



ARCANA



POWERPLAY

LE JEU DES DIEUX

POWERPLAY

LE JEU DES DIEUX

TABLE DES MATIERES

1. Le Jeu des Dieux	1
2. Chargement du Programme	1
3. Options de Jeu	2
4. Comment jouer au POWERPLAY	2
5. Son	6
6. Résumé des Commandes de Jeu	6
7. Compilation de vos propres Questions	7

Droits d'auteur © 1987 Arcana Software Ltd.

Tous droits réservés

D'abord publié en 1985 par Arcana Software Design

Aucune partie de ce livret ne devra être reproduite sans le consentement préalable du détenteur des droits d'auteur.

DEUXIEME EDITION. DECEMBRE 1987

Traduction : Sylvie NOIRALT.

1. LE JEU DES DIEUX

Sur les hauteurs du mont Olympe, les dieux puissants se querellent une fois de plus pour savoir lequel d'entre eux est le plus sage et le plus fort. Pour trancher cette question, Zeus a décidé qu'ils devraient s'affronter au cours d'une bataille d'intelligence pure et de rapidité, qu'il a lui-même imaginée et qui s'appellera "POWERPLAY".

Dans les jardins du Temple d'Apolon, une cour spéciale a été choisie pour être le théâtre de l'affrontement.

Afin de leur éviter d'être blessés, les dieux auront chacun à leur disposition quatre guerriers qui livreront bataille suivant leurs ordres.

Tout au long de l'épreuve, les dieux seront testés sur leurs connaissances de l'univers et devront répondre rapidement et correctement afin d'utiliser au mieux leurs guerriers. Le dieu qui répond le mieux devient le plus sage, et pourra utiliser de plus forts guerriers. Par ordre de force, les quatre rangs de guerrier qu'un dieu peut utiliser sont:

- HERCULE — Un simple mortel. Le plus faible, mais néanmoins un personnage fort.
- CYCLOPE — Un énorme géant qui ne possède qu'un œil, et dont la force équivaut celle de bien des hommes.
- MINOTAURE — Un monstre puissant, mi-homme mi-taureau, dont la force physique est très grande.
- SATYRE — Le plus diabolique et puissant, mi-homme mi-bouc. Un démon sylvestre doté d'une grande capacité mystique.

En utilisant les ressources qui leur sont disponibles, ces guerriers combattront bravement, jusqu'à la mort, pour leur maître. La bataille sévira jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul dieu et n'importe lequel de ses guerriers dans la cour. Ce dieu qui aura remporté la victoire en créant les guerriers les plus valeureux pourra alors revendiquer le titre "du Plus Sage et Plus Fort Dieu d'entre Tous".

2. CHARGEMENT DU PROGRAMME

Pour charger le programme, rembobinez la cassette jusqu'au début de la face un, puis suivez les instructions de chargement données ci-dessous pour votre ordinateur.

AMSTRAD: Si votre ordinateur est équipé d'un lecteur de disquettes, tapez d'abord /tape. Puis, appuyez simultanément sur la touche CTRL et la petite touche ENTER pour charger le programme.

Une fois chargée, la page de titres qui illustre les personnages de POWERPLAY, sera affichée à l'écran. Avant de jouer, il faut

charger un fichier de questions. Il en existe plusieurs qui se trouvent des deux côtés de la cassette, et qui contiennent au total plus de 2000 questions. Pour charger un fichier, mettez en place la cassette et pressez la touche L, puis tapez le nom du fichier que vous voulez charger et appuyez sur **RETURN** ou **ENTER**. Vérifiez que la cassette soit bien placée pour charger le premier fichier de questions, après avoir chargé le programme principal.

3. OPTIONS DE JEU

Avant de début du jeu, il vous est demandé de sélectionner le nombre de joueurs participant à cette épreuve ainsi que le niveau de difficulté du jeu. On peut y jouer à deux, trois ou quatre. Le niveau de difficulté détermine le temps de réponse à chaque question posée et peut varier du niveau un (dix secondes) au niveau quatre (2,5 secondes).

Puis on demandera à chaque joueur de sélectionner l'outil avec lequel il désire jouer durant la partie. Plus d'un joueur peut utiliser le même outil et choisir entre le clavier et une des deux manettes de jeu (si ces dernières sont connectées).

À l'utilisateur qui choisit un outil, correspond une lumière sur l'écran. En pressant la **BARRE D'ESPACE**, un joueur peut passer d'une option à l'autre et doit appuyer sur les touches **RETURN** ou **ENTER** une fois la sélection faite. Le jeu ne fonctionnera pas correctement si l'outil sélectionné n'est pas disponible sur votre ordinateur.

Une fois toutes les sélections faites, appuyez sur la touche située dans le coin en haut à gauche du clavier, normalement appelée **ESC** ou **ESCAPE**.

4. COMMENT JOUER AU POWERPLAY

4.1 Profil du jeu

Chaque joueur commence le jeu avec quatre pions: trois Hercules et un Cyclope, situés dans un coin du damier. Les pions des joueurs se différencient par les couleurs caractéristiques suivantes:

JOUEUR 1	BLEU
JOUEUR 2	ROUGE
JOUEUR 3	VERT
JOUEUR 4	BLANC

Le but du jeu est d'éliminer du damier les pions de vos adversaires.

Les joueurs sélectionnent à tour de rôle un de leurs pions et répondent à la question qui apparaît au bas de l'écran. Si le joueur ne répond pas correctement à cette dernière, ce sera le tour du joueur suivant de s'y essayer.

Si, au contraire, la réponse donnée est exacte, le nombre de points du pion se trouvera augmenté et sa sagesse aussi. Le joueur

pourra dès lors déplacer son pion sur n'importe quelle case adjacente pour finir son tour.

Si, après avoir répondu correctement, suffisamment de points ont été totalisés, le joueur a la possibilité par le biais d'une "mutation", de changer son pion contre un pion de force supérieure.

Déplacer un pion sur une case occupée par un adversaire constitue un "défi". Le pion qui perdra ce défi retournera à un niveau de force inférieure ou bien sera éliminé de la partie.

4.2 Choisir un pion

S'il est désigné, le joueur peut sélectionner son pion.

Ce joueur et le numéro du pion seront indiqués sur la partie gauche du socle de la statue. On y verra aussi le pion rebondir de haut en bas sur sa case. Le niveau de force et le nombre de points de sagesse de ce pion sont indiqués sur la partie droite du socle de la statue.

Durant son tour, le joueur peut faire défiler ses pions en appuyant sur la **BARRE D'ESPACE** du clavier, ou, en déplaçant la manette de jeu vers le haut ou vers le bas. Une fois le pion choisi, le joueur doit appuyer sur les touches **RETURN** ou **ENTER** ou presser le **BOUTON DE FEU** de la manette de jeu afin que la question lui soit posée.

On ne peut choisir un pion qui ne pourra, une fois la question répondue, se rendre sur une case adjacente libre.

4.3 Répondre à la question

Les cases sur le damier sont divisées en quatre couleurs qui correspondent aux sujets suivants:

COULEUR	SUJET
BLEU	CULTURE GENERALE
ROUGE	SPORTS ET LOISIRS
VERT	SCIENCE ET TECHNOLOGIE
JAUNE	HISTOIRE ET GEOGRAPHIE

La question sera présentée sur une ligne située en bas de l'écran. Le sujet de la question est déterminé par la couleur de la case occupée par le pion sélectionné. La difficulté de la question dépend du niveau de force du pion choisi:

PION	DIFFICULTE DE LA QUESTION
HERCULE	1 (FACILE)
CYCLOPE	2
MINOTAURE	3
SATYRE	4 (DIFFICILE)

Quatre réponses possibles à chaque question. Ces réponses sont disposées autour d'une croix située au centre de la ligne, au bas de l'écran. Si l'on utilise le clavier, le joueur sélectionne sa réponse en appuyant sur la touche appropriée du curseur. Si l'on se sert de la manette de jeu, la réponse est choisie en déplaçant la manette dans la bonne direction.

Si la réponse choisie est exacte, le nombre de points de sagesse du pion est augmenté. Plus un joueur met de temps à répondre, moins de points il gagne. Le joueur pourra alors déplacer son pion, ou, s'il a totalisé plus de 25 points il pourra passer au niveau supérieur.

Si le joueur donne une réponse fautive, ou dépasse son temps de réponse, il ne gagne aucun point et c'est au joueur suivant de jouer.

4.4 Déplacer un pion

On peut déplacer un pion sur n'importe quelle case libre voisine, soit en dirigeant la manette de jeu dans le sens désiré et en appuyant sur le bouton de feu soit en utilisant la touche correspondant à la direction désirée, comme indiqué dans le tableau ci-dessous:

TOUCHE	DIRECTION
J	EN ARRIERE
N	EN AVANT
X	A GAUCHE
C	A DROITE
A	ARRIERE-GAUCHE
Z	AVANT-DROITE
M	AVANT-GAUCHE
K	ARRIERE-DROITE

Un pion ne peut être déplacé en dehors du damier, il ne peut être placé sur une case occupée par un pion appartenant au même joueur. Se rendre sur une case occupée par un pion adverse équivaut à un défi.

Dans le damier il existe quatre cases magiques colorées en rouge. Ces cases sont connues sous le nom de "teleport". Déplacez un pion sur l'une de ces cases, il disparaîtra et réapparaîtra sur n'importe laquelle des quatre cases teleport, même la sienne. Ces cases peuvent donc être utilisées pour traverser le damier rapidement ou pour échapper à un défi imminent. Cependant, puisque le pion peut réapparaître sur la même case, il ne s'agit pas d'une méthode à toute épreuve pour ce qui est de s'échapper.

Un pion ne réapparaîtra pas sur une case teleport qui est déjà occupée par un autre pion.

4.5 Changement de niveau

Si, après avoir répondu correctement à une question, un pion dont le niveau de force va de un à trois, totalise un nombre de 25 points de sagesse ou plus, la possibilité de passer à un niveau de force supérieure lui est alors offerte.

Dans le cas où le joueur décide de reporter ce changement de niveau au tour suivant reportez-vous au paragraphe précédent.

Pour procéder à ce changement, lorsque celui-ci est désiré, il faut presser la **BARRE D'ESPACE** du clavier, ou appuyer sur le **BOUTON DE FEU** quand la manette de jeu est centrée. Après un changement de niveau, 25 points de sagesse sont retirés au pion.

Une fois le changement de niveau effectué, le joueur peut continuer à déplacer son pion sur une nouvelle case, de la façon décrite précédemment.

L'avantage de faire passer un pion au niveau supérieur, est qu'il peut supporter davantage de défaites lors des différents défis avant d'être éliminé. L'inconvénient est que le sujet des questions posées est plus difficile.

4.6 Défis

Pour lancer un défi, un joueur doit essayer de déplacer son pion sur une case déjà occupée par son adversaire.

Le défi: c'est l'affrontement de deux joueurs pour répondre à la même question. Cette question est posée sur un sujet choisi au hasard, dont le niveau de difficulté est déterminé par le plus fort des pions opposés.

Les joueurs répondent en se servant soit du clavier, soit de la manette de jeu. S'il n'y a pas de manette, un joueur se servira normalement des touches fléchées tandis que l'autre utilisera une autre série de touches. Le joueur à qui l'on a attribué le **CLAVIER No 2** se servira des touches suivantes:

TOUCHE	DIRECTION
B	HAUT
G	BAS
T	GAUCHE
Y	DROITE

On ne posera pas la question du défi tant que les deux joueurs n'auront pas indiqué s'ils sont prêts à y répondre et, par conséquent, tant qu'ils n'ont pas appuyé sur le **BOUTON DE FEU** de la manette de jeu, ou pressé la **BARRE D'ESPACE** du clavier.

Dès que la question est posée, les deux joueurs doivent essayer de répondre le plus rapidement possible. Le joueur qui répond le premier remporte la victoire si la réponse donnée est exacte, et perd si celle-ci est fautive. Si aucun des deux joueurs ne parvient à

répondre dans le temps qui leur est imparti, celui qui a lancé le défi aura perdu.

Le pion appartenant au perdant passera au niveau de force inférieure sans gagner un seul point de sagesse. Si le pion est déjà au niveau de force le plus bas, il sera éliminé du jeu. Les pions les plus forts courent donc un risque moindre lors du défi.

Si le pion défié est éliminé, le pion gagnant ira sur sa case. Dans le cas contraire les deux pions resteront sur leurs propres cases.

5. SON

Le programme utilise les possibilités de son offertes par votre micro ordinateur. Si vous souhaitez suspendre les effets du son, que ce soit lors du programme des titres ou, lors du jeu, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche Q. Pour rétablir le son, il vous suffira de presser la touch S.

6. RESUME DES COMMANDES DE JEU

Sélectionner des options

JOUEUR	RETURN	ou ENTER
MANETTE DE JEU	BARRE D'ESPACE	
ou CLAVIER		
COMMENCER A JOUER	ESCAPE	ou ESC

Son

METTRE LE SON	S
ENLEVER LE SON	Q

Commandes de jeu

	CLAVIER	MANETTE DE JEU
SELECTIONNER LE PION	BARRE D'ESPACE	EN HAUT/EN BAS
CONFIRMER VOTRE CHOIX DE PION	RETURN	FEU quand centrée
CHANGEMENT DE NIVEAU	BARRE D'ESPACE	FEU quand centrée
RECULER	J	FEU quand levée
AVANCER	N	FEU suand baissée
ALLER A GAUCHE	X	FEU quand vers la gauche
ALLER A DROITE	C	FEU quand vers la droite
ALLER EN ARRIERE GAUCHE	A	FEU quand levée à gauche
ALLER EN ARRIERE DROITE	K	FEU quand levée à droite
ALLER EN AVANT GAUCHE	M	FEU quand baissée à gauche
ALLER EN AVANT DROITE	Z	FEU quand baissée à droite

Répondre aux questions

	CLAVIER 1	CLAVIER 2	MANETTE DE JEU
CHOISIR LA REPONSE DEGAUCHE	←	T	GAUCHE
CHOISIR LA REPONSE DEDROITE	→	Y	DROITE
CHOISIR LA REPONSE DU HAUT	↑	S	EN HAUT
CHOISIR LA REPONSE DU BAS	↓	G	EN BAS

7. COMPILATION DE VOS PROPRES QUESTIONS

7.1 Introduction

POWERPLAY comprend plus de 2000 questions qui vous permettront de jouer pendant un long moment. Cependant, vous souhaitez peut-être compiler vos propres questions aussi un programme a-t-il été créé pour vous permettre de le faire: le **Compilateur de Questions**.

Toutes les questions de **POWERPLAY** sont contenues dans un nombre de fichiers séparés. Ces questions se rapportent à chacun des quatre sujets, et sont de quatre niveaux de difficulté différents. Bien que nous ne vous permettions pas d'examiner ou de remanier ces fichiers, vous pourrez en créer de nouveaux ou éditez des fichiers que vous avez déjà créés.

7.2 Le Compilateur de Questions

Pour utiliser le compilateur rembobinez la cassette au début de la face deux, et chargez de la même façon que **POWERPLAY**. (voir section 2).

Une fois en marche, entrez le nom du fichier que vous désirez remanier, suivi de **RETURN** ou **ENTER**. Le compilateur chargera alors le fichier nommé si la cassette a bien été mise en place. Si vous voulez commencer un nouveau fichier, appuyez simplement sur **RETURN** ou **ENTER** sans donner de nom au fichier.

7.3 L'Editeur

L'écran d'édition va vous être maintenant présenté. Il se compose d'un nombre de cadres dans lesquels se trouvent les différentes parties de la question. Au début, le curseur se situe dans le cadre intitulé sujet, et peut être déplacé vers d'autres cadres en appuyant sur les touches du curseur en haut ou en bas.

Dans les cadres qui ont plus d'un caractère, une seule ligne de l'éditeur apparaît. Utilisez les touches du curseur pour aller à gauche et à droite du cadre. En appuyant sur **DEL** on efface le

caractère à gauche du curseur et le reste de la ligne est déplacé vers la gauche. Vous pouvez alors insérer des caractères dans la ligne en les tapant.

Notez que dans les cadres à caractères multiples, à l'exception du cadre de **TITRE**, seuls les chiffres, lettres, points, virgules, apostrophes et pourcentages sont autorisés.

Vous pouvez passer des questions en appuyant sur **CTRL-N** (N pour la question suivante) ou **CTRL-P** (P pour la question précédente). Vous ne pouvez pas quitter une question sans que celle-ci soit totalement compilée ou totalement laissée en blanc.

7.4 Format des questions

Le contenu de chaque cadre est décrit ci-dessous:

a) Sujet

Un nombre entre un et quatre peut être inséré dans ce cadre. Il sélectionne le numéro du sujet que vous souhaitez remanier. Pour répondre à une question sur ce sujet, le pion doit se trouver sur une case, dont la couleur est indiquée à la droite du numéro.

b) Niveau

Un nombre entre un et quatre peut être inséré dans ce cadre. Il établit le niveau de difficulté des questions que vous désirez remanier. A la droite de celui-ci, est indiqué le type de pion capable de répondre à une question de ce niveau.

c) Titre

C'est un message qui sera imprimé pendant la partie une fois que le pion aura été sélectionné. Il annonce le sujet de la question avant que celle-ci n'apparaisse, par exemple "**HISTOIRE & GÉOGRAPHIE**". Vous n'êtes pas limités aux quatre sujets utilisés dans les fichiers.

d) Question

Ce cadre contient la question qui va être posée. Quand vous quittez ce cadre, le compilateur tente de centrer la question. S'il n'y a pas de place pour le faire à l'intérieur du cadre, l'ordinateur émettra un "bip" et vous devrez abrégier la question.

e) Indicateur de réponse

Ce cadre est à la droite du mot **REPONSES**. Il doit contenir une lettre entre A et D et rien d'autre. Il indique laquelle des quatre réponses est exacte.

A indique que la première réponse est exacte, B indique que la seconde réponse est exacte etc...

f) Les réponses

Les quatre cadres suivants contiennent les quatre réponses possibles à la question, une seule d'entre elles étant exacte. Les deux premières réponses correspondent aux réponses de "gauche" et de "droite". Les deux suivantes correspondant aux réponses du "haut" et du "bas".

7.5 Sauvegarder un fichier

Avant de sauvegarder un fichier, ce dernier doit contenir au moins une question dans chaque matière à chaque niveau de difficulté.

Quand vous êtes prêts pour la sauvegarde, appuyez sur **CTRL-X**. On vous demandera ensuite de donner un nom au fichier pour sauvegarder les questions. A ce stade, appuyez sur **RETURN** ou **ENTER** sans fournir de nom au fichier, vous ramènera au mode d'édition sans sauvegarde possible. Une fois le fichier sauvegardé, vous pouvez procéder à l'édition d'un autre fichier.

ARCANA SOFTWARE LTD.
2 Clare Street
Bristol
BS1 1XS
United Kingdom

