Soft Collection

Micro Application

Manuel d'utilisation

183

SuperQuiz 98



Copyright © 1998 Data Becker GmbH & Co. KG
Merowingerst 30
40223 Düsseldorf

© 1998 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris
Téléphone : 01 53 34 20 20
Télécopie : 01 53 34 20 00
Internet : http://www.microapp.com
CompuServe : 100270,744

Traduction GUILLOIS Martine et ABBASBHAY Hassina

'Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (Loi du 11 Mars 1957, article 40, 1er alinéa).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

La Loi du 11 Mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à l'utilisation collective d'une part, et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration'.

Avertissement aux utilisateurs :
Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 2-7429-1069-7
DB : 446364 /AA/MA

Tous les produits cités dans cet ouvrage sont des marques déposées de leur société respective.

Achevé d'imprimer sur les presses de l'imprimerie Maulde et Renou. Tél. : 01.49.26.14.00. Dépôt légal : Mars1998. 045.98020415

SOMMAIRE

1. Présentation 7

2. Installation 9

3. Jouer avec SuperQuiz 98 13

4. SuperQuiz 98 pour les initiés - faites preuve d'esprit tactique ! 23

5. Evaluer vos connaissances 30

À nos chers clients !

La qualité est notre "cheval de bataille"

Avant de publier un produit, nous le testons consciencieusement. Il n'existe cependant aucun programme fonctionnant sans problème sous tout système d'exploitation. Nous vous conseillons de consulter le fichier Lisezmoi se trouvant sur la disquette ou le CD-ROM. Vous y découvrirez toutes les informations de dernière minute absentes du manuel.

Un logiciel original et abordable

Nous proposons aux utilisateurs des logiciels à forte valeur ajoutée avec un excellent rapport qualité-prix. Toutefois, nous ne pouvons fournir un support qu'en cas de problèmes techniques. Nos logiciels ont été développés de manière à ce que la familiarisation avec les produits se fasse le plus facilement possible. En outre, ce manuel, rédigé par nos experts, propose une aide complémentaire.

C'est votre opinion qui compte !

Si vous avez des remarques ou des idées concernant de nouvelles versions ou si vous avez rencontré des problèmes techniques lors de l'utilisation de nos produits, n'hésitez pas à nous en faire part. Toutes les erreurs de fonctionnement du programme rencontrées, indépendantes de la configuration de l'ordinateur, seront transmises aux programmeurs qui en tiendront compte pour la mise à jour.

Comment nous contacter ?

En nous retournant la carte d'enregistrement dûment remplie sans oublier le nom du produit, par simple lettre, en utilisant le 3615 MicroApp, le fax 01 53 34 20 00 ou encore en envoyant un message à `info-ma@microapp.com` depuis notre web `http://www.microapp.com`.

Licence d'utilisation de ce progiciel
Micro Application

Article 1 : Acceptation des conditions d'utilisation

Par le seul fait d'installer le logiciel contenu sur le support du progiciel, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support et que lui consent Micro Application.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel et donne au client uniquement le droit de mettre en œuvre le progiciel sur le matériel précité.

Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détenant sur le progiciel qu'un droit d'utilisation de sa version objet, aucun droit ne lui étant conféré, il s'interdit de céder la licence. Il s'interdit également de céder, louer, prêter le progiciel, même à titre gratuit, ou encore de l'utiliser commercialement.

Le client s'engage à ne pas reproduire en totalité ou en partie ce progiciel sauf un exemplaire à titre de sauvegarde ; cet exemplaire devra reproduire obligatoirement les mentions de propriété pouvant figurer sur l'exemplaire de l'original sous licence.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence sont interdits.

Article 4 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.

Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais à Micro Application le support accompagné de la photocopie du bon de garantie imprimé dans ce manuel ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

Il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie, le progiciel et la documentation étant livrés en l'état.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

1. Présentation

Félicitations, vous venez d'acquérir SuperQuiz 98, un produit qui vous permettra de tester et d'étendre vos connaissances tout en vous amusant. SuperQuiz 98 propose un large éventail de thèmes, ainsi que quelques variantes qui apportent plus de piment au jeu. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à quatre joueurs.

SuperQuiz 98 contient 5 555 questions, illustrées par 3 333 éléments multimédias.

Faites preuve de tactique en utilisant le *quitte ou double* ou le *diablotin* à bon escient : ils vous permettent d'éviter les questions délicates tout en *collant* un autre joueur ou de rattraper d'un bond les joueurs *incollables*. Vous pouvez à tout moment analyser vos points forts et vos points faibles dans chacun des thèmes, connaître la position de vos adversaires ou consulter la liste des dix meilleurs joueurs.

Personnalisez SuperQuiz 98 en créant vos propres questions ! Un éditeur permet en effet de rédiger vos questions et d'enrichir ainsi le jeu d'une touche personnelle.

Les thèmes de SuperQuiz

Les questions de SuperQuiz sont réparties en dix thèmes : Arts et littérature, Histoire, Géographie, Politique et société, Musique, Cinéma, Faune et flore, Sciences et techniques, Sport et Divers.

Chacun de ces thèmes est représenté par une couleur différente et donc facilement identifiable à chaque étape de votre parcours. La géographie n'est pas vraiment votre fort ? Pas de panique ! Des questions *quitte ou double* et le *diablotin* vous permettent de progresser en fonction de vos points forts et de vos points faibles, et d'éviter certaines questions.

Si l'un de ces thèmes est absent du plateau de jeu, ne vous inquiétez pas. Au début de chaque partie, vous pouvez en effet sélectionner le ou les thèmes avec lesquels vous souhaitez jouer.

Les questions se suivent et ne se ressemblent pas

Les questions de SuperQuiz 98 sont souvent accompagnées de vidéos, d'images ou de sons, qui fonctionnent comme autant d'indices. Pour répondre à une question, il vous suffit de sélectionner l'une des trois solutions proposées. Celles-ci peuvent aussi se présenter sous la forme d'images.

Bien entendu, votre temps de réponse est limité. Vous pouvez fixer celui-ci au début de la partie.

SuperQuiz 98 - Seul ou à plusieurs

Que vous jouiez seul ou à plusieurs, SuperQuiz 98 vous garantit de l'amusement et du suspense. Les questions ne vous permettent pas seulement de tester ou d'élargir vos connaissances, elles vous réservent également quelques surprises !

2. Installation

Avant de jouer pour la première fois, vous devez installer SuperQuiz 98 sur votre disque dur. Cela ne prend que quelques minutes et vous pourrez bientôt commencer votre première partie. Vous devez disposer d'un disque dur avec 20 Mo d'espace libre pour profiter pleinement des fonctions de votre logiciel.

Démarrer l'installation

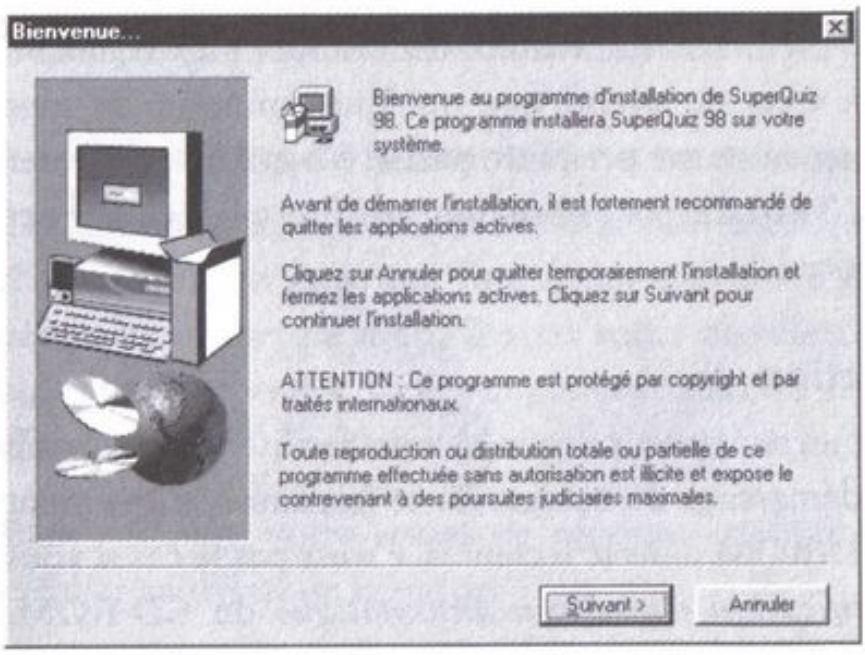
Le CD-ROM contient un navigateur destiné à vous faciliter l'installation de SuperQuiz 98. Le démarrage du navigateur se fait automatiquement après l'insertion du CD-ROM dans le lecteur. Ce n'est pas le cas si vous avez désactivé la *notification d'insertion automatique* du CD-ROM. Activez alors la commande **Exécuter** du menu **Démarrer** de Windows. Dans la boîte de dialogue, saisissez la commande suivante dans le champ *Ouvrir* : D:\NAVIGMA.EXE.

Remarque : Définir le lecteur de CD-ROM

Veuillez noter que la lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Si ce n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence.

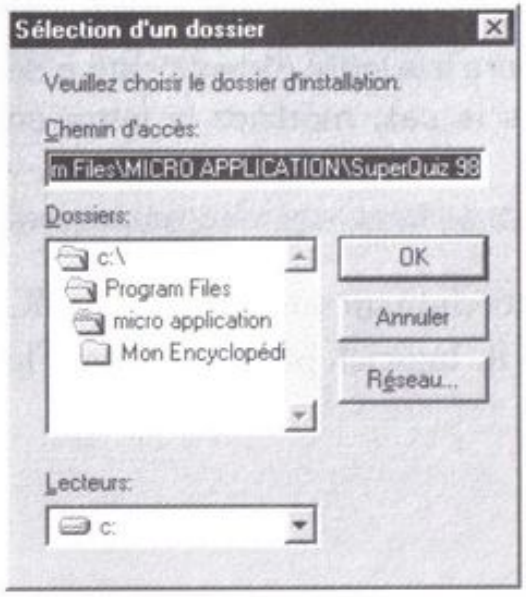
Validez à l'aide de la touche Entrée ou en cliquant sur le bouton OK. Cliquez ensuite sur le bouton **Installer le logiciel** pour démarrer le programme d'installation.

Les différentes étapes de l'installation



◀ *Installation (1)*

La première boîte de dialogue vous demande si vous désirez installer le programme maintenant et vous salue par un message de bienvenue. Vous aspirez sans doute à installer au plus vite SuperQuiz 98. Par conséquent, cliquez sur **Suivant.**



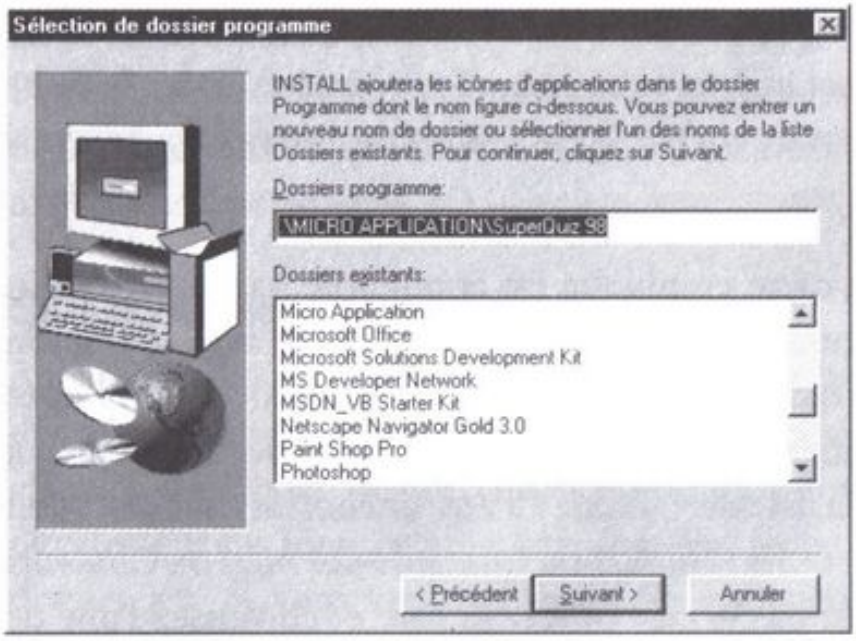
◀ *Installation (2)*

Le programme d'installation vous demande ensuite d'indiquer le lecteur et le dossier dans lequel vous souhaitez installer le SuperQuiz 98. L'option par défaut est : `C:\Program files\Micro Applica-`

tion\SuperQuiz 98. Si vous maîtrisez les modes de navigation et de déplacement dans un disque dur ou voulez copier ce type de programme sur un autre disque dur, cliquez sur **Parcourir**.

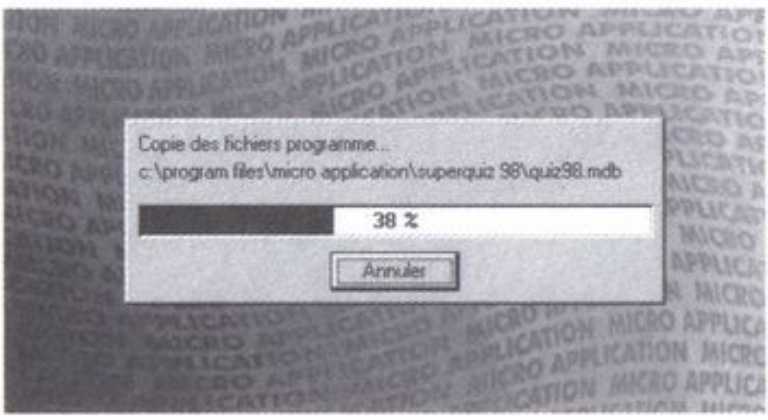
Une boîte de dialogue vous invite alors à choisir le lecteur et le dossier ou à créer un dossier. Confirmez votre choix en cliquant sur **Suivant**.

Si vous souhaitez modifier une information de l'écran précédent, vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton **Précédent**.



◀ *Installation (3)*

Définissez ensuite le groupe du menu **Démarrer** dans lequel doit figurer SuperQuiz 98. Vous pouvez conserver la valeur par défaut, mais aussi l'installer dans un autre groupe existant ou créer un nouveau groupe. Confirmez votre choix par **Suivant**.



◀ *Installation (4)*

Le programme d'installation s'exécute et organise les éléments selon vos indications. Une fois les fichiers copiés, le programme d'installation prend congé et vous demande éventuellement de redémarrer l'ordinateur.

Démarrer le jeu

Pour pouvoir utiliser le jeu dans les meilleures conditions, effectuez les paramétrages suivants avant de démarrer SuperQuiz 98 :

- Rendez la barre des tâches cachée en cas de non utilisation. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris dans une zone vide de la barre des tâches et utilisez la commande **Propriétés**. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cochez la case *Masquer automatiquement* si ce n'est pas déjà le cas.

- Vérifiez que votre carte graphique est configurée dans une résolution 65 000 couleurs au moins. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris dans un espace vide du bureau de Windows et utilisez la commande **Propriétés**. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, visualisez la liste déroulante *Palette de couleurs*. Celle-ci doit afficher *65 536 couleurs (16 bits)* ou *Couleurs (24 bits)* ou *Couleurs (32 bits)*. Si ce n'est pas le cas, ouvrez la liste et choisissez l'une de ces valeurs. Si Windows vous interdit ce choix, vous devrez travailler en 256 couleurs avec un affichage du jeu moins esthétique.

Pour démarrer le jeu, ouvrez le menu **Démarrer** de Windows, choisissez la commande **Programmes**, puis le dossier **Micro Application** et enfin la commande **SuperQuiz 98**.

3. Jouer avec SuperQuiz 98

Ce chapitre vous explique les règles de base de SuperQuiz 98. Les variantes de stratégie font l'objet du chapitre suivant.

Ne vous laissez pas impressionner par la quantité d'informations que nous allons vous fournir maintenant. SuperQuiz 98 est tellement convivial qu'en l'espace d'un instant, vous maîtriserez sans aucune difficulté tous les paramètres du jeu.

La première partie

Pour une première partie, la maîtrise des différentes options du jeu n'est pas nécessaire. Mais dès que vous vous serez familiarisé avec SuperQuiz 98, vous apprécierez par exemple de pouvoir poursuivre une partie déjà entamée.

Sélectionner le mode de jeu

Après avoir démarré SuperQuiz 98, vous vous trouvez face à l'écran de démarrage. Il vous permet de commencer immédiatement une partie en cliquant sur **Jouer** ou de **Charger une partie** antérieure. En cliquant directement sur **Jouer**, votre partie conserve les paramètres choisis lors du dernier jeu. Si vous voulez changer les paramètres du jeu (nombre de joueurs, thèmes, temps de réponse, etc.), choisissez l'option **Configurer**.

Cliquez sur Echap pour quitter le programme.

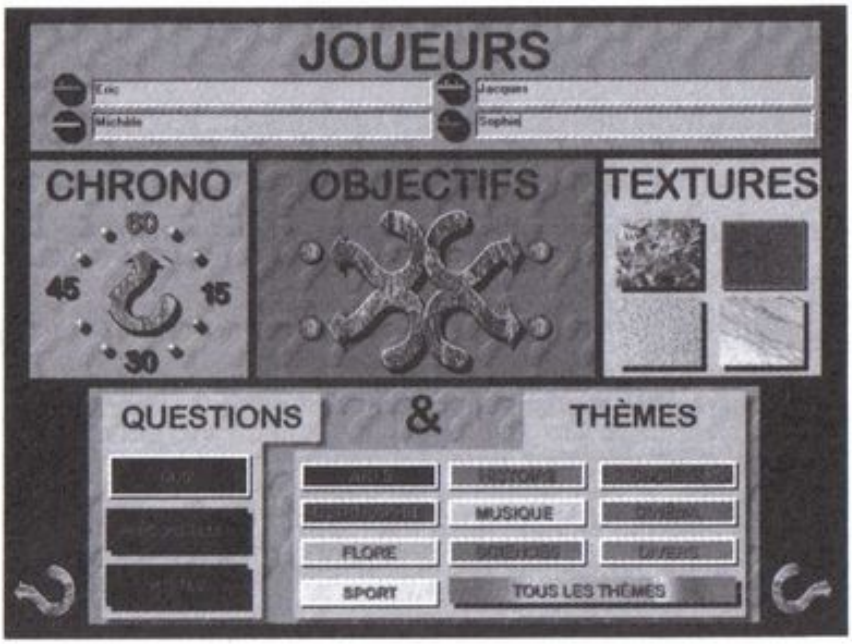


◀ *L'écran de démarrage du jeu*

Quel est donc le jour d'anniversaire de tante Noémie ? À l'aide de l'**éditeur**, donnez une touche personnelle à SuperQuiz 98 en ajoutant vos propres questions.

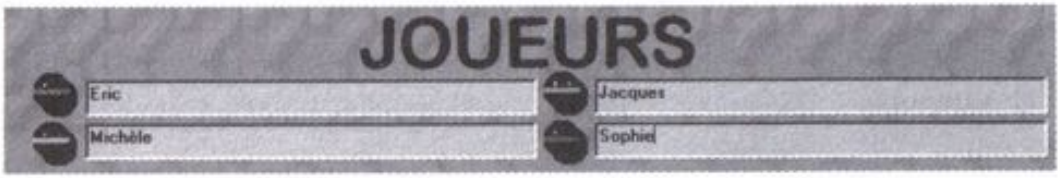
Configurer une partie

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Configurer**, SuperQuiz 98 vous propose plusieurs options qui vous permettent de déterminer les paramètres de votre partie.



◀ *L'écran de configuration du jeu*

Sélectionnez votre figurine



▲ *Personnalisez les noms de joueurs*

Pour choisir votre figurine, sélectionnez par simple clic l'un des quatre pions et entrez votre nom dans la case attenante. Votre nom s'inscrit à côté du pion que vous avez choisi. Vous pouvez encore modifier votre nom en double cliquant sur le texte.

Vous n'êtes bien entendu pas obligé d'associer un nom à chaque pion. Si vous jouez seul, il vous suffit d'en nommer un.

Fixer le temps de réponse

Vous pouvez fixer vous-même le temps dont vous souhaitez disposer pour répondre aux questions de SuperQuiz 98. Ce temps de réponse est fixé par défaut à 30 secondes. Vous voulez vous accorder un peu plus de temps ? Aucun problème.



◀ *Choisissez le temps de réponse qui vous convient*

Sélectionnez sur l'horloge le temps de réponse dont vous souhaitez disposer ; celui-ci s'affiche alors en rouge.

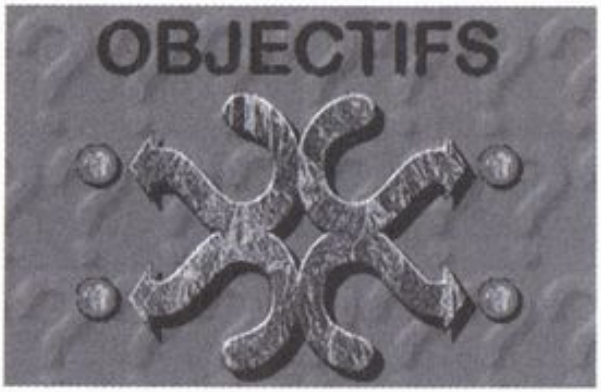
Tenez compte du temps de lecture de la question autant que du temps de réponse : le compte à rebours commence en effet dès l'affichage de la question.

Lorsqu'une vidéo accompagne la question, le temps de réponse ne démarre toutefois qu'à la fin de sa projection. Vous pouvez en écourter l'affichage en cliquant immédiatement sur Echap.

Les destinations

Pour quatre joueurs, le programme propose par défaut quatre destinations différentes. Si vous aimez les complications, vous ne manquerez pas de mener les quatre joueurs vers une seule et même destination. Si

vous préférez plutôt la confrontation permanente, vous opterez pour des destinations différentes.



◀ *Choisissez les cibles actives*

Par simple clic, sélectionnez ou désélectionnez les destinations.

Les textures

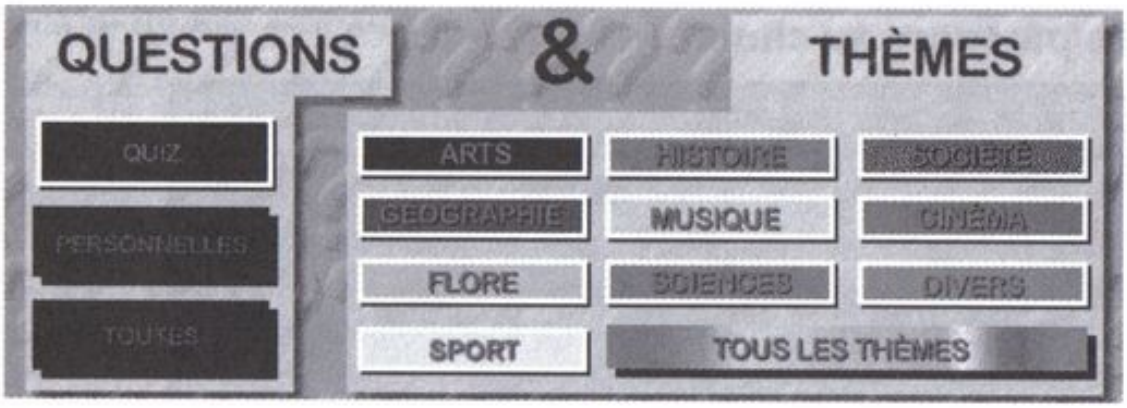


◀ *Choisissez un fond*

SuperQuiz 98 vous offre la possibilité de modifier le fond d'écran de votre jeu grâce aux *textures*. Sélectionnez la texture de votre choix par simple clic.

Le choix des questions et des thèmes

SuperQuiz 98 propose par défaut 5 555 questions portant sur 10 domaines thématiques. Si vous avez ajouté des questions à l'aide de l'éditeur, vous avez le choix entre les options *Questions du quiz, Questions personnelles* ou encore *Toutes*. Pour pouvoir jouer avec des questions personnelles, il faut cependant que vous ayez déjà créé un nombre minimum de questions. Un thème n'est en effet disponible que s'il contient au minimum cinq questions.



▲ *Personnalisez le quiz à votre goût*

Le thème *Cinéma* ne vous est pas proposé ? Cliquez sur *Tous les thèmes* si vous désirez jouer avec toutes les questions portant sur tous les domaines. Ce même bouton vous permet de désactiver tous les thèmes.

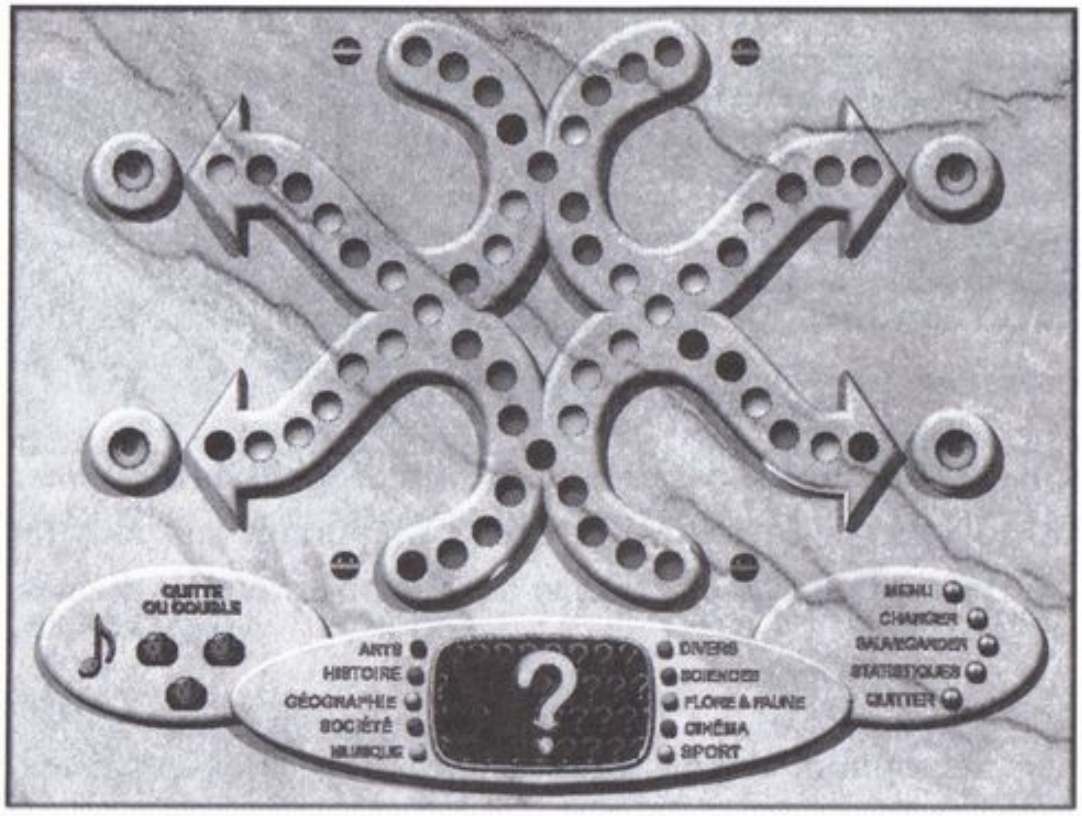
Annulation

Pour annuler une option, cliquez sur la flèche située en bas à gauche. Celle-ci vous ramène à l'écran de démarrage. Vous pouvez utiliser également la touche Echap. La flèche de droite, quant à elle, vous emmène au plateau de jeu.

Tout le monde en place !

Avant de commencer, voici encore quelques remarques sur le plateau de jeu. Les pions sélectionnés se placent sur le plateau de jeu au début d'un parcours. La position de départ d'un pion ne dépend aucunement de sa destination. Le pion du joueur dont c'est le tour clignote. Cliquez sur la première case de votre parcours pour obtenir la première question.

Quatre parcours au choix



▲ *Le jeu propose quatre parcours*

Le nombre de destinations que vous avez sélectionnées s'affiche sur le plateau de jeu. A vous de choisir l'itinéraire qui mène à l'une d'entre elles. Bien entendu, vous pourrez - ou devrez peut-être - bifurquer au croisement des parcours. Les cases sur lesquelles vous pouvez avancer s'illuminent dès que vous les survolez avec le pointeur de la souris.

La couleur des cases de votre parcours correspond au thème auquel se rapporte la question. Pour retrouver les codes couleurs des différents thèmes, reportez-vous à l'affichage situé sous l'aire de jeu. A chaque thème correspondent une couleur et une icône.

Un petit conseil : ne planifiez votre parcours qu'au fur et à mesure, car il vous est toujours possible d'en changer en cours de route. De plus amples informations à ce sujet vous sont fournies plus loin.

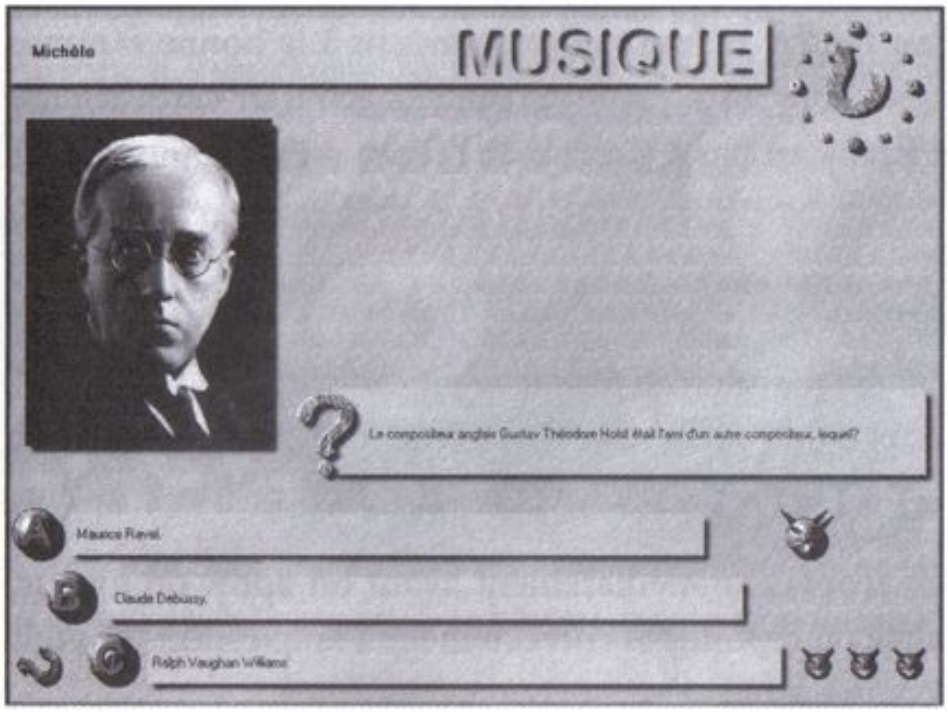
Répondre aux questions

Dès que vous avez cliqué sur la première case, une question apparaît. La couleur de l'écran correspond à celle du domaine dont est issue la question proposée.

Dans la partie supérieure, vous apercevez votre nom et le thème auquel se rapporte la question.

Ces questions peuvent être illustrées par une image, du son ou une vidéo.

Répondez à la question en cliquant sur la lettre **A**, **B** ou **C** ou en tapant sur le clavier la lettre correspondant à votre réponse.



▲ *Cliquez sur la bonne réponse ou appuyez sur l'une des touches A, B ou C*

La réponse à la question doit naturellement être donnée avant écoulement du temps de réponse. Un gong vous signale quand le temps de réponse est écoulé.

Bonne réponse ? - Vous avancez d'une case

Si vous avez répondu correctement et dans les temps, votre pion avance automatiquement d'une case sur le plateau de jeu.

La réponse est parfois illustrée par une image, un son ou une vidéo. Vous pouvez en écourter l'affichage en cliquant immédiatement sur Echap.

Si vous jouez à plusieurs, le pion du deuxième joueur se met alors à clignoter.

Mauvaise réponse ? - Vous aurez peut-être plus de chance la prochaine fois

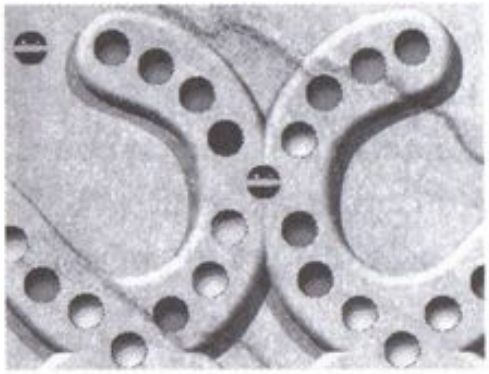
Si votre réponse est fausse, la lettre correspondant à la bonne réponse clignote pendant quelques instants. Vous pouvez écourter cette attente en cliquant sur la flèche en bas à gauche de l'écran ou en appuyant sur la touche Echap.

Changer de parcours

Comme cela a déjà été mentionné plus haut, il est possible de changer de parcours au cours d'une partie. Un changement de parcours permet soit de choisir un autre thème, soit de barrer la route à un autre joueur.

Lorsque vous vous trouvez immédiatement avant ou après un joueur, vous pouvez le battre en répondant correctement à la question. Et vous prenez la place de votre adversaire.

Vous ne pouvez cependant changer de parcours qu'à des endroits précis, les bifurcations à partir desquelles vous avez quatre possibilités. Les cases accessibles sont alors mises en surbrillance lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.



◄ *Vous pouvez empiéter sur le parcours du voisin*

Lorsque vous êtes, par exemple, sur la case 5, vous pouvez soit revenir à la case 4, soit aller à la case 6. De même, vous pouvez bifurquer vers les cases 4 ou 6 du parcours voisin.

Analysez bien la situation du jeu avant de prendre votre décision. Parfois, il vaut mieux reculer d'une case plutôt que d'avancer vers un piège.

Garder les commandes



▲ *Utilisez le panneau de contrôle pour connaître la couleur d'un thème*

La zone d'affichage sous le plateau de jeu a sans doute éveillé votre curiosité. Vous y trouverez la présentation des différents thèmes et des couleurs qui leur sont associées. En cliquant sur le bouton d'un thème, vous exécutez en outre une animation correspondant au thème sélectionné.

Etes-vous mélomane ?

Pour activer ou désactiver la musique de SuperQuiz 98, cliquez sur la note de musique située en bas à gauche de l'écran.

Le centre de contrôle

La liste des fonctions accessibles en cours de jeu se trouve en bas à droite de l'écran. Si vous n'avez pas le temps de terminer une partie en cours, enregistrez-la en cliquant sur **Sauvegarder**. Vous pourrez ainsi la poursuivre ultérieurement. Pour appeler une partie précédemment sauvegardée, cliquez sur le bouton **Charger**.

Pour revenir à l'écran de démarrage, il vous suffit de cliquer sur **Menu**. N'oubliez pas de sauvegarder votre partie si vous envisagez d'y revenir. Vous voulez savoir à combien de questions vous avez répondu correctement dans le domaine "Histoire" ? Cliquez sur **Statistiques** pour connaître les résultats détaillés des différents concurrents. Avec le bouton **Quitter**, terminez le jeu en cours sans l'enregistrer.

Le gagnant

Après avoir répondu correctement à toutes les questions, vous atteignez le point final, votre destination. Là vous attend une question plus épineuse pouvant porter sur n'importe quel thème. Mais ne vous laissez pas impressionner pour autant ! En répondant à cette dernière question, vous aurez gagné. Félicitations !

Après l'affichage des statistiques et des meilleurs scores, la partie continue dès lors que d'autres joueurs sont encore en course. Vous pouvez évidemment quitter le jeu et commencer une nouvelle partie.

Si vous jouiez seul, vous revenez à l'écran de démarrage après l'affichage des statistiques et des meilleurs scores.

4. SuperQuiz 98 pour les initiés - faites preuve d'esprit tactique !

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les règles de base de SuperQuiz 98, il est temps de vous présenter une variante plus offensive.

Il ne suffit plus de répondre correctement aux questions, il faut également faire preuve de tactique.

Barrer la route à vos adversaires

Vous savez déjà que des intersections à certains endroits du jeu vous permettent de changer de parcours.

Si un autre joueur se trouve sur la case que vous devez atteindre, vous pouvez lui prendre sa place, c'est-à-dire le faire reculer d'une case, en répondant correctement à la question. Vous et votre adversaire échangez alors vos places.

L'effet domino

Lorsqu'un pion est obligé de reculer d'une case, il se peut qu'un autre joueur occupe la case immédiatement derrière la sienne. Celui-ci doit lui aussi reculer d'une case : c'est l'effet domino.

Si l'effet domino vous oblige à reculer sur la case départ et si, là aussi, se trouve un joueur, vous devrez repartir de la case départ libre suivante, sur un autre parcours.

Le diablotin pour piéger vos adversaires

Le diablotin vous permet de mettre en difficulté vos adversaires les plus redoutables.

Vous pouvez en effet exploiter leurs points faibles et leur repasser les questions auxquelles vous ne savez pas répondre.

Vous rencontrez une question à laquelle vous ne savez pas répondre ? Et vous pensez que votre adversaire aura lui aussi des difficultés à trouver la solution ? Passez-lui donc votre question !

Ce n'est que lorsque deux joueurs au moins sont engagés dans la partie, que le symbole du diablotin apparaît dans la fenêtre de la question. Si votre adversaire répond correctement à la question que vous lui avez passée, il avance d'une case, sinon, il recule d'une case.

Dans ce dernier cas, la question vous revient. Mais même si vous ne savez pas répondre, vous conservez votre position. Attention ! N'utilisez pas votre diablotin de façon irréfléchie. Chaque joueur ne dispose en effet que de trois diablotins par partie. Evaluez donc précisément la position et les connaissances de vos adversaires pour ne pas gaspiller vos diablotins.

Lorsque vous tombez sur une question à laquelle vous ne savez pas répondre ou que vous voulez mettre un adversaire en difficulté, cliquez sur le symbole du diablotin à droite dans la fenêtre de la question.



◀ *Les diablotants vous permettent de passer des questions à vos voisins*

Chaque joueur dispose, en début de partie, de trois diablotins. Pour afficher le nom de l'adversaire contre lequel vous voulez utiliser votre diablotin, laissez quelques instants le pointeur de votre souris sur l'icône concernée.

Les petites icônes rouges, en bas à droite de la fenêtre, indiquent le nombre de diablotins dont vous disposez.

Sélectionnez maintenant la victime de votre choix. Son nom s'affiche alors en haut à gauche de l'écran. Il bénéficie alors du temps de réponse complet mais ne peut plus passer la question à quelqu'un d'autre.

S'il répond correctement à la question, il avance d'une case. C'est alors au tour du joueur suivant. S'il donne une mauvaise réponse, il recule d'une case et la question vous revient. Vous bénéficiez alors à votre tour du temps de réponse complet.

Si vous non plus ne connaissez pas la bonne réponse, ce n'est pas très grave. Vous conservez votre position, tandis que votre adversaire aura reculé d'une case.

Quitte ou double - Le risque, ça paye !

Le *quitte ou double* s'adresse aux joueurs qui ont le goût du risque. Le choix du quitte ou double doit en effet se faire avant même de connaître la question.

En contrepartie, ces questions vous offrent une chance de rattraper votre retard ou de prendre une avance considérable sur vos adversaires puisqu'une réponse correcte peut vous faire avancer d'une, deux ou trois cases !



▲ *Quitte ou double ?*

Les dés situés en bas à gauche de l'écran vous indiquent le nombre de questions quitte ou double auxquelles vous avez droit. Les dés disponibles sont rouges, les dés déjà utilisés sont grisés.

Suivant la position que vous occupez, vous pouvez donc avancer d'une, deux ou trois cases. Pour utiliser la question quitte ou double, vous devez cependant pouvoir reculer d'autant de cases que vous risquez de points. Si vous n'êtes que sur la deuxième case après le départ, vous ne pourrez risquer qu'un ou deux points. La question quitte ou double ne vous permet pas non plus d'accéder directement à l'arrivée, mais au maximum à la case qui la précède.

En cliquant sur un des dés, vous activez une question quitte ou double. Le texte *Quitte ou double* se met alors à clignoter. Des sueurs froides commencent à perler sur votre front ? Vous préférez abandonner ? Dans ce cas, cliquez à nouveau sur le dé pour annuler la question quitte ou double. Mais si vous êtes plus courageux, choisissez la case de votre prochaine question. Les cases sur lesquelles vous pouvez avancer (ou reculer si vous perdez) clignotent. Cliquez sur la case de votre choix. La question quitte ou double apparaît alors sur un fond clignotant. Si vous répondez correctement à la question quitte ou double, vous avancez d'un nombre de cases équivalent à votre enjeu.

Si un autre joueur se trouve sur votre case de destination, lui, et le cas échéant tous les joueurs qui le suivent, doivent vous laisser la place et reculer d'une case. (Voir *L'effet domino*).

Si vous n'avez pas la réponse, votre pion recule d'un nombre de cases équivalent à votre enjeu.

Dans le pire des cas, vous devrez encore reculer d'une case de plus, si un autre joueur occupe déjà votre case de destination. Si un troisième joueur se trouve juste derrière ce joueur, vous devez reculer jusqu'à la première case libre derrière ces joueurs.

Tout comme le diablotin, le quitte ou double ne peut être utilisé que trois fois par chaque joueur au cours de la partie. Mais attention, vous pouvez également tomber par hasard sur une question quitte ou double.

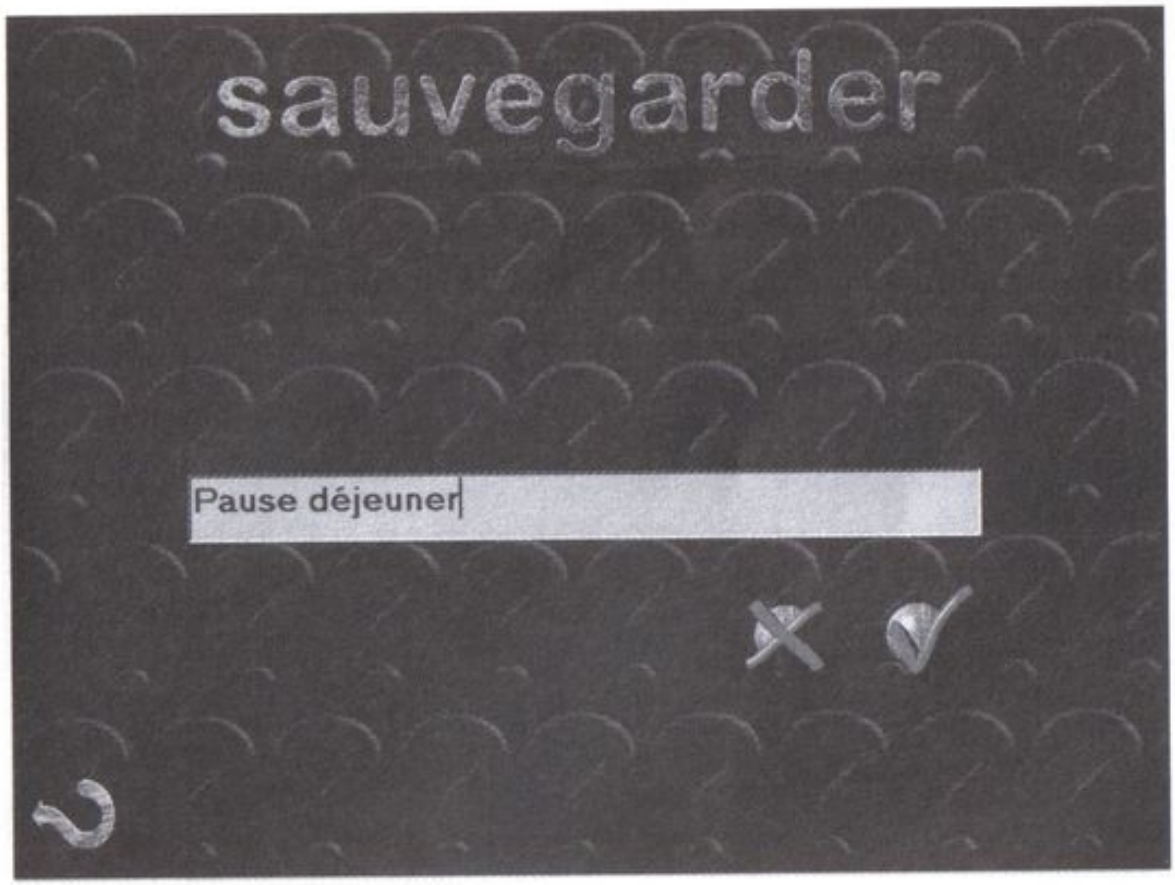
Vous ne pouvez pas utiliser votre diablotin sur une question quitte ou double.

Ne perdez pas le contrôle

Il n'est rien de plus exaspérant que d'être dérangé lors d'une partie que vous gagnez. Si vous êtes en train d'atteindre le score maximum après avoir répondu correctement aux dix premières questions, tâchez de préserver cet excellent résultat.

Sauvegarder, charger ou effacer une partie

Vous êtes obligé d'interrompre le jeu au milieu d'une partie ? Ou peut-être souhaitez-vous conserver un début de partie exceptionnel avant de prendre un risque ?



▲ *Sauvegardez le jeu pour le reprendre plus tard*

Le bouton **Sauvegarder** ouvre une boîte de dialogue qui vous permet d'enregistrer votre partie afin de la reprendre plus tard, exactement à l'endroit où vous l'avez laissée.

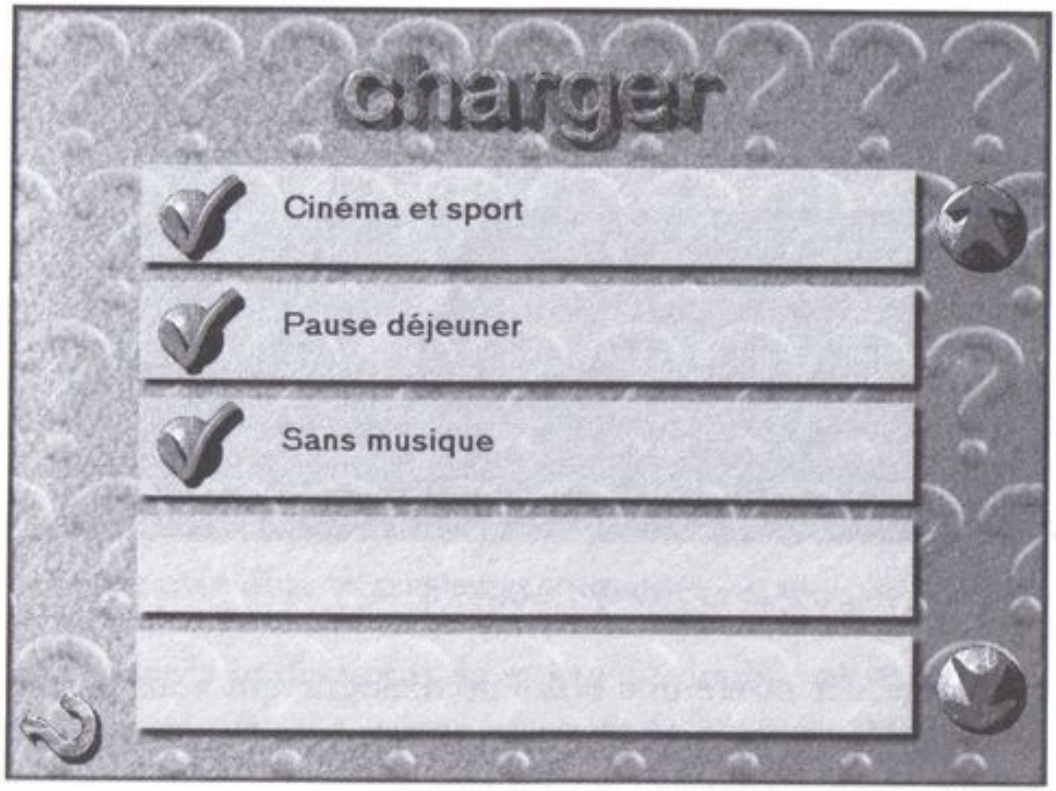
Entrez un nom de fichier de 25 signes maximum pour la partie à sauvegarder et confirmez en appuyant sur la touche Entrée ou en cliquant sur la coche.

Si une autre partie a déjà été enregistrée sous le même nom, l'enregistrement sera refusé et vous devrez entrer un autre nom de fichier. Pour des raisons de programmation, vous ne pouvez pas vous servir des caractères spéciaux ' (apostrophe) et #.

Pour quitter la boîte de dialogue, cliquez sur la flèche ou appuyez sur Echap. Pour effacer une partie sauvegardée, cliquez sur le bouton portant une croix.

Charger une partie

Pour charger une partie précédemment sauvegardée, cliquez sur le bouton **Charger** en bas à droite du plateau de jeu. Vous pouvez également charger une partie directement à partir de l'écran de démarrage.



▲ *Chargez une partie que vous avez préalablement enregistrée*

Vous obtenez alors la liste des parties précédemment sauvegardées, dans laquelle vous pourrez sélectionner la partie que vous souhaitez reprendre en cliquant simplement sur la coche. Utilisez les boutons fléchés pour parcourir la liste, triée par ordre alphabétique.

Attention ! Lorsque vous chargez une partie à partir du plateau de jeu, la partie en cours est annulée. Si vous souhaitez en conserver les paramètres, sauvegardez-la avant de charger une autre partie.

5. Evaluer vos connaissances

Vos connaissances générales ne peuvent que s'améliorer si vous jouez régulièrement à SuperQuiz 98. Mais si vous voulez connaître vos points forts et vos thèmes de prédilection, n'hésitez pas à utiliser la fonction Statistiques.

Les statistiques

Vous voulez savoir à combien de questions vous avez répondu correctement dans le domaine *Histoire* ? Cliquez sur **Statistiques** pour connaître les résultats détaillés des différents concurrents.

Pour chaque thème, le programme vous indique le pourcentage de réponses correctes (colonne de gauche) et de réponses incorrectes (colonne de droite). Cela vous donne un aperçu global de vos points forts et de vos points faibles.

Cliquez sur la flèche ou appuyez sur Echap pour revenir au jeu.

Les meilleurs scores

La fenêtre *Meilleurs scores* affiche sous forme de tableau le nom des dix meilleurs gagnants de SuperQuiz 98. Le pourcentage de réponses correctes (colonne de gauche) et fausses (colonne de droite) s'affiche derrière le nom de chaque joueur.
Pour quitter cette fenêtre, cliquez sur la flèche ou appuyez sur Echap.
Lorsque vous quittez le jeu, vous verrez défiler le nom des concepteurs, créateurs et réalisateurs de ce programme.
Pour quitter cette fenêtre, cliquez sur la flèche ou appuyez sur Echap.

L'éditeur de questions

Quel est donc le jour d'anniversaire de l'oncle Anatole ? Si vous voulez épater vos parents, amis ou collègues avec des questions de ce type, utilisez l'éditeur de questions.

À l'aide de l'éditeur, rédigez vos questions personnelles. Commencez par sélectionner le thème de votre choix.

Saisissez ensuite votre question dans la zone de saisie supérieure, à droite du point d'interrogation. Inscrivez enfin les réponses. La première réponse doit correspondre à la bonne réponse. Dans les deux dernières cases, saisissez deux mauvaises réponses.

Lorsque vous avez terminé, enregistrez votre question en cliquant sur la coche ou en appuyant sur Entrée. Un nouveau masque vide s'affiche pour accueillir votre question suivante. Pour annuler une question, cliquez sur le bouton portant une croix. Les zones redeviennent vides pour attendre la saisie suivante.

Cliquez sur la croix pour annuler la question.

Pour quitter l'éditeur, cliquez sur la flèche en bas à gauche de l'écran ou appuyez sur la touche Echap.

Combien de questions avez-vous déjà créées ?

Pour connaître le nombre de questions que vous avez créées, laissez le pointeur de la souris reposer quelques instants sur le bouton relatif à un thème. Le nombre de questions créées pour ce thème s'affiche dans une info-bulle.

Pour pouvoir jouer avec vos questions personnelles, il vous faut auparavant créer un nombre minimum de cinq questions pour chaque thème. N'oubliez pas, en effet, que 16 questions au moins sont posées à chaque joueur au cours d'une partie. En comptant une moyenne de 50 à 80 questions par partie et par joueur, vous avez une idée du nombre de questions à prévoir - suivant le nombre de joueurs - pour obtenir un jeu intéressant.

Soft Collection

Micro Application

Logiciel et documentation en français

17 ans

J'aime le logiciel Original

DATA BECKER EDITION

Assistance technique
tél : 01 53 34 20 46

Réf. : 2069
ISBN : 2-7429-1069-7

Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris
Tél. : 01 53 34 20 20
Fax : 01 53 34 20 00

3615 MICROAPP
1,29 F la minute

Web
http://www.microapp.com