

## Programme Election de Miss Disney

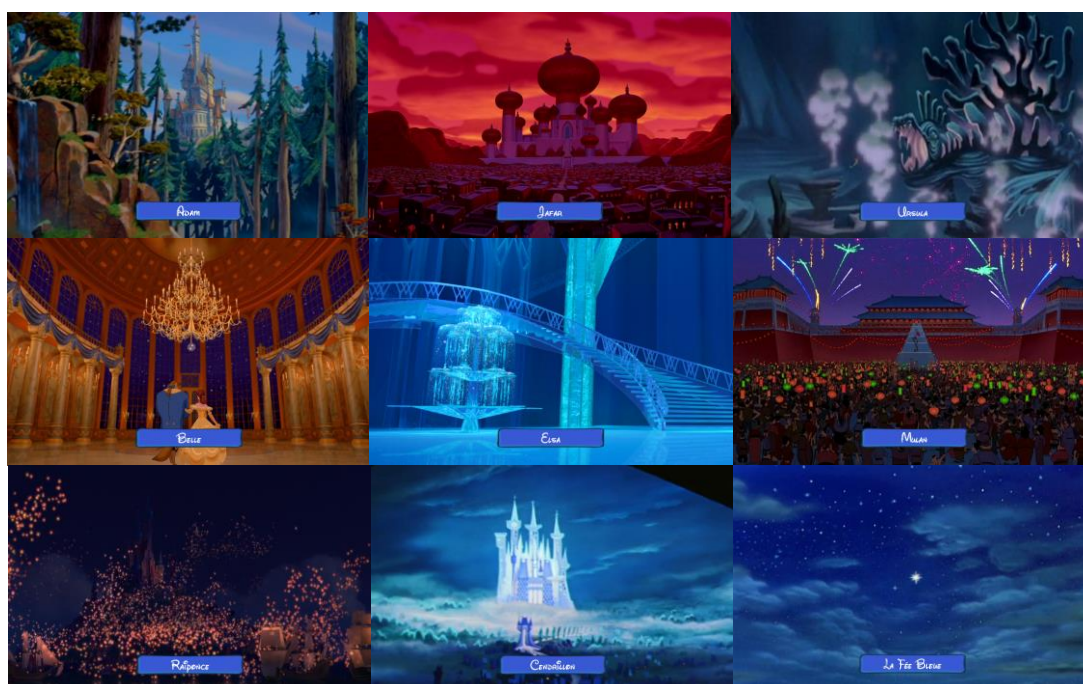
Ce programme n'est actuellement compatible que sur Windows, et ne nécessite aucune installation. N'hésitez pas à le tester avant la séance pour être sûr de bien maîtriser son fonctionnement. Lancez-le en plein écran pour faire apparaître le menu de démarrage :



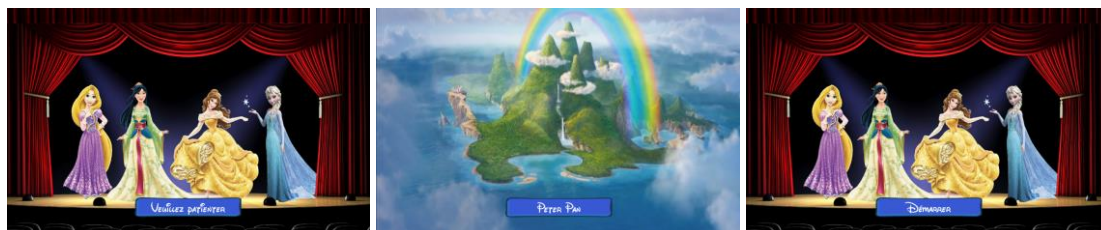
Lorsque tous les joueurs sont prêts et que la partie peut commencer, cliquez sur « Lancement ». Une musique d'introduction se lance durant laquelle le Chapelier peut faire son discours d'introduction. Si vous terminez votre discours avant la fin de la musique, vous pouvez re-cliquer sur « Lancement » pour terminer la musique plus tôt. Vous arrivez alors au menu pour lancer l'arrivée des invités :



En cliquant dessus, vous lancez l'arrivée de chaque invité avec, pour chaque personnage, une musique associée qui se lancera pour accompagner son entrée, avec un fond d'écran approprié, l'occasion de faire une photo des joueurs sur un fond approprié. En cliquant sur le nom, vous passez au suivant.



Vous arrivez alors au menu d'attente, pour la période où les invités attendent l'arrivée de la Fée Bleue. Une fois que Peter Pan est découvert, il est interrogé, puis intégré à la soirée. En cliquant sur le bouton « Veuillez patienter », cela lance le menu d'introduction pour Peter Pan. Puis, cliquez sur « Peter Pan » pour conclure son arrivée, et arriver au menu permettant de démarrer la compétition en cliquant sur « Démarrer ».

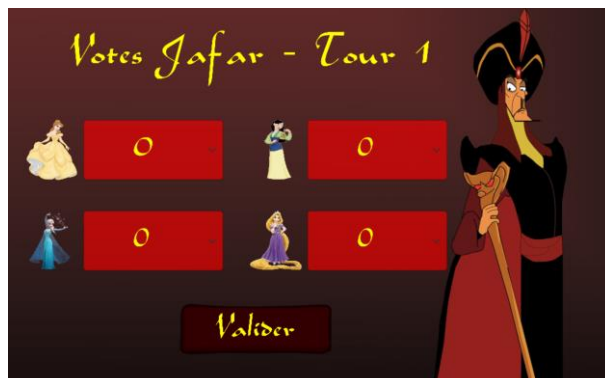


Pour chacune des épreuves, le fonctionnement est le même : lorsque vous arrivez dans le menu associé à l'épreuve courante, une musique se lance automatiquement pour annoncer le démarrage de l'épreuve (par exemple, « Je suis le roi d'la danse, oh ! » pour l'épreuve dansante du début). Cela informe les candidates qu'elles peuvent se positionner pour participer à l'épreuve. Une fois prêtes, l'épreuve peut commencer.



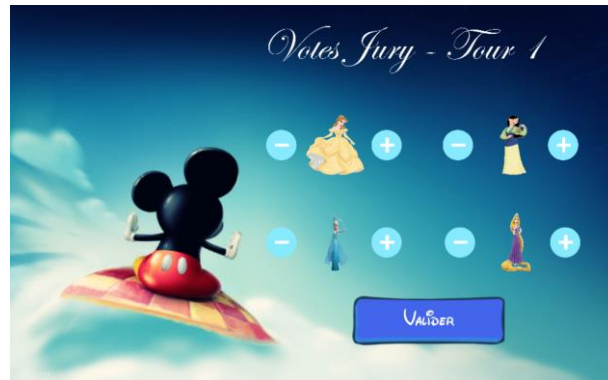
Dans le cas des épreuves 1, 3 et 5, un menu « Lecture » et « Stop » se rajoute pour lancer (ou stopper) la musique de la danse, du karaoké, ou du défilé. Une fois l'épreuve terminée, vous pouvez utiliser les trois boutons du bas pour faire voter Jafar, pour corrompre le jury ou pour valider l'épreuve.

Pour Jafar, le joueur saisit la note pour chaque candidate, de 0 à 10. Puis il clique sur « Valider » quand il a terminé.



Pour la corruption, le menu permet d'augmenter ou diminuer la note de chaque candidate. Dans la pratique, pour chaque ajout, la candidate gagne un point à sa note pour chaque jury hormis Jafar.

Notez que si la note dépasse 10 à un moment donné, c'est comptabilisé, ainsi si une candidate a 12 points sur 10 puis en perd un à cause d'une corruption contre elle, elle redescend à 11. Lorsque les résultats sont affichés, cela finalise les notes qui passent définitivement à 10 si elles dépassaient. La même chose est faite si la note est en dessous de 0. De toute façon, le logiciel gère ça tout seul, il suffit juste d'appliquer les demandes de corruptions des joueurs.



Lorsque vous validez une épreuve, vous affichez le miroir magique de la méchante reine, à qui vous pouvez demander les résultats en cliquant sur « Résultat ». Cela affiche alors les notes de chaque jury pour chaque candidate. La dernière colonne représente la moyenne GLOBALE, c'est-à-dire qu'aux épreuves 2 à 5, les notes affichées par jury seront celles de l'épreuve courante, mais la moyenne inclura les épreuves précédentes. Cela permet donc de voir qui mène l'élection.

Épreuve	Jury 1	Jury 2	Jury 3	Jury 4	Jury 5	Moyenne Globale
Belle	5	7	8	9	0	5.8
Ariel	7	5	9	7	0	5.6
Cinderella	7	4	5	3	0	3.8
Snow White	8	7	4	6	0	5

Le système de vote est trafiqué pour gérer le cas de Raiponce. En fonction notamment des votes de Jafar, les votes des autres jurys vont s'adapter automatiquement de façon à ce que Raiponce ne soit jamais en tête pour les deux premières épreuves, puis passe automatiquement en tête pour la troisième épreuve. En théorie, elle est supposée se désister. Si c'est le cas, il suffira de la pénaliser (en cliquant sur « - » une dizaine de fois) de façon à s'assurer que pour les épreuves suivantes, elle ne soit pas en tête vu qu'elle est éliminée d'office. Cependant, il faut le faire à la main, car il est toujours possible que celle qui joue Raiponce préfère tenter de gagner que de sauver Pascal. Dans ce cas-là, les résultats ne sont plus trafiqués pour les épreuves suivantes.

Pour l'affichage après la cinquième épreuve, il est modifié afin d'annoncer directement qui est la gagnante. En fonction des notes, la gagnante est calculée automatiquement et son portrait s'affiche, accompagné d'une musique victorieuse.



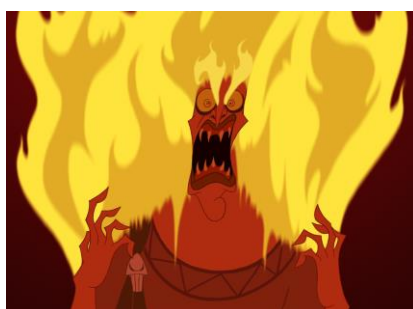


Au bout d'une dizaine de secondes, les résultats s'affichent pour permettre aux joueurs d'avoir tous les détails finaux. Vous pouvez ensuite cliquer sur « Suite » pour faire disparaître les scores, et afficher le bouton « Couronnement » qui permet de lancer le couronnement de Miss Disney.



Très important : au moment où vous vous isolez avec la gagnante pour lui expliquer la suite des événements (notamment, voter pour que Jafar soit Roi s'il a réussi son hypnose), précisez-lui qu'une fois la musique du couronnement terminée, elle aura exactement 45 secondes durant laquelle elle pourra faire un bref discours si elle le souhaite, et surtout faire son vœu. Puis que le sortilège de mort se déclenchera, et quand elle entendra la musique, elle pourra s'écrouler, morte.

Lorsque vous cliquez sur couronnement, cela lance une musique associée à la gagnante (« Histoire Eternelle » pour Belle, « Libérée, Délivrée » pour Elsa, « Honneur à tous » pour Mulan et « Moi j'ai un rêve » pour Raiponce). La musique dure environ 15 secondes, puis il ne se passe rien pendant 45 secondes. Ensuite, le sortilège de mort se déclenche avec un visuel représentant Hadès.



Puis apparait l'image du Château de Disney en version sombre. En théorie, cela semble être la fin. Mais en bas à gauche dans la zone noire, il y a un bouton caché, en passant la souris dessus vous pouvez l'apercevoir.



En cliquant dessus, vous arrivez dans le menu secret d'Ursula. Celui-ci permet simplement de lancer le sortilège d'Ursula avec un son adapté. Pour cela, lorsqu'Ursula lance le sort de résurrection, cliquez sur « Lancer le sort ».

