

# **DuoWOMBAT-CS**

**Version 1.5**

## **Manuel du candidat**

**Édition électronique**

À propos de cette édition électronique du Manuel du candidat.

Nous avons limité l'emploi des caractères (fontes) particuliers et des couleurs afin que l'aspect visuel de ce document, lorsque visionné sur écran cathodique, ne diffère pas de la version imprimée sur papier ou reçue par télécopie. Pour les besoins de votre préparation personnelle uniquement, vous êtes invité(e)s à reproduire ce document en utilisant une imprimante conventionnelle noir et blanc. Pour tout autre type de reproduction, veuillez vous référer à l'avis de la [page suivante](#).

This manual is also available in English.

# DuoWOMBAT-CS

## Manuel du candidat

Ce manuel de familiarisation s'adresse aux candidat(e)s en préparation au DuoWOMBAT-CS. Il est recommandé de lire attentivement ce livret avant d'entreprendre la période d'instructions qui précède le test.

**Logiciel version CS 1.5 seulement**

### AVIS IMPORTANT

L'usage de ce livret ou de toute autre publication de la compagnie Aéro Innovation Inc. doit faire l'objet d'une autorisation écrite du siège social d'Aéro Innovation Inc. Toute reproduction pour publicité, articles scientifiques, journaux, brochures, revues, magazines, documents internes ou manuels de compagnie ou autres, sous forme électronique, imprimée, photographiée ou autres, que les sources soient mentionnées ou non, sera considérée comme un vol de propriété intellectuelle au sens de la loi internationale des copyright et poursuivie en justice. Si vous n'acceptez pas ces conditions, détruisez immédiatement ce document.

14<sup>e</sup> édition, 16 novembre 1999  
© Copyright Aéro Innovation Inc. 1991-1999  
**Tous droits réservés, dans tous les pays.**

## Table des matières

À propos de ce manuel .....	4
Introduction au DuoWOMBAT-CS .....	5
Outil de formation, outil de mesure .....	6
Identification du candidat .....	7
Période d'instruction .....	8
La console WOMBAT .....	9
La détente de la main droite .....	10
La traque des cibles mobiles .....	11
La commande de la main gauche .....	12
Contrôle de vitesse .....	12
Contrôle d'accélération .....	13
La commande de la main droite .....	14
Visionner la traque des cibles .....	15
Contrôler la traque des cibles .....	16
Performance combinée de traque .....	17
L'Autotrack de WOMBAT .....	18
La valeur de la traque .....	20
Les tâches Bonus .....	21
Rotation de figures .....	22
Annulation quadrantale .....	23
Annulation du deuxième avant-dernier .....	24
Les duos .....	25
Le menu des tâches Bonus .....	26
Valeur-Performance, combinaison magique .....	27
Prêt(e) pour les instructions? .....	28

## À propos de ce manuel

Ce manuel se veut une familiarisation aux instructions qui précèdent les séances DuoWOMBAT. Il ne remplace pas les instructions présentées à l'écran. Son seul but est d'introduire les termes utilisés dans le programme, la structure des exercices et les manipulations des commandes de l'appareil avant que ne commence la session d'entraînement.

Si vous désirez une information particulière ou additionnelle sur les règles du jeu, veuillez consulter votre superviseur **avant le commencement de votre séance.**



**À noter:**

La forme masculine utilisée dans ce manuel désigne également le féminin, sans aucune forme de discrimination.

## Introduction au DuoWOMBAT-CS

DuoWOMBAT-CS est un programme d'ordinateur qui met à défi votre habileté à gérer en équipe un système complexe. L'ordinateur vous présente des situations et observe comment vous faites face, en équipe, à ces situations.

Les périodes de travail en équipe exigent des coéquipiers un partage efficace des différentes tâches à exécuter. Vous devrez vous assurer que chaque coéquipier exécute fréquemment toutes les tâches. Pour maximiser votre résultat d'équipe, vous devrez communiquer efficacement et développer conjointement une stratégie qui déterminera lequel d'entre vous s'exécutera au moment approprié. Pendant la session DuoWOMBAT, vous travaillerez de concert avec votre coéquipier; vous devrez coopérer, non compétitionner.

Afin que votre équipe marque beaucoup de points, vous devrez bien connaître la situation, la performance de votre coéquipier et votre propre performance. À vous deux, vous devrez non seulement maîtriser les exercices mais surtout choisir judicieusement les tâches prioritaires à chaque instant. Vos choix auront des conséquences (bonnes ou mauvaises) sur la valeur des tâches à venir.

## Outil de formation, outil de mesure

DuoWOMBAT-CS peut être utilisé comme outil de formation ou comme mesure de performance.

Comme mesure de performance, DuoWOMBAT-CS enregistre la contribution individuelle de chaque coéquipier en relation avec le résultat global d'équipe. Selon le scénario privilégié par votre superviseur, la session peut prendre l'apparence d'une alternance entre de courtes périodes de travail en solo et des périodes plus longues de travail en équipe.

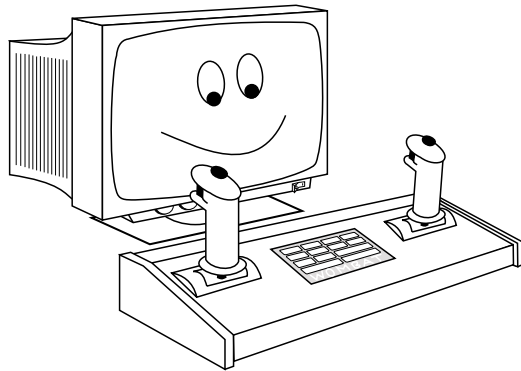
Par contre, lorsque DuoWOMBAT est utilisé comme outil de formation, les périodes de travail en équipe débutent généralement dès la fin des instructions. Ces sessions de formation sont souvent observées par un instructeurs spécialement formé et/ou enregistrées sur bandes vidéo pour *debriefing* ultérieur.

Avant de commencer la session, vous vous installerez à l'ordinateur DuoWOMBAT et y apprendrez comment les différentes composantes du programme s'intègrent pour simuler la gestion en équipe d'une situation complexe.

## Identification du candidat

Le premier renseignement que DuoWOMBAT vous demandera servira à votre identification.

Votre superviseur sera présent pour vous guider, notamment en inscrivant le numéro d'identification correspondant à votre candidature et toute autre information nécessaire. Ces informations serviront à consulter votre performance, le moment voulu.



La console et l'écran de WOMBAT.

## Période d'instruction

La période d'identification terminée, vous pourrez passer à l'apprentissage des différentes tâches de DuoWOMBAT. Vous alternerez entre des pages d'instructions et des sessions de pratique. Au début, une seule fonction de DuoWOMBAT sera pratiquée à la fois. Par la suite, le logiciel combinera deux ou plusieurs fonctions dans une même session de pratique.

Pendant la période d'instructions, votre performance ne sera nullement enregistrée. Ce n'est que lors de la session que toutes les composantes seront présentes simultanément et votre performance enregistrée.

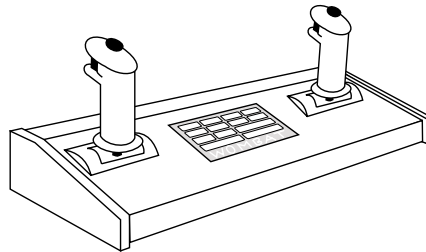


La période d'instructions est limitée en temps et cette limite est indiquée au bas de chaque page d'instructions. Tant qu'il vous restera du temps d'instruction, vous pourrez revenir en arrière pour revoir les pages d'instructions.

Lorsque le temps d'instruction sera écoulé, vous serez tenu(e) de vous consacrer à la session jusqu'au bout et vous ne pourrez plus consulter les instructions. Utilisez donc à bon escient le temps alloué aux instructions et aux pratiques. Si vous devez utiliser les toilettes, faites-le pendant les instructions **avant** la fin du compte à rebours, sinon la session commencera sans vous. Une fois débutée, la session ne peut pas être interrompue.

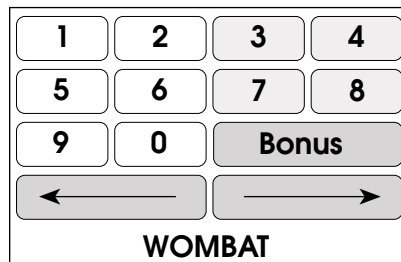
## La console WOMBAT

Pour communiquer avec DuoWOMBAT, vous utiliserez deux manettes de commande (bras multi-directionnels, ou *joystick*) et un clavier numérique.



La console WOMBAT

Le clavier numérique est très sensible. Pour indiquer qu'il a reçu un signal en provenance du clavier numérique, chaque ordinateur de DuoWOMBAT émet un petit «click» chaque fois qu'une touche sera pressée, et un autre «click» lorsque la touche est relâchée.

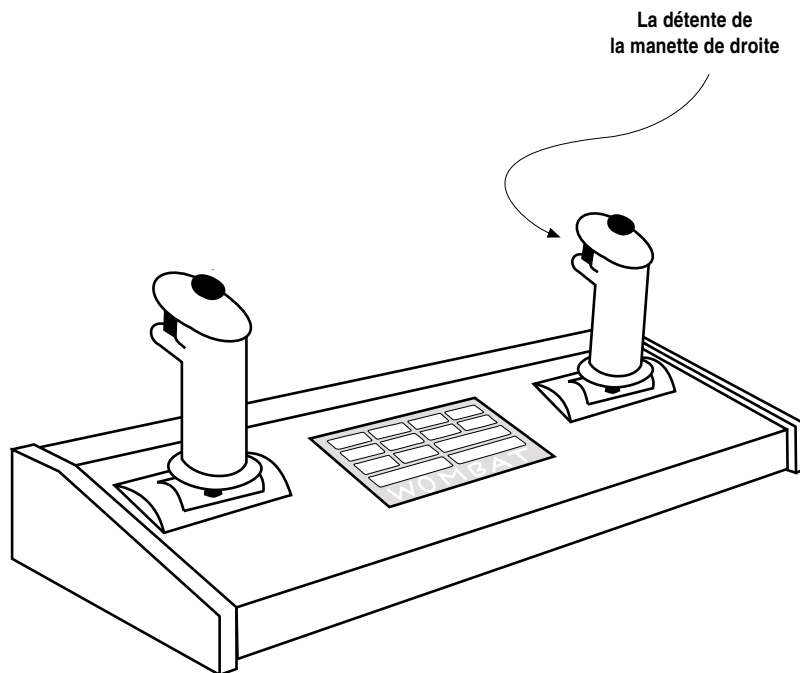


Le clavier numérique WOMBAT

## Console WOMBAT: La détente de la main droite

Chaque manette de commande de la console WOMBAT possède, sous l'index de la main, une détente à ressort de couleur rouge. **Seule la détente de la manette de droite est utilisée avec WOMBAT** (voir l'illustration ci-dessous). L'autre détente est inutile. Nous verrons bientôt le rôle que joue la détente.

Pendant la période d'instructions, vous pourrez pratiquer à loisir le contrôle de chacune des composantes de DuoWOMBAT.



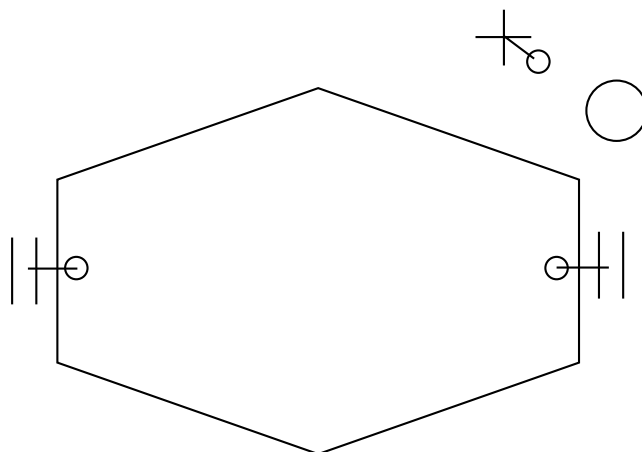
## La traque des cibles mobiles

La première tâche que vous apprendrez à maîtriser sera la **Traque des cibles mobiles**. Plus tard, vous apprendrez les trois tâches Bonus.

Traquer des cibles mobiles constitue la tâche principale de DuoWOMBAT parce qu'elle doit être constamment surveillée et faire l'objet d'interventions fréquentes. Votre coéquipier et vous utiliserez les quatre manettes de commande pour déplacer des curseurs de couleur jaune à l'écran. Vous devrez placer ces curseurs au-dessus des cibles mobiles de couleur bleue.

Le curseur de la main gauche consiste en deux paires de petites lignes jaunes auxquelles on a attaché un petit cercle pour indiquer la direction et la quantité de votre contrôle (le *prédicteur de mouvements*). Les manettes de gauche des deux consoles contrôlent l'espacement entre les deux paires de lignes.

Le curseur de la main droite consiste en une croix jaune également munie d'un petit cercle *prédicteur de mouvements*. Les manettes de droite des deux consoles contrôlent le déplacement de la croix dans toutes les directions.



L'illustration ci-dessus représente la traque des cibles mobiles telle qu'elle apparaît à l'écran de DuoWOMBAT. La main gauche traque les segments verticaux d'un hexagone au moyen de deux paires de lignes verticales, appelées curseurs, munies d'un prédicteur de mouvements (petit cercle attaché). L'hexagone se contracte et se dilate lentement sur lui-même. Vous devez faire suivre les curseurs pour qu'ils demeurent "à cheval" sur les segments verticaux. Quant à elle, la main droite traque un cercle mobile à l'aide d'une croix, également munie d'un prédicteur de mouvements. Le cercle se déplace lentement. Vous devez déplacer la croix pour la garder à l'intérieur du cercle. Vous apprendrez la fonction de chaque main séparément, mais ensuite la traque des cibles se fera au moyen des deux mains simultanément.

## La commande de la main gauche

La manette de gauche contrôle l'espacement entre deux paires de petites lignes verticales. Il existe deux modes de contrôle : le premier, le **contrôle de vitesse**, et le second, le **contrôle d'accélération**.



Lorsque la manette de gauche est déplacée, le *prédicteur de mouvements* (ce petit cercle relié par un trait au centre de chacune des paires de petites lignes) apparaît, comme dans l'illustration ci-dessus montrant l'effet de la manette de gauche poussée vers l'avant. Le prédicteur de mouvements indique visuellement à l'écran la direction du déplacement des paires de lignes. Le déplacement du prédicteur est proportionnel au déplacement de la manette sur la console.

### Contrôle de vitesse

En mode **contrôle de vitesse**, les lignes verticales restent immobiles tant que la manette n'est pas déplacée. En poussant la manette vers l'avant, vous éloignerez les deux paires de lignes l'une de l'autre (comme dans l'illustration ci-haut). Plus vous pousserez sur la manette, plus les deux paires de lignes s'éloigneront rapidement. Au contraire, en tirant la manette vers vous, vous inverserez l'action sur ces lignes verticales et elles se rapprocheront l'une de l'autre vers le centre de l'écran.

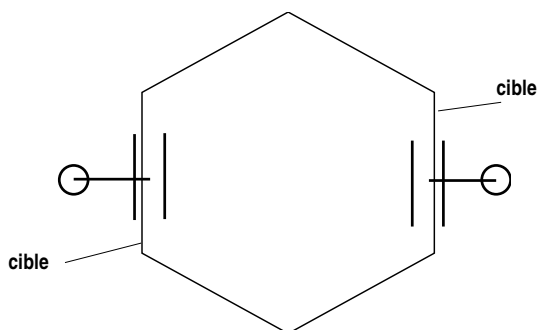
## La commande de la main gauche (suite)

### Contrôle d'accélération

En mode **contrôle d'accélération**, la manette détermine le taux de changement de vitesse de déplacement des lignes verticales. En laissant la manette au centre, la vitesse de déplacement des lignes demeurera constante. Les paires de lignes se déplaceront dans un sens ou dans l'autre à vitesse constante au travers de l'écran.

En poussant la manette vers l'avant, vous accélérerez la vitesse de déplacement des paires de lignes qui s'éloigneront les unes des autres. Au contraire, en tirant la manette de commande vers vous, vous diminuerez la vitesse de déplacement jusqu'au point où les paires de lignes commenceront à se déplacer vers le centre de l'écran. Plus vous déplacerez la manette vers l'avant ou vers l'arrière, plus la vitesse changera rapidement.

Qu'il s'agisse de **contrôle de vitesse** ou de **contrôle d'accélération**, votre tâche consiste à positionner les paires de lignes jaunes de façon à encadrer les deux segments verticaux d'un hexagone bleu qui se contracte et se dilate lentement, sans arrêt. En gardant les paires de lignes au-dessus des cibles de chaque côté de l'hexagone (comme dans la figure ci-dessous), vous optimiserez votre performance de traque de la main gauche. Si vous laissez les cibles sortir des paires de lignes, votre performance de traque de la main gauche diminuera proportionnellement à la distance d'erreur, jusqu'à ce qu'elle atteigne zéro.



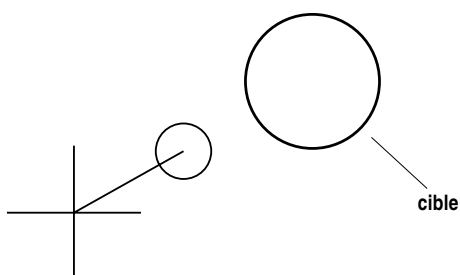
L'illustration ci-dessus représente l'hexagone bleu qui se contracte et se dilate au centre de l'écran, ainsi que les deux paires de lignes jaunes que vous contrôlerez au moyen de la manette de la main gauche. Les deux petits cercles sont les *prédicteurs de mouvements* et démontrent ici la manette de la main gauche poussée vers l'avant. Cette action fera s'éloigner les paires de lignes du centre de l'écran, en direction des prédicteurs.

## La commande de la main droite

La manette de droite contrôle le déplacement d'une croix selon les mêmes modes (vitesse et accélération) que la commande de la main gauche. Les deux manettes seront toujours dans le même mode de contrôle. En déplaçant la manette de droite vers la droite ou vers la gauche, vous déplacerez la croix jaune respectivement vers la droite ou vers la gauche. Un déplacement de la manette vers l'avant ou vers vous, déplacera la croix jaune respectivement vers le haut ou vers le bas de l'écran.

En déplaçant la manette, un prédicteur de mouvements apparaît. Dans l'illustration ci-dessous, le prédicteur montre la manette de droite en position poussée vers l'avant et déplacée vers la droite. Le prédicteur de mouvement est attaché par son centre à l'intersection de la croix.

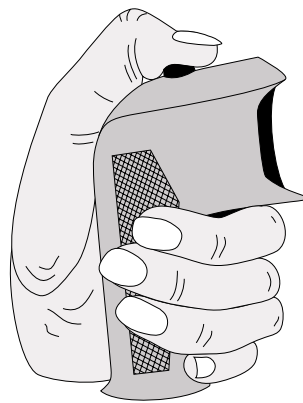
Votre tâche est de maintenir le centre de la croix à l'intérieur d'un cercle (la cible) qui se déplace à l'écran. La performance de traque de la main droite est au maximum lorsque le centre de la croix est à l'intérieur du cercle et elle diminue proportionnellement à la distance d'erreur lorsque la croix sort des limites du cercle, jusqu'à ce que la performance atteigne zéro.



L'illustration ci-dessus représente la croix jaune que vous contrôlerez au moyen de la manette de la main droite. Le petit cercle est un prédicteur de mouvements. Il indique ici que la manette est poussée vers l'avant et vers la droite simultanément. Cette action rapprochera la croix de la cible mobile (de couleur bleue), réduisant ainsi la distance entre la croix et la cible (erreur de traque). Le but est de garder le centre de la croix à l'intérieur de la cible.

## Visionner la traque des cibles

**Pendant les phases Duo**, la traque des cibles associée à la main gauche n'est visible que pour le coéquipier qui maintient enfoncé le bouton rouge situé sous le pouce de la manette de gauche. De façon similaire, la traque associée à la main droite n'est visible qu'au coéquipier qui maintient enfoncée le bouton sous le pouce de la main droite.



Enfoncer le bouton sous le pouce

Un seul joueur à la fois peut visionner chacune des tâches de traque. Lorsque deux joueurs tentent de voir la même tâche de traque (soit la gauche, soit la droite) en enfonçant simultanément le bouton correspondant, cette tâche disparaît des deux écrans et demeure invisible tant que l'un des deux coéquipiers ne laissent aller le bouton sous son pouce.

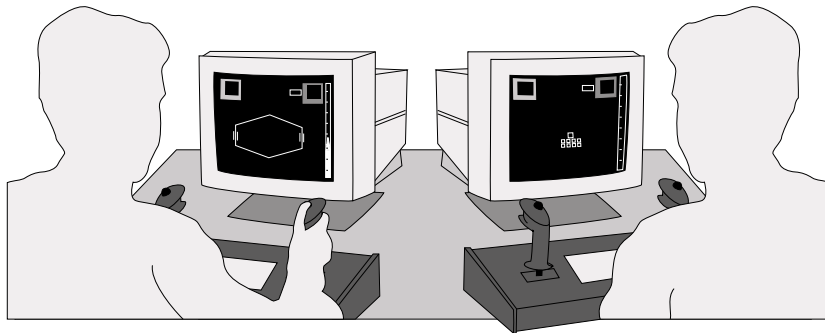
La situation décrite ci-haut s'appelle un **conflit de visionnement**. Tant que le conflit n'est pas résolu, la Performance de traque de cette tâche sera zéro. Il faut donc développer conjointement des procédures efficaces de partage des deux tâches de traque afin d'éviter ces coûteuses périodes de conflits de visionnement.

## Contrôler la traque des cibles

**Pendant les phases Duo**, malgré qu'un seul coéquipier ne puisse **visionner** chacune des tâches de traque, les deux peuvent **contrôler** les curseurs à tout moment. Les quatre manettes de commande sont toujours actives et fonctionnelles, que la traque des cibles soit visible ou non à n'importe quel écran.

Conséquemment, un coéquipier peut aider ou nuire à celui qui visionne et contrôle la situation d'une ou des deux tâches de traque. Bien que cela puisse être d'une certaine utilité, ce double contrôle peut rapidement devenir surcontrôle, ou pire encore, se changer en dispute à savoir qui contrôlera chacun des curseurs.

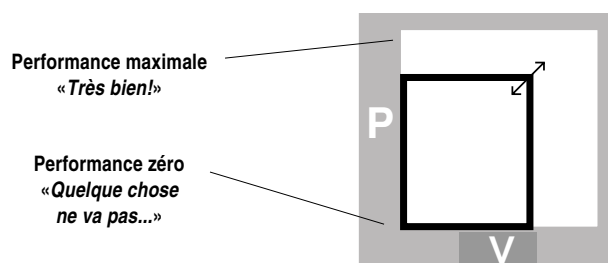
Les coéquipiers doit s'entendre sur le partage des tâches de traque et éviter de se nuire mutuellement. Ils devraient faire preuve d'une bonne gestion des ressources d'équipe afin d'optimiser leur marque globale d'équipe.



**Pendant toute la session DuoWOMBAT**, votre coéquipier et vous serez assis côte-à-côte devant deux postes WOMBAT (écrans et consoles). Le partage des tâches est un gage important du succès de l'exercice. Pour éviter de vous nuire mutuellement aux commandes, établissez rapidement des procédures de communication efficaces et examinez constamment vos progrès. Utilisez toutes les ressources d'équipe disponibles pour maximiser votre marque d'équipe.

## Performance combinée de traque

Lorsque les deux côtés de la traque sont mis à contribution simultanément, le pointage combiné est affiché au moyen de l'indicateur **Valeur-Performance de traque**. L'indicateur Valeur-Performance, toujours visible à l'écran, est calibré «Performance zéro» au bas de l'échelle et «Performance maximale» au haut.



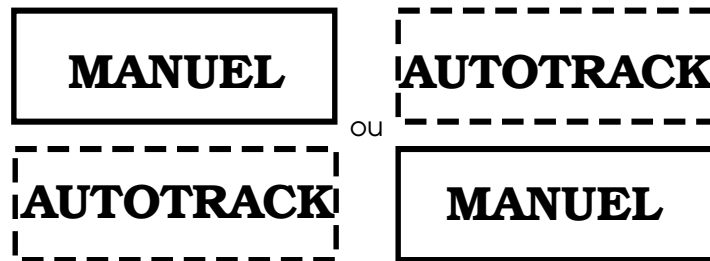
Cette illustration représente l'indicateur Valeur-Performance toujours visible dans le coin supérieur gauche de l'écran WOMBAT. À l'instant, l'indicateur affiche une performance de traque (P) inférieure au maximum avec une valeur de traque (V) réduite. La performance de traque dépend de la distance qui sépare les paires de lignes de l'hexagone, ou la croix de sa cible mobile.

**Votre tâche prioritaire dans DuoWOMBAT sera de traquer du mieux possible toutes les cibles mobiles et ainsi d'obtenir la meilleure performance combinée de traque possible.**

Lorsque la traque des cibles est à l'intérieur de la marge d'erreur permise, la **performance** de traque est à son maximum. Cette performance diminue proportionnellement avec l'écart qui sépare les cibles mobiles des symboles jaunes. Souvenez-vous que meilleure est votre performance de traque, plus vous accumulez de points. Une bonne technique de traque est donc essentielle pour obtenir une bonne performance à l'exercice DuoWOMBAT.

## L'Autotrack de WOMBAT

DuoWOMBAT met à votre disposition une fonction de traque automatique appelée **Autotrack** qui vous permet de déléguer la traque des cibles à l'ordinateur. Vous engagez et désengagez Autotrack au moyen de la détente de la manette de droite sur la console WOMBAT. Le statut d'Autotrack est indiqué à l'écran au moyen d'un encadrement entourant les mots Autotrack ou Manuel. L'encadrement pointillé indique le mode inactif.



Pour engager Autotrack, votre performance combinée de traque doit d'abord être parfaite en traquant bien les cibles mobiles avec les deux mains. Il suffit ensuite d'appuyer sur la détente de la manette de droite. En mode manuel, si la performance de traque n'est pas d'abord maximale, Autotrack ne s'engagera pas et la détente de la manette n'aura pas d'effet.

En mode Autotrack, les manettes de commandes sont inopérantes (sans effet), mais vous pourrez toujours désengager Autotrack en appuyant sur la détente de la manette de droite.

## L'Autotrack de WOMBAT (suite)

Pour compliquer davantage le système complexe DuoWOMBAT, l'Autotrack a été conçu pour flancher fréquemment. Ces pannes peuvent être reconnues en tout temps en gardant un œil sur l'indicateur de performance de traque. Lorsque Autotrack tombe en panne, il demeure engagé et continue de traquer les cibles malgré une performance de traque qui se dégrade rapidement.

Pour rétablir Autotrack, vous devez d'abord le désengager en pressant la détente de la manette de droite. Pour les instants qui suivront le désengagement, Autotrack sera «en réparation», donc non disponible. Vous verrez alors le rectangle autour du mot AUTOTRACK coloré de rouge.

Pendant que l'indicateur de détente est au rouge, même si vous essayez de réengager Autotrack en traquant parfaitement les cibles et en activant la détente de la main droite, Autotrack ne se réengagera pas.



**AUTOTRACK**

Le rectangle se colore en rouge.

Vous aurez des sessions de pratique qui débiteront avec l'Autotrack engagé et fonctionnel. Autotrack ne tardera pas à briser pour que vous puissiez apprendre à le désengager, à traquer manuellement les cibles puis à le réengager lorsqu'il deviendra de nouveau disponible.

## La valeur de la traque

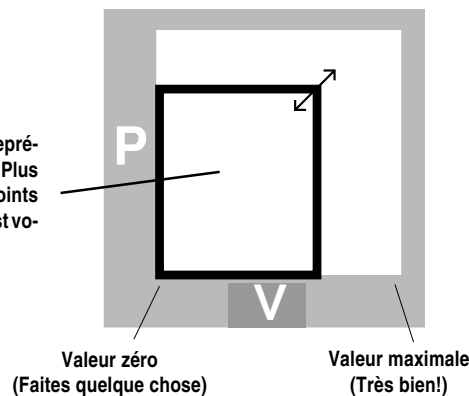
Chaque tâche de DuoWOMBAT possède sa valeur propre qui fluctue constamment pendant le test. **Le secret de la réussite est de faire des choix de tâches qui mènent aux plus hautes valeurs pour chacune des tâches et de marquer beaucoup de points en exécutant bien les tâches choisies.**

La valeur de la traque est influencée par l'habileté de votre équipe à détecter et gérer des pannes d'Autotrack, par le partage judicieux des tâches à exécuter, et, finalement, par le nombre de tâches **Bonus** (expliquées aux pages suivantes) que vous effectuerez.

Pendant une panne d'Autotrack, si vous laissez la performance de traque baisser en-dessous d'un certain niveau, vous subirez une pénalité sous la forme d'une réduction de la valeur de traque. Cependant, si vous gardez la performance de traque supérieure à un autre niveau plus haut, la valeur de traque pourrait s'accroître. **Si vous ne faites jamais de tâches Bonus, et traquez constamment les cibles, la valeur de la traque diminuera lentement jusqu'à ce qu'elle atteigne la valeur zéro.** Chaque fois que vous finirez une tâche Bonus, la valeur de la traque reviendra à sa valeur optimale.

NOTEZ BIEN CECI :

La surface de ce quadrilatère représente votre pointage à l'instant. Plus grande est la surface plus de points vous accumulez et meilleure est votre performance.

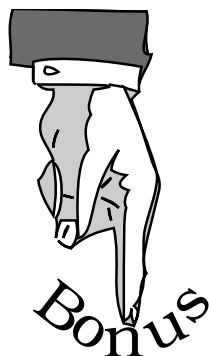


Cette figure représente l'indicateur Valeur-Performance, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran. La lettre «P» indique la performance, alors que la lettre «V» indique la valeur. Vous pouvez influencer la valeur de la traque en gérant les pannes d'Autotrack efficacement, en partageant judicieusement les tâches entre les coéquipiers, et en exécutant fréquemment des tâches Bonus. Gardez un œil sur cet indicateur.

## Les tâches Bonus

Les concepteurs de DuoWOMBAT sont d'avis que votre équipe, ainsi que la majorité des autres équipes, devraient cumuler une grande quantité de points lors des exercices de traque et devraient maîtriser Autotrack de façon telle qu'il y aurait peu de différence pour départager les équipes entre elles.

En conséquence, une autre méthode pour gagner des points et démontrer votre connaissance de la situation est mise à votre disposition. Il s'agit des tâches **Bonus**, trois tâches nommées **Rotation de figures**, **Annulation quadrantale**, et, **Annulation du deuxième avant-dernier**, trois tâches de 60 secondes chacune.



Lorsque l'Autotrack est engagé et que vous désirez exécuter une tâche Bonus, appuyez sur la touche **Bonus** de clavier de la console WOMBAT. L'action se déplacera au niveau des tâches Bonus et s'effacera de l'écran la traque des cibles. Seul l'indicateur de Valeur-Performance de la traque restera visible pour vous indiquer le niveau de performance d'Autotrack. Appuyez à nouveau sur la touche **Bonus** et vous suspendrez la tâche Bonus en cours et reviendrez à la traque des cibles.

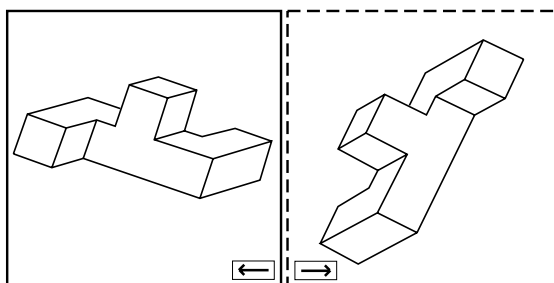
Vous aurez des sessions de pratique qui débiteront avec la traque des cibles mobiles. Vous pourrez alors appuyer sur la touche **Bonus** pour vous déplacer au niveau des trois tâches Bonus à pratiquer.

## Bonus : Rotation de figures

Cette tâche Bonus affiche deux figures 3D côte-à-côte à l'écran. Une figure sera à l'intérieur d'un cadre solide, l'autre à l'intérieur d'un cadre pointillé. Le cadre solide indique que cette figure est active et que vous pouvez la faire pivoter avec les deux manettes de contrôle de WOMBAT. Le cadre pointillé indique que cette figure est en **attente**, et qu'elle peut être **rendue active en pressant la flèche correspondante sur la console**.

### En utilisant les deux manettes de contrôle,

vous pivoterez la figure active afin d'en étudier les détails. Pressez sur les flèches du clavier de la console WOMBAT pour changer à volonté de figure. Le but de cet exercice est de déterminer le plus rapidement possible si les deux figures sont :



Cette tâche BONUS affiche deux figures 3D. Faites pivoter les figures, une à la fois, avec les deux manettes.

- identiques
- symétriques (image miroir l'une de l'autre) ou,
- autrement différentes de façon évidente

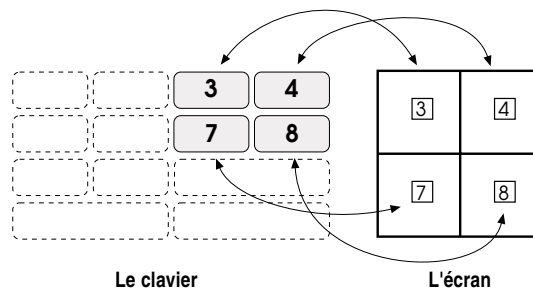
Vous mériterez des points si vous répondez correctement à la question. Aussitôt votre réponse donnée, la performance et la valeur seront enregistrées et commenceront à générer des points pour le restant des 60 secondes. Si vous tardez à répondre, la valeur commencera à décroître après les 15 premières secondes. Ne perdez pas de temps!

Si votre réponse est correcte, vous pourrez appuyer sur la touche **4** de la console et poursuivre la tâche avec un nouveau problème 3D pendant qu'il vous reste du temps. Essayez de résoudre le plus de problèmes possible. Par contre, si votre réponse est incorrecte, vous pourrez prendre le restant des 60 secondes pour trouver la cause de votre erreur.

## Bonus : Annulation quadrantale

Cette tâche Bonus affiche quatre quadrants à l'écran. Comme l'indique l'illustration ci-dessous, chacun de ces quadrants est identifié au moyen d'un numéro qui correspond à une touche du clavier numérique. La touche «**3**» du clavier correspond au quadrant supérieur gauche, la touche «**4**» au quadrant supérieur droit, la touche «**7**» au quadrant inférieur gauche, et enfin, la touche «**8**» au quadrant inférieur droit.

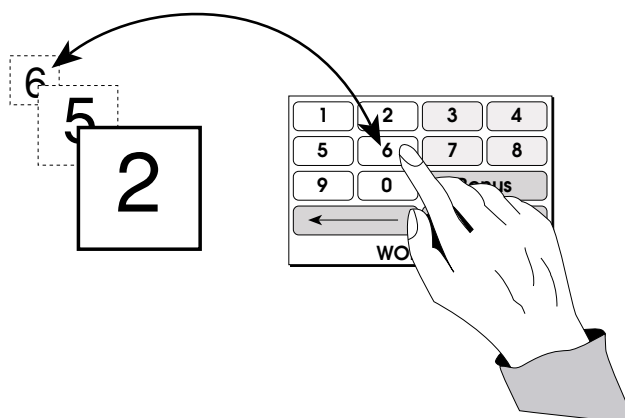
Des nombres consécutifs de 1 à 32 sont répartis par groupes de huit et visibles à l'intérieur des quatre quadrants à l'écran. Le but de cette tâche est de retrouver chacun des nombres en **ordre croissant** en commençant par 1. À chaque nombre retrouvé, vous devrez appuyer sur la touche jaune du clavier numérique de la console qui correspond au quadrant dans lequel se trouve ce nombre. En pressant la bonne touche, le nombre retrouvé disparaît de l'écran (vous *annulez* ce nombre) et vous passez au suivant, jusqu'au nombre 32.



Vos points augmenteront à chaque bonne réponse et diminueront à chaque mauvaise réponse. Vous devrez répondre dans l'ordre croissant, sans sauter de nombre.

Lorsque tous les nombres seront annulés, le pointage continuera pour le restant des 60 secondes. Si vous n'avez commis que quelques erreurs et qu'il vous reste du temps, WOMBAT vous offrira d'appuyer sur la touche **4** et d'exécuter un nouveau problème afin de gagner encore plus de points.

## Bonus : Annulation du deuxième avant-dernier



Cette tâche affiche **brèvement** au centre de l'écran des chiffres à intervalle prédéterminé. À partir du troisième chiffre, et ce pour tous les autres par la suite, vous devrez rapidement appuyer sur la touche du clavier qui correspond au deuxième avant-dernier chiffre dans la séquence.

L'illustration ci-dessus montre un exemple à cet effet. Ici, WOMBAT vient tout juste d'afficher le «2» après avoir affiché le «6» et le «5» dans l'ordre. Le candidat doit répondre le [6], qui correspond au deuxième avant-dernier chiffre dans la séquence. Aussitôt la réponse inscrite au clavier, un autre chiffre apparaît. Dans l'exemple ci-haut, le candidat devrait alors annuler le chiffre «5» puisque c'est le prochain en séquence. **Vous devez absolument répondre, et le plus vite possible. WOMBAT ne continuera la séquence que lorsque vous lui aurez donné une réponse, bonne ou mauvaise.**

L'intervalle entre les chiffres est constant pour toute la période de 60 secondes. Chaque fois que vous débuterez une nouvelle tâche d'annulation du deuxième avant-dernier, l'intervalle s'ajustera selon la vitesse et la justesse de vos réponses de l'essai précédent. Meilleur vous étiez, plus court sera l'intervalle et plus importante sera la valeur de la tâche.

Vous mériterez des points pour chaque bonne réponse et vous perdrez des points pour chaque réponse incorrecte ou délai de réponse.

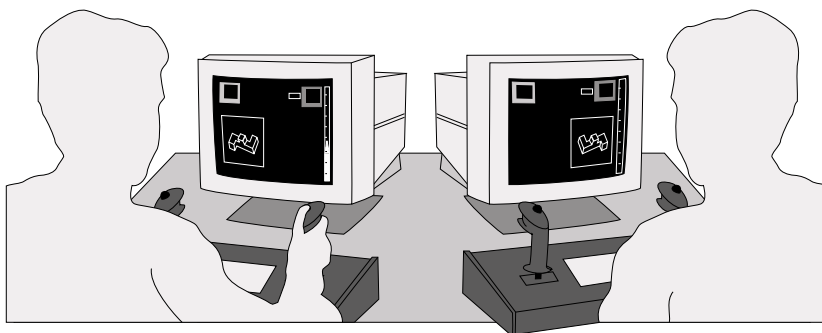
## Bonus : Les duos

Vous venez de voir les tâches Bonus solos. Maintenant, il s'agit de voir comment ces tâches se jouent également en duo avec votre coéquipier. Ces duos, qui doivent être exécutés fréquemment, sont très similaires aux tâches solos à l'exception qu'ils requièrent la participation active des deux coéquipiers afin de maximiser la performance.

Le **Duo rotation de figures** affiche une seule figure 3D sur chaque écran. Le coéquipier assis à gauche ne contrôle que la figure qui apparaît normalement à gauche. De même, le coéquipier de droite contrôle la figure de droite seulement (comme il est illustré ci-dessous). Chaque coéquipier manipule sa propre figure 3D. Les deux coéquipiers peuvent résoudre le problème, cependant seule la première réponse sera considérée par DuoWOMBAT et remportera des points du côté du répondant. Observez bien les indicateurs de valeur au haut de l'écran pour déterminer lequel d'entre vous obtiendra davantage de points pour une réponse correcte.

Le **Duo annulation quadrantale** affiche les mêmes chiffres sur les deux écrans. Les deux coéquipiers peuvent annuler les chiffres dans l'ordre. Portez attention cependant aux indicateurs de valeur afin d'établir une stratégie efficace qui dictera lequel d'entre vous devrait répondre, et vous assurer ainsi d'une performance maximale.

Le **Duo annulation du deuxième avant-dernier** affiche la même séquence de chiffres sur les deux écrans et les deux coéquipiers peuvent répondre. Encore une fois, portez attention aux indicateurs de valeur afin de décider qui d'entre vous deux répondra à chaque chiffre.



Ces deux coéquipiers se sont entendus pour exécuter un Duo rotation de figures. Le joueur de gauche contrôle la figure de gauche, celui de droite la figure de droite. Les deux peuvent résoudre le problème, mais DuoWOMBAT n'accepte qu'une seule réponse. Plus tôt la réponse est donnée, plus rapidement vous pourrez exécuter des problèmes additionnels. Pour maximiser votre marque d'équipe, les coéquipiers doivent garder à l'œil les indicateurs de valeur et choisir qui marquera le plus de points en indiquant une bonne réponse.

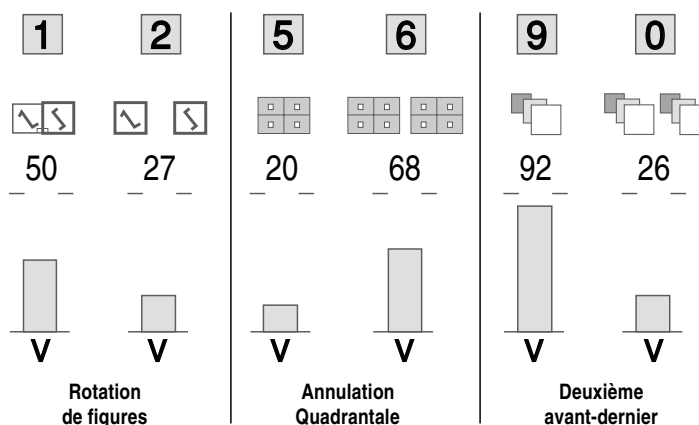
## Bonus : Le menu des tâches Bonus

Pendant la traque des cibles mobiles alors qu'il n'y a pas de tâche Bonus en cours, appuyer sur la touche **Bonus** aura pour effet de faire apparaître à l'écran le menu des tâches Bonus (illustration ci-dessous). Le même menu apparaît également à chaque fois qu'une tâche Bonus se termine. Dans ce menu, chaque valeur de tâche Bonus est affichée au moyen d'un indicateur vertical marqué par la lettre V. Plus l'indicateur vertical est grand, plus importante est la valeur de la tâche correspondante.

Chaque coéquipier peut choisir n'importe quelle des trois tâches solos, indifféremment de sa valeur, en appuyant sur la touche **1**, **5** ou **9**. Une fois une tâche Bonus choisie, sa valeur décroîtra légèrement et les valeurs des deux autres tâches solos augmenteront. Les valeurs des tâches Bonus diminueront lorsque l'Autotrack flanchera et remonteront lorsque vous réengagerez l'Autotrack.

Les coéquipiers doivent aussi effectuer des Duos en pressant les touches **2**, **6**, ou **0**, et ce choix affectera les valeurs comme décrit ci-haut. Le choix d'un Duo gèlera votre activité Bonus jusqu'au moment où votre coéquipier aura complété ses propres Bonus et sera en mesure de vous rejoindre dans la même tâche Duo. Une bonne coordination est donc essentielle pour ne pas vous enfermer dans une coûteuse période d'attente inutile.

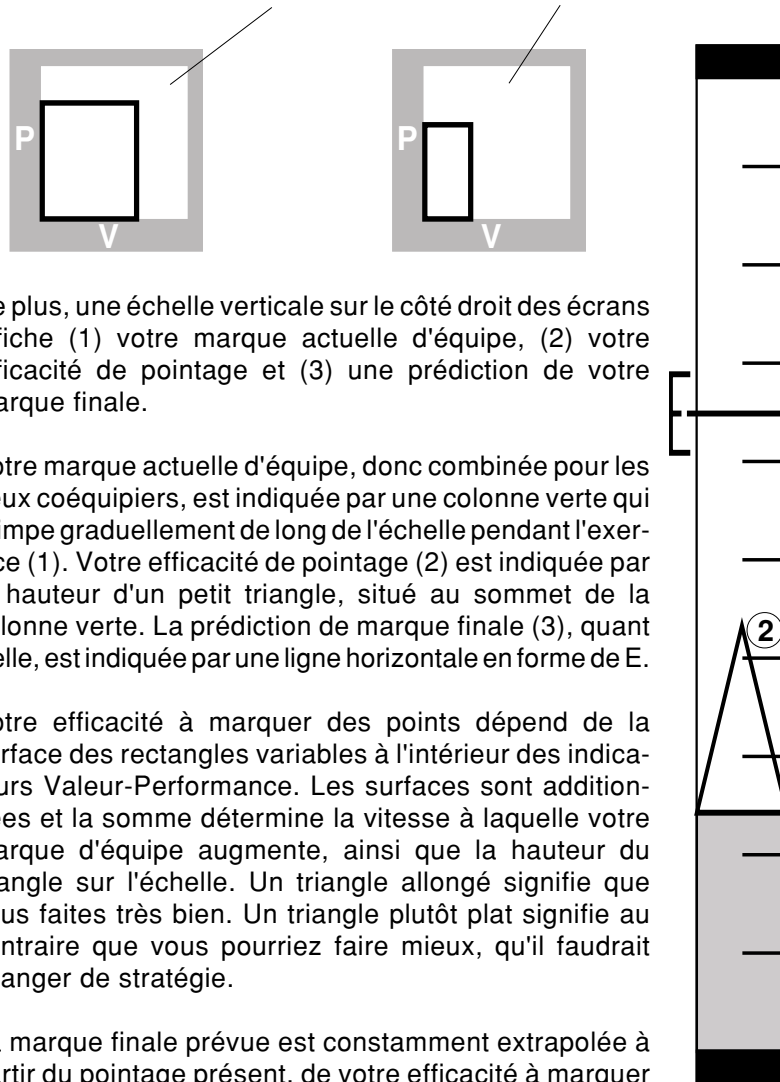
### Menu des tâches Bonus



Dans ce menu des tâches Bonus, le duo «Rotation de figures» vaut moins de points que sa version solo et environ autant que le duo «Deuxième avant-dernier». Si le candidat choisit le solo «Deuxième avant-dernier» (la plus haute valeur des six tâches) en appuyant sur la touche 9, la valeur de cette tâche diminuera légèrement la prochaine fois que le menu des tâches Bonus apparaîtra, alors que la valeur des cinq autres tâches augmentera.

## Valeur-Performance, combinaison magique

Les indicateurs Valeur-Performance de la traque des cibles ainsi que des Bonus apparaissent sur les écrans DuoWOMBAT respectivement dans le coin haut gauche et le coin haut droit.



De plus, une échelle verticale sur le côté droit des écrans affiche (1) votre marque actuelle d'équipe, (2) votre efficacité de pointage et (3) une prédiction de votre marque finale.

Votre marque actuelle d'équipe, donc combinée pour les deux coéquipiers, est indiquée par une colonne verte qui grimpe graduellement de long de l'échelle pendant l'exercice (1). Votre efficacité de pointage (2) est indiquée par la hauteur d'un petit triangle, situé au sommet de la colonne verte. La prédiction de marque finale (3), quant à elle, est indiquée par une ligne horizontale en forme de E.

Votre efficacité à marquer des points dépend de la surface des rectangles variables à l'intérieur des indicateurs Valeur-Performance. Les surfaces sont additionnées et la somme détermine la vitesse à laquelle votre marque d'équipe augmente, ainsi que la hauteur du triangle sur l'échelle. Un triangle allongé signifie que vous faites très bien. Un triangle plutôt plat signifie au contraire que vous pourriez faire mieux, qu'il faudrait changer de stratégie.

La marque finale prévue est constamment extrapolée à partir du pointage présent, de votre efficacité à marquer des points et du temps qui reste à faire dans le test.

**Maximisez votre marque d'équipe en exécutant bien les tâches qui possèdent les plus fortes valeurs et en partageant judicieusement les tâches entre coéquipiers.**

## Prêt(e) pour les instructions?

Lorsque vous aurez lu et relu ce livret, vous serez prêt(e) à vous asseoir devant les postes DuoWOMBAT et à entreprendre la lecture des instructions. Vous aurez une bonne idée des différentes composantes de la console WOMBAT et de leurs effets. Enfin, vous connaîtrez le vocabulaire utilisé dans les pages d'instructions qui précéderont l'exercice. Le contenu de ce livret y sera presque entièrement répété ou reformulé et les sessions de pratique vous donneront la chance d'expérimenter avec les différentes actions qui ne peuvent être expliquées ici qu'au moyen de mots et d'illustrations statiques.

**Souvenez-vous que l'ultime but est le travail d'équipe pour marquer le plus de points possible. Pour cela, vous devrez demeurer vigilant(e) et alerte aux conditions changeantes, apprendre à reconnaître les situations à mesure qu'elles se développeront et faire preuve d'un bon jugement dans vos choix d'activités tout en maintenant un bon esprit d'équipe. Bon succès!**