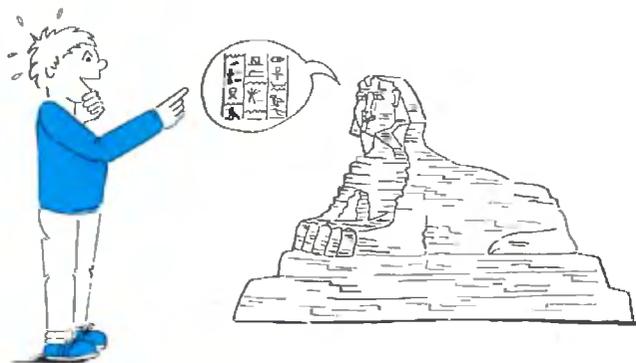




QUEST

QUESTIONS-RÉPONSES

	page
COMMENT SAVOIR SI L'ON SAIT TOUT _____	3
QUELQUES BONNES HABITUDES _____	5
LE QUESTIONNÉ _____	6
<i>Mise en route du programme</i> _____	6
<i>Vous jouez seul</i> _____	6
<i>Vous jouez à deux</i> _____	8
LE QUESTIONNEUR _____	10
<i>Mise en route du programme</i> _____	11
<i>Création</i> _____	11
<i>Correction</i> _____	13
<i>Impression</i> _____	14
LA CASSETTE « CULTURE GÉNÉRALE » _____	15



Apprendre ou jouer ?

QUEST vous fait apprendre et jouer à la fois : soyez questionné ou questionneur, voire les deux en même temps.

Vous préparez un examen ? Cet examinateur électronique est toujours disponible. Entraînez-vous jusqu'à devenir LE candidat incollable.

Vous êtes curieux de nature ? Accroissez vos connaissances. La science est passionnante avec QUEST.

Vous aimez jouer, seul ou à deux ? Jouez à QUEST. C'est rapide, imprévu...

Un « Q.C.M. » sur mesures

Dans un « Q.C.M. » classique (Questionnaire à choix multiple), on vous pose une question et l'on vous propose trois réponses : à vous de choisir la bonne.

Dans QUEST, le Q.C.M. se perfectionne doublement.

Vous pouvez utiliser des questionnaires pré-enregistrés sur des cassettes VIFI NATHAN : vous appelez les questions les unes après les autres, et il ne reste plus qu'à appuyer sur la touche de la bonne réponse **1** **2** ou **3**. Le programme vous corrigera avec une aimable impartialité (il vous appellera même par votre prénom !).

Une cassette VIFI NATHAN comporte 500 questions. Mais lors du jeu, une seule question est tirée au hasard parmi 5. Vous pouvez donc répondre à 100 questions d'affilée et réutiliser la cassette plusieurs fois sans pour cela avoir strictement le même questionnaire. Quand vous savez tout, vous pouvez passer à une autre cassette.

Mais QUEST ne s'arrête pas là...

Posez vos questions

Enregistrez vos questionnaires personnels sur une cassette C60 de bonne qualité.

Vous avez repéré vos lacunes ? C'est là-dessus qu'il est intéressant d'insister. Alors faites-en des questions et enregistrez-les vous-même avec un choix de réponses : rien de plus facile avec QUEST.

Vous pouvez revenir sur des points faibles, puis effacer et ré-enregistrer au fur et à mesure de vos progrès. C'est l'apprentissage en souplesse !

Choisissez vos thèmes

Une cassette conçue par vous-même peut contenir 250 questions. Lors de l'utilisation de ce type de cassette, il n'y a pas de tirage au sort. Nous vous suggérons une vingtaine de sujets. Cela fait cinq mille bonnes réponses à trouver...

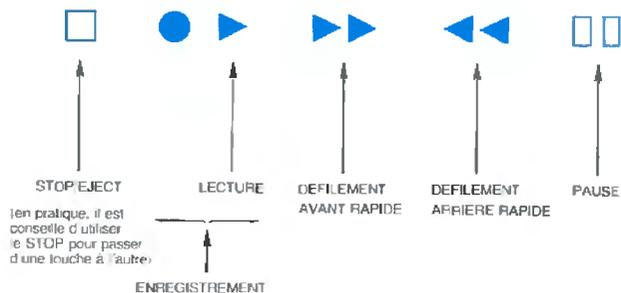
Dates historiques par pays ou par thèmes (la révolution industrielle, les grandes découvertes de la Renaissance, les échanges avec l'Extrême-Orient...) — Formules des corps chimiques simples ou composés, des figures géométriques, des calculs de mécanique — Attribution à leurs auteurs des œuvres littéraires, musicales, architecturales, cinématographiques, etc. ; et inversement, catalogue des œuvres de chaque auteur — Villes traversées par un cours d'eau — Chiffres de production d'une branche économique ou d'un pays — etc., etc...



QUELQUES BONNES HABITUDES...

Que ce soit pour répondre à un questionnaire (mode jeu) ou pour préparer votre propre Q.C.M. (mode création), vous allez être amené à manipuler quelque peu le lecteur de cassette.

Pour savoir quoi faire et à quel moment, rien de plus simple ! Faites comme l'ordinateur...
Au bas de l'écran, vous pourrez voir reproduites les touches du lecteur de cassette :



L'ordinateur vous indique sur quelle(s) touche(s) appuyer en la (ou les) faisant clignoter sur l'écran.

Lorsque vous avez suivi les consignes, appuyez sur la touche **ACC** (comme ACCORD) : vous indiquez ainsi à la machine que vous avez bien suivi ses ordres...

IMPORTANT : Tout non-respect des consignes données par les symboles clignotants peut impliquer l'effacement ou le non-fonctionnement de la cassette.

Alors souvenez-vous !

ACC = « J'ai bien appuyé sur la touche que l'ordinateur m'a indiquée. Je suis prêt. »

ET MAINTENANT, LE MODE D'EMPLOI.

LE QUESTIONNE

Vous voulez tester vos connaissances ?

Pensez à insérer une cassette questionnaire, VIFI NATHAN ou la vôtre, dans le lecteur !

Mise en route du programme

- Vous avez allumé votre téléviseur puis votre microordinateur, et votre lecteur est bien connecté ; très bien !
- Choisissez l'option 1 : QUEST (touche **1** du clavier ou crayon optique).
- La page titre QUEST apparaît.
- Appuyez sur la barre d'espace pour passer au jeu.
- L'ordinateur propose :

1 . Jeu
2 . Création

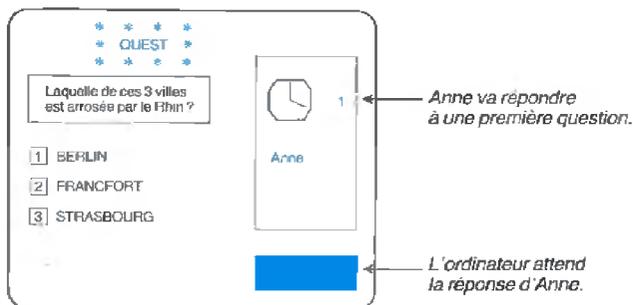
- Vous voulez jouer ! Alors, tapez **1** .
- Vous voyez apparaître :  (1...2?)

Vous jouez seul

- tapez **1** puis appuyez sur **ENTRÉE** ;
- ce drble de personnage accompagné d'un 1, c'est vous ! Indiquez votre nom (pas plus de 12 caractères), puis appuyez sur **ENTRÉE** ;
- quelques manipulations avec le lecteur, un petit temps de déroulement et l'ordinateur vous demande : « PAR QUELLE QUESTION VOULEZ-VOUS COMMENCER ? » En effet, vous n'êtes pas obligés de commencer par la première question. Vous pouvez décider de débiter par la dixième ou par la vingtième du questionnaire ;
- tapez le numéro de votre choix (attention, vous ne pouvez pas demander une question qui n'existe pas ; l'ordinateur n'accepterait pas votre réponse) et tapez sur **ENTRÉE**. Tant que vous n'avez pas validé, vous pouvez changer le numéro de la question en utilisant la touche **←**. Mais attention ! Si vous aviez choisi la question 100 et que vous desiriez tout compte fait le numéro 10, vous devrez retaper 010.
- un petit temps d'attente et la question demandée s'inscrit sur l'écran.

Exemple :

Anne joue seule. Elle a choisi de commencer par la question 20 de la cassette. La première question à laquelle elle va répondre est une question de géographie.



A vous de jouer !

- Tapez le numéro de votre réponse ou pointez le crayon optique sur la ligne correspondante (par exemple 3).
- Si vous avez raison, l'ordinateur vous dit « C'EST EXACT » en musique ; vous marquez 1 point.
- Si vous avez tort, vous voyez s'afficher : « NON, EMILE, LA BONNE RÉPONSE EST 2 » (si vous vous appelez Emile bien entendu !) et vous ne marquez aucun point.

— Au bas de l'écran à droite, apparaît un **?** Vous voulez passer à la question suivante, tapez sur une touche du clavier (la barre d'espace par exemple).

Vous voulez arrêter, appuyez sur la touche **STOP**. Vous êtes alors ramené au menu :

1 . Jeu
2 . Création

- Si vous parvenez à la fin du questionnaire, vous êtes automatiquement ramené à ce même menu.

Vous jouez à deux

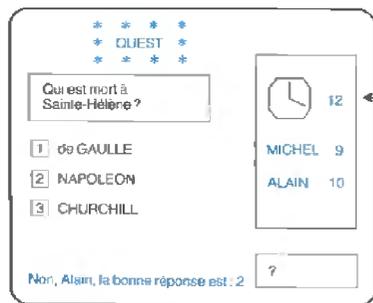
- tapez **2** puis appuyez sur **ENTRÉE** ;
- lorsque le premier petit personnage apparaît, le premier joueur tape son nom puis appuie sur **ENTRÉE** ; l'autre joueur fait de même lorsque la seconde silhouette s'affiche ;
- quelques manipulations avec le lecteur, un petit temps d'attente puis vous indiquez le numéro de la question par laquelle vous voulez commencer ; vous confirmez par **ENTRÉE** et la question ainsi choisie s'affiche à l'écran.

Que le meilleur gagne !

- Chaque joueur a une couleur : mauve pour le premier, bleu clair pour le second.
- Au bas de l'ardoise à droite, la couleur de l'astérisque (bleu ou mauve) annonce lequel des deux doit répondre.
- Chaque joueur indique à son tour au clavier ou au crayon optique (discrètement ou ouvertement...) le numéro de sa réponse.
- L'ordinateur affiche « C'EST EXACT » si les deux joueurs ont bien répondu.
- Sinon l'ordinateur indique la bonne réponse.
- Toute bonne réponse rapporte 1 point ; toute réponse fausse rapporte 0 point.
- Pour continuer la partie, appuyez sur une touche (barre d'espace par exemple) lorsque apparaît le **?** (en bas à droite de l'écran) ; pour interrompre une partie, appuyez sur **STOP**.

Exemple :

A la douzième question Michel a donné la bonne réponse et son score est passé à 9 points ; Alain a donné une réponse inexacte, il n'a pas marqué de point ; son score reste égal à 10.



Les joueurs ont répondu à 12 questions.

- A la fin du questionnaire ou en cas d'interruption en cours de partie, vous revenez au menu :

1. Jeu
2. Création

- La coupe **I** accompagne le nom du joueur qui domine la partie et est définitivement attribuée au vainqueur. Attention, sur 100 (ou 250 questions) elle peut changer très vite et très souvent de mains !



LE QUESTIONNEUR

Vous avez décidé de créer votre questionnaire !

Pensez à bien préparer pour chaque question les 3 réponses possibles : les 2 fausses ne doivent pas être absurdes, ce serait trop facile !

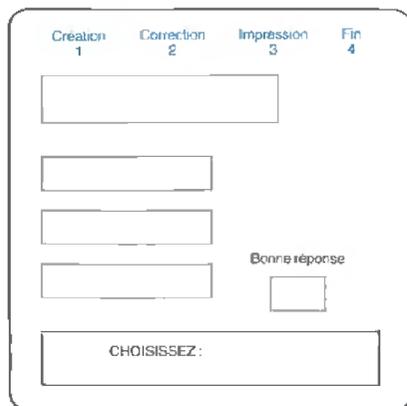
Mise en route du programme

- Vous avez allumé le téléviseur, puis le microordinateur, et vous avez mis une de vos cassettes dans le lecteur.
- Choisissez l'option 1 : QUEST (tapez la touche **1** du clavier ou indiquez votre choix à l'aide du crayon optique).
- La page titre QUEST apparaît.
- Appuyez sur la barre d'espace pour passer au jeu.
- L'ordinateur propose :

- | | |
|----------|----------|
| 1 | Jeu |
| 2 | Création |

- Choisissez l'option CREATION en tapant **2**.
- L'ordinateur vous demande si votre cassette est vierge ? Tapez O pour OUI - N pour NON.
Remarque : répondez NON uniquement si vous avez déjà utilisé la cassette pour enregistrer un questionnaire avec QUEST.
Pour tout autre enregistrement (musique par exemple), considérez que votre cassette est vierge : l'effacement s'effectuera automatiquement.
- VOTRE CASSETTE EST VIERGE :
 - vous devez la rembobiner (la touche **◀** clignote) ; lorsque c'est fini, n'oubliez pas de l'indiquer à l'ordinateur en appuyant sur la touche **ACC** ;
 - mettez maintenant votre lecteur en mode enregistrement (touches **▶ ▶** enfoncées) et confirmez par **ACC** ;
 - un petit temps de déroulement et vous avez le choix entre : Création (1) Correction (2) Impression (3) Fin (4).
- VOTRE CASSETTE N'EST PAS VIERGE :
 - les manipulations sont pratiquement les mêmes, à une exception près. Après le rembobinage, il faut juste mettre en position lecture (touche **▶**) au lieu d'enregistrement (touche **▶ ▶**) ;
 - soyez attentif aux consignes, et tout doit bien se passer !
 - vous aboutissez au même menu :
Création (1) Correction (2) Impression (3) Fin (4).

- Vous voyez sur l'écran



1. Création

- Choisissez **1** pour créer vos questions.
 - N'oubliez pas vos bonnes habitudes, suivez bien les manipulations que vous indique l'ordinateur.
 - En mettant votre lecteur de cassettes en mode enregistrement et en confirmant par **ACC**, le mot Création devient rouge et vous lisez au bas de l'écran : « ENTREZ VOTRE TEXTE ».
 - ENTRÉE DE LA QUESTION :
 - le curseur (tiret lumineux) est au début du cadre réservé à la question ;
 - tapez votre question ; elle peut occuper 52 CARACTÈRES (soit 2 lignes complètes) et ne peut s'écrire qu'en majuscules.
- Exemple : LAQUELLE DE CES 3 VILLES EST ARROSEE PAR LE RHIN ?
- Remarque : Tout espace laissé en début de ligne est compté comme un caractère.
- Pour bien composer votre question, ou en cas de faute de frappe, agissez sur les touches **◀ ▶** **⏪ ⏩** évitez ainsi les césures de mots incorrectes).
 - La question est au point, utilisez la touche **1** pour amener le curseur dans le cadre réservé à la 1^{re} réponse proposée.

- **ENTRÉE DES RÉPONSES :**

- tapez vos diverses réponses de la même façon, en majuscules uniquement, en utilisant les touches **F1** **F2** **F3** **F4** pour parcourir l'écran ;
- mais attention, chacune d'entre elles ne doit pas dépasser 20 CARACTÈRES ;
- lorsque les 3 réponses proposées sont tapées, amenez le curseur dans le petit cadre à droite ;
- indiquez alors le numéro de la bonne réponse **1** **2** ou **3** .

Exemple :

Le joueur a entré la question et les trois réponses. Il doit encore indiquer le numéro de la réponse exacte avant de passer à l'enregistrement.

- **ENREGISTREMENT DES TEXTES :**

- lorsque tout est prêt, appuyez sur la touche **ENTREE** ;
 - la cassette se met à tourner, la question s'enregistre sur la bande ;
 - quand cela est fait, « ENTREZ VOTRE TEXTE » disparaît brièvement puis réapparaît sur l'écran ;
 - vous pouvez alors entrer la question suivante.
- Lorsque votre questionnaire est complètement enregistré, appuyez sur la touche **STOP**
 - Suivez bien les consignes de manipulations du lecteur.
 - Vous êtes ramené au menu :
Création (1) Correction (2) Impression (3) Fin (4).

Remarque : Si vous désirez jouer tout de suite avec votre questionnaire, choisissez l'option (4) FIN.

2. Correction

- Il ne s'agit pas ici de fautes de frappe, mais de changements que vous voulez apporter après coup aux questions enregistrées.
- Choisissez l'option Correction en tapant **2** ;

Exemple :

le joueur doit indiquer le ou les numéros des questions qu'il désire modifier.

- Indiquez successivement les numéros des questions à corriger (vous pouvez modifier jusqu'à 50 questions à la fois).
- Après chaque numéro, tapez sur **ENTREE**
- Pour terminer, appuyez sur la touche **STOP**
- Encore deux petites manipulations du lecteur (position lecture puis enregistrement) et la première question à corriger apparaît sur l'écran.
- Vous la retracez à votre idée.
- Ici 2 possibilités peuvent se produire :
 - la correction ne vous plaît décidément pas ; tapez sur **STOP** l'ordinateur conserve l'enregistrement précédent et vous présente la question suivante ;
 - la modification vous convient ; tapez sur **ENTREE** ; l'ancien texte s'efface sur la bande et le nouveau s'enregistre. **MAIS ATTENTION, IL VA CHANGER DE PLACE SUR LA BANDE ET DONC DE NUMERO** : il va s'inscrire à la fin des questions déjà enregistrées.

- Exemple : — votre questionnaire comporte 10 questions ;
 — vous modifiez la première question ;
 — lors du nouvel enregistrement, cette question prend le numéro 11 (la question 1 n'existe plus),
 — si vous demandez désormais la correction de la question 1, l'ordinateur n'acceptera plus votre demande.

REMARQUE : Toute question corrigée crée donc un enregistrement supplémentaire. Le nombre d'enregistrements maximum sur une cassette est de 250. En conséquence, plus vous modifierez de questions, moins votre questionnaire en comportera.

3. Impression

- Si vous possédez une imprimante, vous pouvez obtenir la liste de vos questions-réponses.

Lors du menu :

Création (1) Correction (2) Impression (3) Fin (4)

tapez **3** pour imprimer.

- Le tour de l'écran clignote en rouge ou bien en jaune suivant que l'ordinateur a détecté une absence de périphérique ou une erreur de lecture de cassette.

4. Fin

- Si vous choisissez l'option FIN en tapant sur **4** vous êtes ramené au choix :

- | | |
|----------|----------|
| 1 | Jeu |
| 2 | Création |



LA CASSETTE DE CULTURE GÉNÉRALE...

- Si vous pensez que Pavlov est un chien russe ou qu'un « croque-madame » est un misogyne, vous êtes dans l'erreur !...

Consultez sans plus attendre la cassette de culture générale qui accompagne la cartouche QUEST.

- Elle comporte 500 questions sur les sujets les plus variés : histoire, géographie, musique, cinéma, sport, littérature, sciences, etc.

- Souvenez-vous : pour utiliser un questionnaire VIFI NATHAN, il faut — insérer la cartouche QUEST dans le micro-ordinateur ; — mettre la cassette dans le lecteur de programme ; — choisir l'option **1** « JEU ».

- A bientôt avec QUEST et vos prochains questionnaires : ceux préparés par VIFI NATHAN

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE
 SCIENCES ET DÉCOUVERTES
 SPORT

et ceux mis au point par vous-même !



JEUX :

ATOMIUM : *Rayons contre atomes*

ECHO : *Jeu de mémoire sonore et visuel*

SURVIVOR : *Jeu de stratégie vitale*

LOGICOD : *Jeu de réflexion et de logique*

GEMINI : *Les cartes retournées*

CRYPTO : *Codes secrets*

MOTUS : *Chercher le mot*

TRIDI 444 : *Aligner 4 pions dans l'espace*

TRAP : *Le labyrinthe*

PICTOR : *La palette magique*

MELODIA : *Jeu de création musicale*

MICROJEUX : *11 programmes pour jouer, sourire et réfléchir. 3 volumes.*

QUEST : *Questions-réponses*

MICRODIDACTS :

Collection informatique

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : *A partir de 8 ans*

INITIATION AU LANGAGE BASIC : *6 volumes doubles - A partir de 10 ans*

Collection minimaths

COMPLÉMENTS ET MULTIPLES : *A partir de 8 ans*

SYSTÈME MÉTRIQUE : *A partir de 9 ans*

CARRE MAGIQUE : *A partir de 9 ans*

L'HORLOGE : *A partir de 6 ans*

ENCADREMENT : *A partir de 7 ans*

LA CAROTTE MALICIEUSE : *A partir de 6 ans*

Collection Vifi sciences

DIÉTÉTIQUE : *Adultes*

Collection langues

GUTEN TAG ! : *Grammaire fondamentale allemande 5 volumes doubles*

Collection français

MES PREMIERS MOTS CROISÉS : *2 volumes doubles - A partir de 7 ans*

Collection des signes au langage

MOTS EN FLEURS : *A partir de 6 ans*

DES SIGNES DANS L'ESPACE : *A partir de 5 ans*

Collection premiers apprentissages

LA RONDE DES FORMES : *A partir de 2 ans*

LA RONDE DES CHIFFRES : *A partir de 2 ans*

Ensembles - Logique - Relations

NOIX DE COCO : *A partir de 5 ans*

Géographie

LA CARTE DE FRANCE : *A partir de 7 ans*

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ECHANGE STANDARD DU LOGICIEL :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.