemple, un carte-clé pourra vous rendre service lorsque vous serez devant une porte fermée. Utilisez ce passepartout lorsque vous en aurez besoin au cours de votre mission.

Vous rencontrerez parfois un shop sur votre route vers les robots-chefs. Vous pourrez y acheter spontanément

et rapidement des objets de l'assortiment actuel – pour autant que vous en ayez les moyens. Mais peut-être serait-il mieux pour votre budget de résister aux tentations... En effet, les prix du shop sont souvent surfaits !



Conseil 3

Gardez constamment un œil sur l'argent que vous avez à disposition. Et pensez à la durabilité et aux coûts de réparation, cela pourrait vous coûter cher ! A chaque mission accomplie, le choix en équipement, habillement et gadgets augmente – ainsi que les prix !



Image 7 : Alimentation et aides

Acheter des produits de luxe

Cliquez sur l'icône de la cape. Pour l'instant, on ne vous propose qu'un foulard, mais avec chaque mission, le choix de vêtements proposés devient plus luxueux (et plus cher). Comme vous pouvez le voir dans la fenêtre « cape de héros », le vêtement n'induit que des coûts – il ne vous sert à rien dans vos missions. Une cape ne protège pas, ne rend pas plus fort – il donne juste un peu meilleure allure à votre héros/ héroïne dans la lutte contre les robots. Si ceci est important à vos yeux, cliquez sur [Acheter](#), puis sur [Equiper](#).

Attention : il n'est pas obligatoire d'acheter quelque chose pour mener une mission à bien : ni outils, ni habillement ou autres aides, et certainement pas de produits de luxe !

Voilà, votre héros/ héroïne est prête ! Vous pouvez cliquer sur [Suite](#).



7 La gestion du temps d'étude, de travail et de mission

Vous devez désormais planifier votre soirée. Elle commence à 18.00 et se termine au plus tard à 24.00. Vous avez trois tâches principales : étudier, vous rendre à votre petit boulot et partir en mission.

Vous décidez vous-même combien de temps vous souhaitez investir pour les études – mais quoiqu'il en soit, votre décision aura toujours des conséquences.

Vous voyez au milieu de l'écran une barre temporelle sur laquelle vous pouvez régler le temps entre 18.00 et 24.00 simplement en déplaçant le curseur.

- 1 Temps d'étude (rouge) :** Si vous le réglez par exemple à 0.00, votre résultat scolaire devient directement négatif (-). Avec un temps maximal de 4.00 d'étude, votre note sera au contraire excellente (++)
- 2 Petit boulot (vert) :** 0.00 heures amènent naturellement 0 revenu. Vous pouvez travailler au maximum 4.00 à votre petit boulot. Un revenu fixe est garanti pour chaque nouvelle partie. Votre salaire dépendra de votre expérience : plus vous en avez, plus vous gagnerez d'argent. Vos débuts se font au stand des marrons chauds pour un salaire de 8 pièces à l'heure, pour finalement devenir aide journaliste.

- 3 Mission (violet) :** Le temps qui vous est mis à disposition pour vos missions est automatiquement inséré sur la barre en fonction de la manière dont vous planifiez vos temps d'étude et de travail et de votre niveau de jeu.



Conseil

Plus vous investissez de temps dans les études, plus élevés seront vos notes et votre salaire pour le petit boulot – et par conséquent l'argent à disposition pour votre mission. Et un élément à ne pas négliger : meilleures seront vos notes, meilleures seront vos chances que vos parents vous permettent de veiller tard – pour votre petit boulot ou pour partir en mission. Au contraire, en cas de mauvais résultats scolaires, votre temps à disposition pour le travail ou les missions sera réduit.

Cliquez sur [Suite](#). Vous devez maintenant faire preuve d'un peu de patience, le jeu déroule votre soirée en accéléré (études, petit boulot).



Image 8: Définir les temps d'étude et de travail

8 C'est parti pour votre première mission

- 1 Exit (sortie):** Ne perdez pas de temps une fois que votre héros/ héroïne a passé la porte de sortie – chaque seconde compte.
- 2 Horloge:** Gardez un œil sur le temps. Une flèche vous signale lorsqu'il est temps de repartir.
- 3 La barre rouge** sur la tête de votre héros/ héroïne et le petit cœur en bas (« Vie ») vous informent quant à l'énergie de vie dont dispose votre héros/ héroïne pour sa mission. En cas de besoin, et pour autant que vous en ayez à disposition, consommez l'un des smoothies achetés. Vous augmenterez ainsi directement vos forces. Les robots ont également une barre d'énergie. Le rouge diminue au fur et à mesure qu'ils perdent de l'énergie.
- 4 Portes:** Suivant la scène, des portes fermées de différentes couleurs (rouge, bleu, jaune) vous bloquent la route vers la salle où se cache le robot-chef. Les cartes-clés ont été enlevées par les robots. Il n'est pas possible de voir sur un robot s'il porte une carte-clé ou non. Si vous êtes devant une porte fermée, vous êtes dans l'obligation de débrancher tous les robots jusqu'à ce que vous ayez trouvé la

bonne carte-clé. N'oubliez pas de la ramasser. Un symbole jaune, rouge ou bleu à côté de la barre vous indique de quelle clé il s'agit.

- 5. Pause:** Si vous souhaitez interrompre le jeu, cliquez en haut à droite sur **Pause**. Vous pouvez annuler la mission ou éteindre la musique. Mais vous pouvez aussi continuer la partie, en cliquant simplement une deuxième fois sur **Pause**.



Conseil 1

Dès que vous aurez acquis un peu d'expérience de jeu, vous apprendrez à évaluer les informations au bas de l'écran (« Vie », « Etat », « Total des dépenses » et « Total des revenus », etc...). Elles vous indiquent à n'importe quel moment du jeu le niveau de forme, de l'équipement et des finances de votre héros/ héroïne. Si la situation devient critique – en cas de manque de temps ou si votre énergie de vie est faible – cela peut être une bonne idée de revenir en arrière et de prendre la sortie (Exit) ou de prendre une sortie de secours pour vous mettre en sécurité (seulement dans les niveaux élevés). Demain est un nouveau jour!



Image 9: Attaque de robots – votre première mission commence



Conseil 2

Évitez les aller-retours inutiles, ainsi que les combats rapprochés. Mettez-vous plutôt rapidement hors de portée de votre adversaire et ripostez de manière précise. Ne combattez pas deux robots à la fois, mais essayez de les débrancher l'un après l'autre. De cette manière, votre héros/héroïne sera épargné et plus efficace.



Conseil 3

Tous les robots ne doivent pas obligatoirement être vaincus. Pour autant qu'il n'y ait pas de porte verrouillée sur votre route, vous pouvez vous rendre directement auprès du robot-chef pour tenter de le débrancher. Cela vous fera gagner du temps et vous évitera de gaspiller de l'énergie inutilement.



9 Tirer le bilan et faire le décompte

Peu importe si vous terminez une mission avec succès ou non – un décompte apparaît toujours à la fin. Le «Décompte» tire le bilan financier de votre mission. Tous les mouvements, charges et revenus, et le solde actuel du compte y sont détaillés. Et vous recevez en plus un conseil pour la prochaine mission.

Revenus et charges

Si vous perdez la bataille contre le robot-chef ou si vous utilisez toute votre énergie de vie pendant la mission, vous perdez tous les revenus tirés des robots vaincus et des coffres aux trésors de cette partie. Le salaire de votre petit boulot, gagné lors de chaque mission, sera par contre toujours à vous. Au niveau des charges, vous pouvez décider si vous voulez directement compenser les éventuels frais de réparation ou attendre encore un peu. De plus, vous obtenez un conseil pour la prochaine mission.

The screenshot shows a 'STATISTIQUES' (Statistics) screen with a dark blue background and a stylized office scene on the left. The screen displays the following data:

STATISTIQUES	
SOLDE À LA FIN DE LA DERNIÈRE MISSION	53.-
DÉPENSES DE MISSION	
ACHATS AU SHOP	- 0.-
ACHATS DURANT LA MISSION	- 0.-
COÛTS RÉPARATION ÉQUIPEMENT	- 0.-
COÛTS RÉPARATION COSTUME	- 0.-
TOTAL DÉPENSES	- 0.-
REVENUS DE MISSION	
REVENUS PETIT BOULOT	11.-
ARGENT DES COFFRES	0.-
ARGENT DES ENNEMIS BATTUS	0.-
TOTAL REVENUS	11.-
TOTAL	
SOLDE PRÉCÉDENT	53.-
DÉPENSES	- 0.-
REVENUS	11.-
SOLDE ACTUEL	64.-

At the bottom right, there is a button labeled 'FINIR LA NUIT'. There are also two 'RÉPARER?' buttons with 'OUI' and 'NON' options.

Image 10: Décompte

La statistique

Cliquez sur [Statistiques](#) en haut à droite. La statistique vous donne un aperçu sur les missions accomplies. Vous voyez les résultats de votre héros/ héroïne et recevez des conseils en cliquant sur les différents champs.



Image 11: Statistique

Cliquez sur [Retour](#) et ensuite sur [Finir la nuit](#). Vous voici de retour sur le menu principal « Sélecteur de mission » avec la carte de la ville.

Le calculateur

Sur la page d'accueil avec la carte de la ville (image 5), vous trouvez le champ [Calculateur – Calcule le rendement de la mission](#) en bas à gauche.



Image 12: Le calculateur

Le calculateur vous donne avant chaque mission un aperçu des défis à venir et vous permet d'évaluer le rendement de la mission. Comme dans la vraie vie, vous pouvez tester de quelle manière votre budget (charges et revenus) se modifie en changeant par exemple un équipement ou costume, en achetant plusieurs smoothies – ou en modifiant le nombre de robots vaincus. Autrement dit, le calculateur vous permet d'explorer vos possibilités financières. Faites plusieurs essais en changeant les éléments et en cliquant sur [Calculer](#).

Le calculateur n'a pas d'influence directe sur votre jeu, il peut toutefois vous aider à mieux le comprendre et à gérer vos ressources financières.

Cliquez sur [Retour](#). Vous voici à nouveau sur le menu principal avec la carte de la ville.



10 Et ainsi de suite, jusqu'à la victoire

Si vous n'arrivez pas à débrancher un robot-chef lors du premier essai, faites une nouvelle tentative, en cliquant sur [Accepter mission](#). Vous pouvez vous rendre si vous le souhaitez dans le shop des héros et renouveler ou compléter l'équipement de votre héros/ héroïne. Puis cliquez sur [Suite](#).

Vous pouvez maintenant, pour autant que vous le jugez nécessaire, revoir votre organisation du temps consacré à l'étude et au petit boulot. Cliquez sur [Suite](#) et commencez la mission une nouvelle fois.

Le déroulement-type du jeu – évaluer le budget, s'équiper, gérer le temps, débrancher les robots – est identique du premier au dernier niveau de jeu. Toutefois, le décor change à chaque nouvelle mission : les scènes de jeu, le nombre et le genre de robots à débrancher, ainsi que l'emplacement des portes fermées.

N'hésitez pas à tester différentes stratégies de jeu et au niveau des finances : faire preuve de prudence ou au contraire prendre plus de risques – tout comme dans la vraie vie. C'est ce qui rend FinanceMission Heroes attractif et passionnant.

Il ne vous manque désormais plus qu'un peu de chance pour parvenir à vaincre Dre Violetta, lui prendre sa bourse et libérer la ville!

Contact

Nous sommes volontiers à disposition pour vos questions, souhaits et commentaires :

Association FinanceMission
Secrétariat
Hegianwandweg 49
8045 Zürich
info@financemission.ch
+41 44 451 30 59

Jeu éducatif :
www.financemissionheroes.ch
Matériel pédagogique et manuel :
www.financemission.ch

