

# Dreamcast™



QUI VEUT GAGNER DES

**MILLIONS**

QUI VEUT GAGNER DES



EIDOS  
INTERACTIVE

## **PRECAUTIONS D'EMPLOI A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast**

### **ATTENTION**

Toute personne utilisant une console Dreamcast se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast.

### **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.**

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

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### **PRECAUTIONS D'EMPLOI**

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel :

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast. N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne pliez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque fêlé, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

### **PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION**

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Evitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

### **UTILISATION DES JEUX DREAMCAST**

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM ; vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.

# SOMMAIRE

Chargement .....	4
Introduction.....	5
Menu principal .....	6
Répondre aux questions .....	7
Commandes .....	8
Modes de jeu multijoueur .....	10
Jokers .....	12
Crédits .....	16
Assistance technique .....	18
Garantie limitée .....	19

# CHARGEMENT

## INSTALLATION

Branchez votre console Dreamcast conformément aux instructions de son mode d'emploi. Assurez-vous que votre console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un CD. Insérez le CD et refermez le compartiment CD. Connectez une manette et allumez votre console de jeux. Pour commencer une partie, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.



Ports de commande

Utilisez ces ports de commande pour connecter vos manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique.

De gauche à droite, se trouvent :

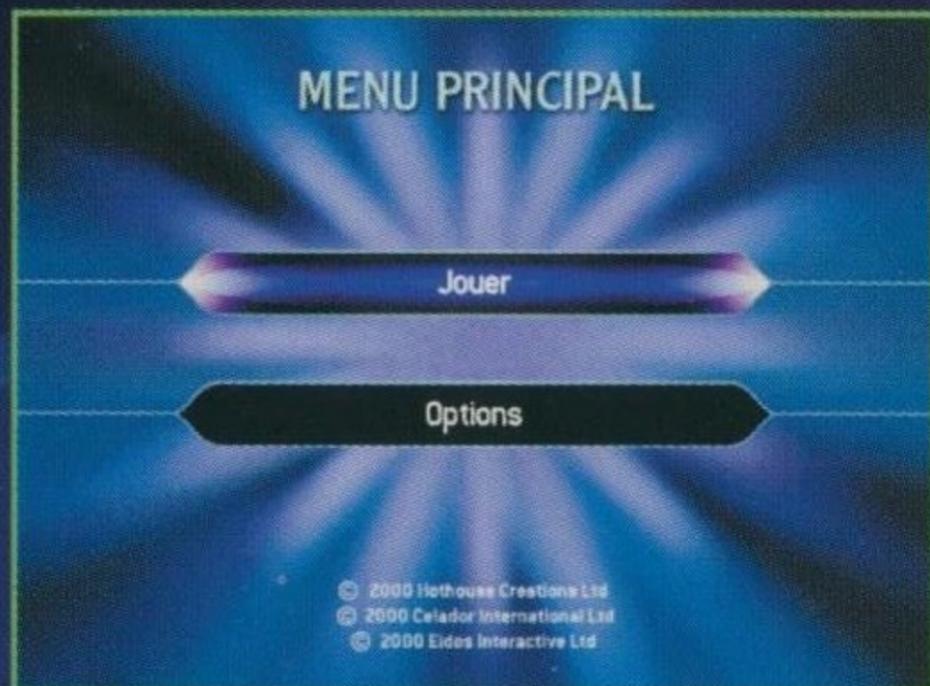
- Port de commande A
- Port de commande B
- Port de commande C
- Port de commande D

# INTRODUCTION

Bonjour et bienvenue sur le jeu Qui Veut Gagner Des Millions ? Si vous avez déjà regardé l'émission télévisée, vous pouvez sans doute vous passer de la lecture de ce manuel. Sinon, vous avez déjà probablement deviné que l'objectif de ce jeu est de remporter 4 millions de francs ! Pour y parvenir, vous devez utiliser vos connaissances mais aussi... avoir de la chance. Malheureusement, la boîte de ce jeu ne contient pas 4 millions de francs... En revanche, nous y avons placé 4 millions de francs virtuels ainsi qu'un jeu dont vous, vos amis et votre famille ne pourrez bientôt plus vous passer ! Si vous avez toujours rêvé de participer à ce jeu et si vous pensez pouvoir répondre à toutes les questions, voici l'occasion de montrer ce dont vous êtes capable ! Vous êtes partant ? Bien, nous croisons les doigts pour vous.

Et maintenant, jouons à... Qui Veut Gagner Des Millions ?

# MENU PRINCIPAL

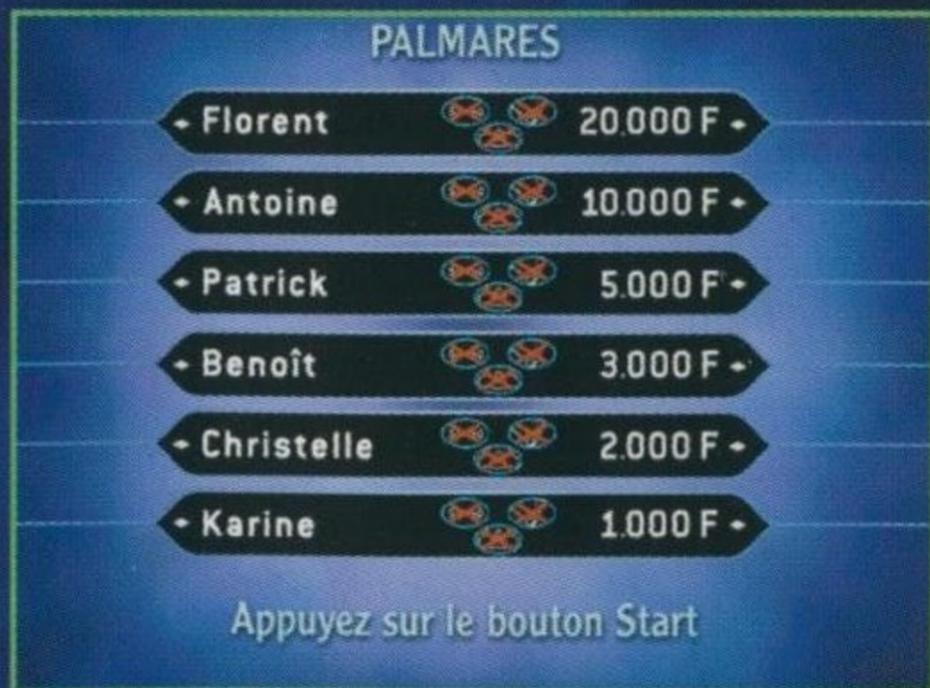


Le menu principal vous offre les deux options suivantes :

Jouer

Options

Sélectionnez l'option de votre choix à l'aide de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

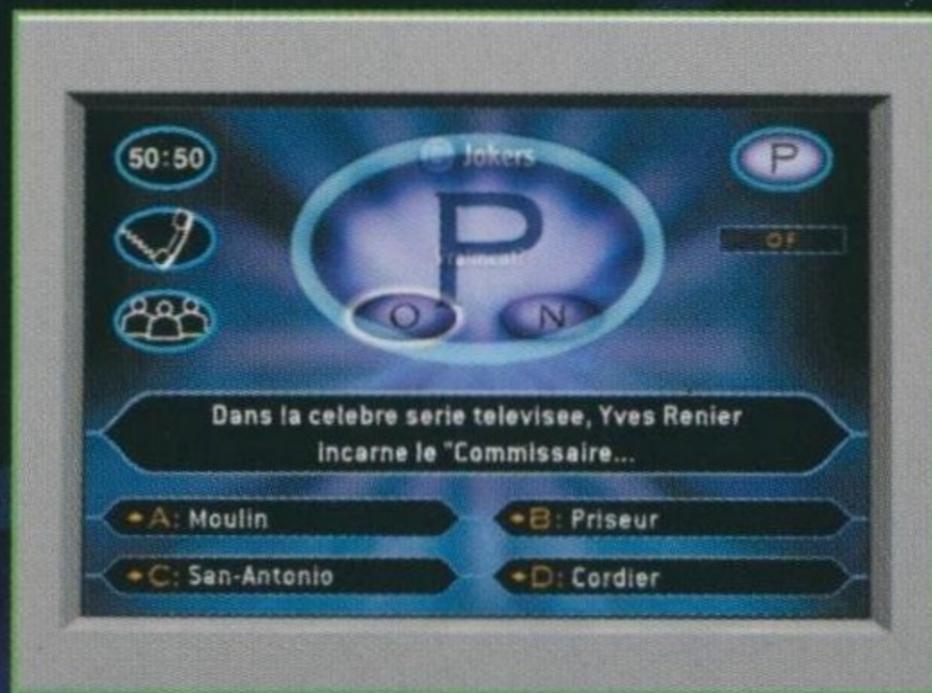


# REPONDRE AUX QUESTIONS

Voici maintenant les règles du jeu... Les quinze questions de chaque partie peuvent vous faire gagner de 1 000 francs à 4 millions de francs virtuels. Chaque question s'affiche avec quatre réponses possibles, parmi lesquelles vous devez retrouver la bonne réponse. Pour donner votre réponse, faites votre choix à l'aide de la croix multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le bouton A pour confirmer. Si votre réponse est juste, vous remportez le montant en francs correspondant à cette question et passez ensuite au niveau suivant. Il y a deux Paliers, l'un à 10 000 FF et l'autre à 300 000 FF. Dès lors que vous atteignez un Palier et que vous donnez la bonne réponse à la question de ce Palier, vous êtes certain de repartir avec le montant virtuel correspondant, même si vous donnez une mauvaise réponse par la suite.

Mais n'oubliez pas que, plus vous progressez dans la Pyramide des Gains, plus les sommes en jeu sont importantes et plus dure est la chute !

Sachez enfin que vous pouvez, à tout moment, choisir de Partir sans Répondre avec le montant des gains déjà remportés.



# COMMANDES

## Menu Options

Contenu : Volume, Réglage écran, Mode bandes noires, Mode 50/60 Hz [sélectionnez la fréquence optimale correspondant à votre téléviseur], Mode Stéréo/Mono.

Pour régler le volume, sélectionnez l'option volume et effectuez vos réglages à l'aide des boutons gauche et droit de la croix multidirectionnelle.

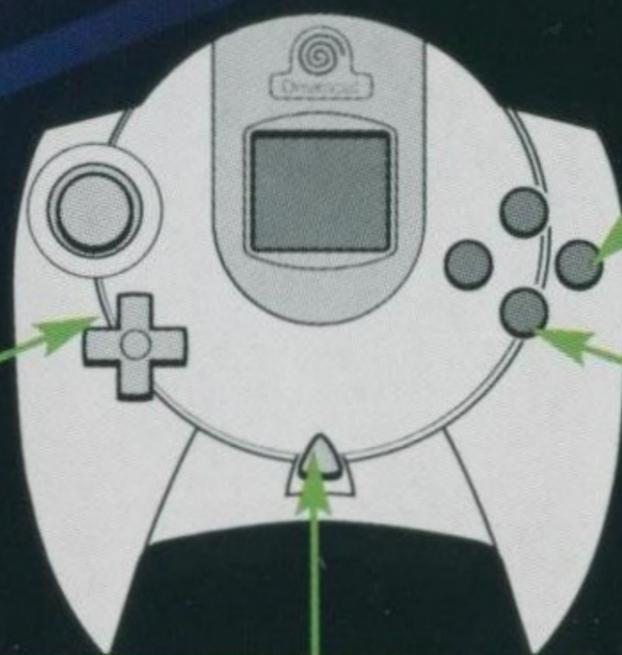
Appuyez sur le bouton START de votre manette pour afficher le menu Pause.

## Menu Pause

Contenu : Volume, Continuer, Recommencer, Menu principal. Pour régler le volume, sélectionnez l'option volume et effectuez vos réglages à l'aide des boutons gauche et droit de la croix multidirectionnelle.

## Dans le jeu

Croix multidirectionnelle  
Sélectionner une option

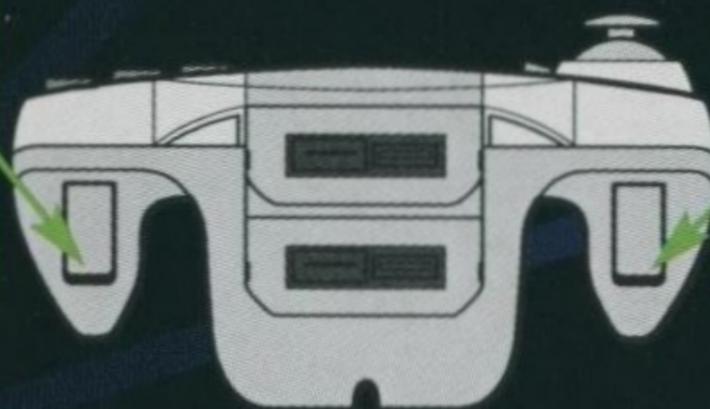


Bouton B  
Activer les Jokers

Bouton A  
Confirmer une  
sélection

Bouton Start  
Mettre la partie en pause/Afficher le  
menu des options

Bouton analogique D  
Confirmer la sélection  
lors de la Question de  
Rapidité



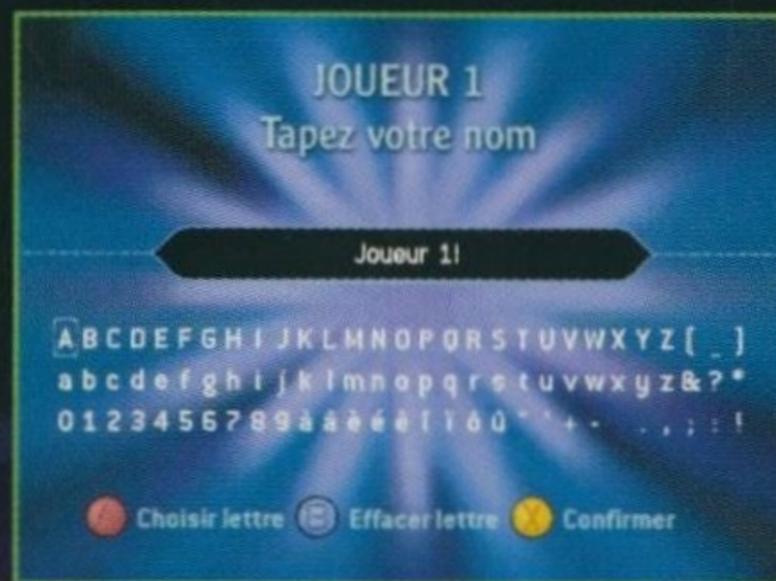
Bouton analogique G  
Annuler la sélection lors  
de la Question de  
Rapidité et rejouer

## C'est votre dernier mot ?

A l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez Oui ou Non puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

## Saisir un nom

A l'aide de la croix multidirectionnelle, déplacez le curseur sur le clavier virtuel. Lorsque vous avez sélectionné la lettre de votre choix, appuyez sur le bouton A pour confirmer.



50:50



# MODES DE JEU MULTIJOUEUR

Si vous êtes seul à jouer, vous commencez immédiatement votre partie. En revanche, si vous êtes plusieurs participants, vous avez le choix entre les modes de jeu suivants : Question de Rapidité, Jouer en Equipe et Jouer à Plusieurs.

## Question de Rapidité (nécessite UNE manette par joueur)

Vous et trois de vos amis (maximum !) jouez chacun pour vous, pour tenter d'être sélectionné pour gravir la Pyramide des Gains. Vous devez répondre à une question en retrouvant le bon classement des quatre propositions qui apparaissent à l'écran. Pour cela, appuyez sur les boutons appropriés de votre manette puis appuyez sur le bouton analogique D afin de confirmer votre sélection. Si vous n'êtes pas satisfait de votre choix, appuyez sur le bouton analogique G pour annuler votre sélection et déterminer un autre ordre. Identifiez le bon classement dans le meilleur temps et "En avant pour la Pyramide des Gains" !

## Jouer en Equipe

Le mode de jeu Jouer en Equipe permet à des membres d'une famille ou à un groupe d'amis d'associer leurs connaissances et de coopérer afin de remporter les fameux 4 millions de francs ! Avant chaque question, un message à l'écran vous indique le nom du joueur qui doit donner la réponse à la question posée.

## Jouer à Plusieurs

Dans ce mode, la manette passe de mains en mains pour que chaque participant puisse répondre à une question, en jouant chacun pour soi. Tous les joueurs suivent alors la progression de chacun sur la Pyramide des Gains ! Chaque joueur répond tour à tour à une question. Chacun se voit poser une question à 1000 FF. Ceux qui y répondent correctement gagnent le droit de participer à la question suivante à 2000 FF, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur à concourir pour les 4 millions. Si vous donnez une mauvaise réponse, vous ne pouvez plus participer et revenez au dernier Palier que vous avez atteint. Sachez qu'à tout moment, vous avez également la possibilité de Partir sans Répondre avec le montant des gains déjà remportés. Les joueurs restants continuent à répondre aux questions jusqu'à ce qu'ils donnent une réponse incorrecte à Jean-Pierre ou décident de Partir. N'oubliez pas qu'une mauvaise réponse de votre part permettrait à vos adversaires de prendre un sérieux avantage sur vous. Alors, concentrez-vous ! Après tout, une question n'est facile que lorsque l'on en connaît la réponse !

# JOKERS

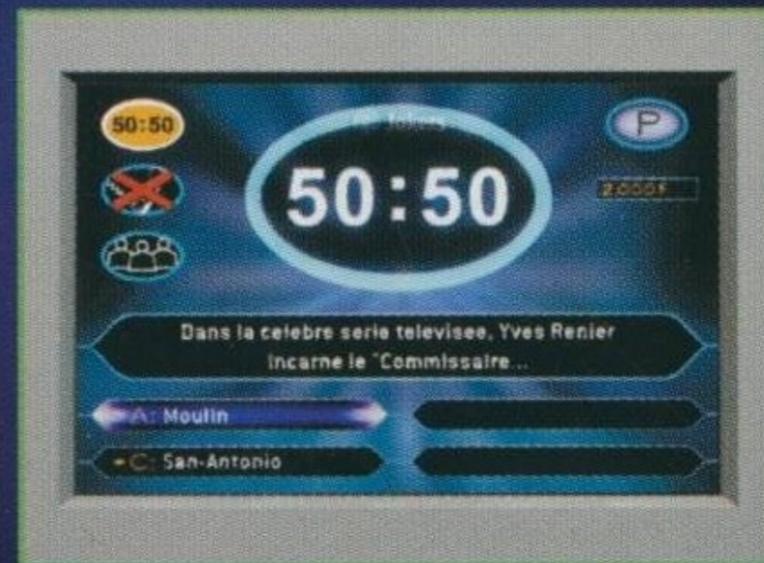
Si vous butez sur une question, vous disposez de trois Jokers pour vous aider : Le 50:50, Le Coup de Fil à un Ami et Le Vote du Public. Pour activer les Jokers, appuyez sur le bouton B puis utilisez la croix multidirectionnelle pour en sélectionner un. Confirmez ensuite votre choix en appuyant sur le bouton A.

## Joker 50:50

Si vous choisissez le Joker 50:50, l'ordinateur retire deux mauvaises réponses et laisse à l'écran une mauvaise réponse ainsi que la bonne réponse.

## Joker Coup de Fil à un Ami

Si vous choisissez le Joker Coup de Fil à un Ami, Jean-Pierre appelle l'un ou l'une de vos dix amis spécialement sélectionnés pour l'occasion et lui demande de vous aider. A vous ensuite de décider si oui ou non vous souhaitez suivre son avis. Après tout, cet(te) ami(e) n'a pas forcément la science infuse !



## Joker Vote du Public

Enfin, vous disposez du Joker Vote du Public. Nous avons fait un sondage auprès de 100 personnes sélectionnées au hasard.

Pour chaque question, nous leur avons demandé laquelle des réponses était, selon eux, la bonne. Si vous choisissez ce Joker, les résultats de ce sondage s'affichent à l'écran. Là encore, tout le monde peut se tromper !



## Partir sans Répondre

A tout moment de la partie, vous pouvez choisir de vous arrêter et de Partir sans Répondre. Vous gardez alors le montant des gains remportés jusque là. Pour Partir sans Répondre, appuyez sur le bouton B et sélectionnez l'icône P, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

50:50



# CREDITS

## Hothouse

Producteurs : Rob Davies, Bill Barna

Programmeurs (Version française) : Bill Barna, Adam Dobson, Paul Richardson,  
Thomas Sarkanen

Programmeur initial : Adrian Brown

Graphiste (Version française) : Kristjan Zadziuk

Graphistes initiaux : Phil Waymouth, Matt Sandford

Concepteur du site Internet : Stuart Collier

Remerciements : Simon Vass, Tim Mann, Martin Carr, Peter Moreland,  
Gina Schofield

## Celador International

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? - Format créé par Celador Productions Limited.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? Sous licence de Celador International Limited. Musique composée et interprétée par Keith Strachan et Matthew Strachan.

Producteur exécutif de Celador International, Adrian Woolfe.

Remerciements particuliers à Katherine Arbuthnott, Melissa Brown, Don Christopher, Kathryn Ferguson, Julia Hansen, Katie Matthews, Matthew Parkes, Tina-Louise Phipps, Valérie Schenowitz et Jen Wynne.

## Eidos Interactive

### Producteur

Mark Christy

### Producteur exécutif

Martin Alltimes

### Chef de produit

Helen Lawson

### Responsable localisation

Flavia T Grant

### Chef de projet localisation

Caroline Simon

### Services créatifs

Rob Eyers, Amanda Holmes

### Responsable Contrôle Qualité

Chris Rowley

### Assistants du responsable

### Contrôle Qualité

Neill Jones, James Featherstone.

### Coordinateur du test du projet

Dave Pettit

### Techniciens Contrôle Qualité

Stuart Fallis, Kwesi Moodie,  
Anthony Wicker

### Responsable Contrôle Qualité Localisation

Jean-Yves Duret

### Coordinateur Contrôle Qualité Localisation

Alex Lepoureau

### Techniciens Contrôle Qualité Localisation

Adeline Chauveau, Iain Willows

### Coordinatrice Contrôle Qualité

Julie Payne

### Coordinateur FC

Jason Walker

### Technicien finalisation

Phil Spencer

### Technicien compatibilité

Ray Mullen

### Remerciements spéciaux

Grant Dean, Michael Souto, Jonathan Kemp, Janet Swallow, Dave Rose, Paul Sheppard, Ian Livingstone, Jacqui Ralston, Pat Cowan, Louise Fisher, Ed Bainbridge, Dave Bennett, A Creative Experience et Jean-Pierre Foucault

## Eidos France

Responsable Marketing

Christel Camoin

Responsable Presse

Priscille Demoly

Responsable Localisation

Guillaume Mahouin

Traduction

Patrick Baron, Around the Word, Paris

# ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ? Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Concours, Astuces et Solutions

Support Technique

08 36 68 19 22\*

3615 EIDOS\*

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

\*2, 21FF/minute

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REpondre AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS  
OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

# GARANTIE LIMITÉE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.



# Dreamcast™

© 2001 Celador International Limited. Published under licence by Eidos Interactive Limited.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5