

Bienvenue dans l'aide du jeu

Ortograf

Merci de vous amuser avec le jeu Ortograf. L'aide vous est présentée sous forme de questions et réponses.

#1 - Installation & Version démo vs version complète

1.1) Comment s'installe le jeu ?

Facilement, il suffit de le télécharger via Internet, voyez le site www.Ortograf.com. Il vous parviendra en format compressé zip et sera automatiquement décompressé par votre ordinateur. Vous pouvez récupérer le fichier compressé ou même l'application chez une tierce personne et le copier via une clé USB. Si vous voyez à l'écran l'icône d'une grille de jeu, cela signifie que vous avez bien installé Ortograf :-)

1.2) Quelle est la différence entre la version démo et la version complète ?

Lorsque vous utilisez la version démo, toutes les lettres E sont retirées du jeu. Dix consonnes au hasard sont également retirées à chaque partie (de façon à ne pas trop déséquilibrer le ratio consonnes/voyelles). Puisqu'il n'y a pas de E, tous les mots avec un E ont été enlevés du dictionnaire. Toutes les autres fonctionnalités du jeu sont présentes.

1.3) Est-ce que la version démo est limitée dans le temps ?

Non. En revanche, si vous avez une version bêta du jeu, il se peut qu'elle expire.

1.4) Est-ce que la version démo peut être convertie en version complète ?

Oui, il n'est pas nécessaire de télécharger, ni d'installer une autre version. La clé d'installation suffit à convertir la version démo en version complète.

1.5) Comment obtenir mon code client ?

Vous obtenez votre code client en enregistrant votre copie du jeu Ortograf via une page web de paiement en ligne. Une fois le paiement en ligne terminé, vous êtes redirigé vers une page web contenant votre code client. Un courriel contenant votre code client vous sera également envoyé.

IMPORTANT, si vous ne recevez pas ce courriel, cela signifie que pour une raison quelconque vous ne recevrez pas de courriels en provenance d'Ortograf et donc pas de message de mise à jour ou de nouvelles pouvant vous intéresser. Pour vous aider à débloquer la situation, allez sur la page web www.Ortograf.com/testcourriel.htm

1.6) Qu'est-ce que mon code d'installation ?

Il s'agit d'un nombre de 5 chiffres qui a été attribué à votre copie d'Ortograf. Ceci pour éviter que votre code client soit utilisé pour faire des installations sur plusieurs ordinateurs, et ainsi empêcher la copie massive du jeu. Ce code d'installation ne changera pas, même si vous désinstallez le jeu.

1.7) Est-ce que la fenêtre qui demande le code d'installation apparaît à chaque fois ?

Non, une fois que vous avez entré une clé de déverrouillage, elle n'apparaîtra plus. En attendant, si vous voulez essayer le jeu, il suffit de cliquer "Joue en mode démo".

1.8) Est-ce que je peux installer le jeu sur plusieurs de MES ordinateurs ?

Oui, jusqu'à 3 ordinateurs. À chaque fois, le code d'installation sera différent.

1.9) Comment faire si je n'ai pas accès à Internet sur mon Macintosh ?

Allez sur un ordinateur connecté à Internet, Macintosh ou Windows, cela n'a pas d'importance. Téléchargez le jeu à partir du site web www.Ortograf.com et copiez-le sur une clé USB. Copiez le jeu sur votre ordinateur, décompressez le fichier zip s'il y a lieu. Démarrez le jeu pour obtenir votre code d'installation. Retournez sur l'ordinateur connecté à Internet pour aller à la page web www.Ortograf.biz/cleortograf.asp. À partir de cette page, entrez votre code client et votre code d'installation pour obtenir votre clé de déverrouillage. Notez celle-ci et allez la transcrire dans la fenêtre du jeu ouverte sur votre propre ordinateur. C'est tout.

#2 - Jouer une partie

2.1) Quelles sont les règles du jeu ?

À chaque tour, vous devez former un mot valide, et tous les mots formés au passage doivent l'être aussi. À chaque tour (sauf au premier où vous avez l'obligation de couvrir la case centrale), vous devez vous accrocher à un mot déjà formé sur la grille. Si vous utilisez vos 7 lettres pour former un mot, vous obtiendrez un bonus de 50 points. Si vous changez des lettres, vous perdez votre tour.

2.2) Comment commencer une partie ?

Vous pouvez commencer une nouvelle partie à tout moment en choisissant "Nouvelle partie" au menu "Fichier" (ou Pomme-N). À la fin d'une partie, un bouton "Nouvelle partie" apparaîtra dans la zone chevalet.

2.3) Est-ce que je dois jouer contre l'ordinateur ?

Oui, le jeu ne permet qu'un joueur (humain) contre un joueur (ordinateur). Il vous est proposé quatre niveaux de force.

2.4) À qui le tour de jouer ?

Regardez au-dessus de la zone chevalet, le joueur dont le nom passe du bleu au rouge est le joueur qui doit mettre son mot sur la grille.

2.5) Qu'est-ce que je peux faire pendant que l'ordinateur cherche son coup ?

Pas grand chose, l'ordinateur joue rapidement. Si vous jouez contre "Ortograf le champion", vous aurez un peu plus de temps. Pendant que l'ordinateur cherche, vous pouvez déplacer vos lettres sur la grille de jeu (sans valider), utiliser les sections "Dico" et "Coup".

2.6) Est-ce que je peux voir les lettres qui restent dans le sac ?

Oui, il suffit de cliquer sur l'indicateur "Sac:XX" qui se trouve juste à côté de l'indicateur de temps.

2.7) Est-ce que je peux savoir combien de lettres Ortograf a sur son chevalet ?

Oui, si l'ordinateur à moins de 7 lettres sur son chevalet, cela vous sera mentionné en rouge juste à côté de l'indicateur de temps.

2.8) Est-ce que l'indicateur de temps sert à quelque chose ?

Oui et non, il affiche le temps qui défile depuis le début du coup et s'arrêtera à 9:59. Vous pouvez prendre tout votre temps pour jouer.

2.9) Est-ce que je peux passer mon tour ?

Oui, cliquez sur le bouton "Passer", au-dessus de la zone chevalet.

2.10) Est-ce que je peux changer des lettres ?

Oui, si le sac contient au moins 7 lettres, dans ce cas, vous pouvez changer de 1 à 7 lettres.

2.11) Est-ce que je peux jouer un mot invalide ?

Non, si vous jouez ou formez un mot invalide, vous en serez informé et devrez corriger votre mot avant de le valider de nouveau.

2.12) Qu'est-ce que je dois faire pour gagner ?

À chaque tour, essayez de placer le mot le plus payant tout en vous gardant de belles lettres pour le prochain tour. Si vous formez un mot avec vos 7 lettres, vous obtenez un bonus de 50 points.

2.13) Quand la partie se termine-t-elle ?

Quand un des deux joueurs n'a plus de lettres ou quand les deux joueurs ne peuvent pas faire de mots.

2.14) Est-ce que je peux annuler mon dernier coup ?

Oui, pour cela, il vous suffit de choisir "Annuler" au menu "Édition".

2.15) Est-ce que je peux quitter le jeu et continuer ma partie une autre fois ou plus tard ?

Tout à fait. Lorsque vous déciderez de retourner au jeu, vous retrouverez la partie telle que vous l'avez laissée. En revanche, vous ne pouvez pas sauvegarder une partie, puis en commencer une autre.

#3 - Placer son mot

3.1) Comment est-ce que je mets mon mot sur la grille de jeu ?

Utilisez la souris pour déplacer les lettres une à une sur la grille de jeu. Tapez votre mot au clavier et utilisez la souris (ou les flèches de direction) pour le placer sur la grille. Notez que la barre d'espacement change l'orientation du mot.

3.2) Comment choisir la lettre que représentera mon joker ?

Vous pouvez la choisir en cliquant sur le petit triangle situé sur la lettre. Un petit menu apparaîtra alors dans lequel vous pourrez choisir une lettre. Ne lâchez pas le bouton de la souris avant d'avoir fait votre sélection. Vous pouvez aussi taper la lettre au clavier.

3.3) Est-ce que je peux interchanger deux lettres que j'ai mises sur la grille de jeu ?

Oui, déplacez la première lettre sur la seconde, elles seront interverties.

3.4) Est-ce que je peux ramener toutes mes lettres sur le chevalet d'un coup ?

Oui, en appuyant sur la touche 'échappe'.

3.5) Est-ce que les touches de fonction F1, F2, etc. peuvent me servir ?

Oui, F1 affiche l'aide. F2 arrange les lettres du chevalet par ordre alphabétique. F3 mélange les lettres du chevalet.

#4 - Section "Score"

4.1) À quoi sert la section "Score" ?

Elle sert à afficher les points de chaque tour et les totaux. Si un joueur passe son tour ou change une ou plusieurs lettres, il aura 0. Si un joueur obtient le bonus pour avoir placé toutes ses lettres, un astérisque indiquera cet exploit.

#5 - Section "Historique"

5.1) À quoi sert la section "Historique" ?

Elle sert à afficher le déroulement complet de la partie.

5.2) Pourquoi y a-t-il des *** au lieu des lettres de l'ordinateur ?

Parce que vous ne pouvez pas voir les lettres de l'ordinateur pendant la partie (à moins de changer la préférence). Une fois la partie terminée, vous verrez toutes les lettres.

#6 - Section "Dico"

6.1) À quoi sert la section "Dico" ?

Elle sert à consulter le dictionnaire, en y entrant soit un mot soit des lettres. Vous pouvez y vérifier la validité d'un mot, les anagrammes, les préfixes, les suffixes, etc.

6.2) Est-ce que je peux entrer un joker dans la zone "Mot ou lettres" ?

Oui, jusqu'à deux jokers peuvent être utilisés. Les lettres remplacées par le joker sont indiquées entre parenthèse.

6.3) Comment puis-je entrer le joker ?

De deux façons, en tapant un point d'interrogation (?) ou en tapant la barre d'espacement.

6.4) À quoi sert le bouton "<" ?

Il sert à copier automatiquement les lettres de votre chevalet vers la zone de lettres pour y trouver tous les mots possibles.

6.5) À quoi sert le bouton "+" ?

Si vous cliquez sur le bouton "+", une fenêtre de votre navigateur internet s'ouvrira sur une page web contenant encore plus d'information au sujet du mot tapé.

6.6) Pourquoi le bouton "+" apparaît et disparaît ?

Le bouton est affiché seulement lorsque le mot tapé est valide, sinon le bouton est caché.

6.7) Pourquoi le nombre de mots possibles est-il différent dans le jeu et sur le site 1mot.fr ?

Parce que dans votre jeu, seuls les mots de 2 à 15 lettres sont comptabilisés, donc tous les mots en plus sur le site 1mot.fr sont des mots de 16 lettres et plus.

6.8) Pourquoi y a-t-il des lettres en bleu ?

Les lettres en bleu sont les lettres que vous avez tapées dans la zone "Mot ou tirage". Cela permet de mettre en relief les mots que vous venez d'entrer dans le corps du mot affiché.

6.9) Pourquoi rien ne s'affiche ?

Rien ne s'affiche si vous n'entrez qu'une seule lettre ; entrez au moins deux lettres.

6.10) Est-ce que je peux ajouter ou enlever des mots du dictionnaire ?

Non.

6.11) Est-ce que je peux voir les définitions des mots que je joue ?

Seule une définition (parfois très partielle) du dernier mot joué par l'ordinateur est affichée dans le coin inférieur droit du jeu.

#7 - Section "Coup"

7.1) À quoi sert la section "Coup" ?

Elle sert à tricher... ou à une fonction éducative. Entrez des lettres dans la zone "Lettres" et vous aurez tous les mots possibles pouvant être joués.

7.2) Est-ce que je peux entrer un joker dans la zone "Lettres" ?

Oui, jusqu'à deux jokers peuvent être utilisés. Les lettres remplacées par le joker sont indiquées entre parenthèse.

7.3) Comme puis-je taper le joker ?

De deux façons, en tapant un point d'interrogation (?) ou en tapant la barre d'espace ().

7.4) À quoi sert le bouton "<" ?

Il sert à copier automatiquement les lettres de votre chevalet vers la zone de lettres pour y trouver tous les coups possibles.

7.5) Pourquoi y a-t-il des lettres en magenta ?

Elles indiquent dans le mot, les lettres qui sont sur la grille de jeu et non sur votre chevalet.

7.6) Pourquoi y a-t-il des lettres en parenthèses ?

Lorsqu'une lettre est entre parenthèses, il s'agit du choix de la lettre pour le joker.

7.7) À quoi sert la case "Pos." ?

Elle sert à préciser la position de départ sur la grille de jeu (par exemple H4). Si vous n'entrez pas de lettres et que vous utilisez seulement la case "Pos." en entrant une coordonnée (ex H4), vous aurez tous les coups possibles avec toutes les lettres (même celles qui ne sont pas sur la grille) à partir de la coordonnée entrée.

#8 - Préférences

8.1) Comment faire apparaître la fenêtre de préférences du jeu ?

Choisissez "Préférences" au menu "Ortograf" ou utilisez la commande Pomme , (virgule).

8.2) À quoi sert "Je veux voir les lettres d'Ortograf" ?

Si vous cochez cette case, vous verrez les lettres de l'ordinateur sur son chevalet alors que celui-ci cherche son mot et verrez ainsi ses lettres dans l'historique.

8.3) À quoi sert "Je veux piger les lettres du sac" ?

Si vous cochez cette case, vous serez en charge de piger les lettres pour les joueurs. Au début de la partie et après chaque tour, apparaîtra une fenêtre afin que vous puissiez choisir les lettres du joueur. Vous devez choisir 7 lettres. S'il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac, la sélection se fera automatiquement.

8.5) Comment faire pour couper les sons du jeu ?

En décochant la case "Je veux entendre les sons du jeu".