

# Quiz avec Solutions : Concept de Score et de Progression dans les Jeux Vidéo

## Question 1 : Qu'est-ce qu'un "score cumulatif" dans les jeux vidéo ?

- a) Un score qui est réinitialisé à chaque niveau.
- b) Un score qui s'accumule tout au long du jeu, basé sur les actions du joueur.
- c) Un score qui ne peut être affecté que par des événements spécifiques.
- d) Un score basé uniquement sur le temps passé dans le jeu.

**Réponse correcte :**

- b)** Un score qui s'accumule tout au long du jeu, basé sur les actions du joueur.
- 

## Question 2 : Quelle est la principale différence entre la progression linéaire et non linéaire dans les jeux vidéo ?

- a) La progression linéaire permet de choisir l'ordre des niveaux, alors que la non linéaire impose un ordre fixe.
- b) Dans la progression linéaire, le joueur progresse dans un ordre fixe de niveaux ou chapitres, tandis que dans la progression non linéaire, le joueur peut choisir son parcours.
- c) La progression linéaire n'inclut pas de sauvegardes, contrairement à la progression non linéaire.
- d) La progression non linéaire se concentre sur les compétences, tandis que la linéaire sur le score.

**Réponse correcte :**

- b)** Dans la progression linéaire, le joueur progresse dans un ordre fixe de niveaux ou chapitres, tandis que dans la progression non linéaire, le joueur peut choisir son parcours.
- 

## Question 3 : Quel type de progression est utilisé dans des jeux comme Minecraft ou Skyrim ?

- a) Progression linéaire
- b) Progression basée sur des niveaux
- c) Progression par compétences et exploration
- d) Progression par scoring uniquement

**Réponse correcte :**

- c) Progression par compétences et exploration.**
- 

**Question 4 : Quelle est l'une des raisons principales pour lesquelles les scores sont utilisés dans les jeux vidéo ?**

- a) Pour réduire la durée du jeu.
- b) Pour mesurer les performances du joueur et encourager la compétition.
- c) Pour rendre le jeu plus facile.
- d) Pour limiter le nombre de vies dans le jeu.

**Réponse correcte :**

- b) Pour mesurer les performances du joueur et encourager la compétition.**
- 

**Question 5 : Quelle méthode est souvent utilisée dans les jeux pour récompenser les joueurs avec un bon score ?**

- a) Réinitialisation du score après chaque niveau.
- b) Débloquer des niveaux supplémentaires ou des compétences en fonction du score.
- c) Augmenter la difficulté du jeu uniquement.
- d) Ignorer le score et se concentrer sur les graphiques.

**Réponse correcte :**

- b) Débloquer des niveaux supplémentaires ou des compétences en fonction du score.**
- 

**Question 6 : Dans quel type de jeu est couramment utilisée la "difficulté dynamique" pour ajuster les défis en fonction des performances du joueur ?**

- a) Jeux de puzzle.

- b) Jeux de sport.
- c) Jeux de rôle (RPG).
- d) Jeux de simulation.

**Réponse correcte :**

- c) Jeux de rôle (RPG).
- 

### **Question 7 : Qu'est-ce qu'un "score basé sur le temps" dans les jeux vidéo ?**

- a) Un score qui est calculé uniquement en fonction du temps total de jeu.
- b) Un score qui augmente en fonction du temps passé sans mourir.
- c) Un score qui est influencé par la rapidité avec laquelle un joueur termine un niveau ou une tâche.
- d) Un score qui ne change pas pendant la partie.

**Réponse correcte :**

- c) Un score qui est influencé par la rapidité avec laquelle un joueur termine un niveau ou une tâche.
- 

### **Question 8 : Dans quel contexte un tableau de scores en ligne est particulièrement utilisé ?**

- a) Pour comparer les performances des joueurs du même appareil.
- b) Pour afficher uniquement le meilleur score du joueur actuel.
- c) Pour permettre la comparaison des performances des joueurs du monde entier.
- d) Pour empêcher la triche dans les jeux.

**Réponse correcte :**

- c) Pour permettre la comparaison des performances des joueurs du monde entier.
- 

### **Question 9 : Quelle est l'une des méthodes utilisées pour ajuster la difficulté dans les jeux vidéo en fonction de la progression du joueur ?**

- a) Ignorer le score et augmenter la vitesse du jeu.

- b) Ajouter des éléments aléatoires à chaque niveau.
- c) Modifier les caractéristiques des ennemis ou des obstacles pour les rendre plus difficiles.
- d) Réduire la quantité de contenu disponible au joueur.

**Réponse correcte :**

- c)** Modifier les caractéristiques des ennemis ou des obstacles pour les rendre plus difficiles.
- 

**Question 10 : Dans un jeu où la progression est basée sur le "déblocage de contenu", quel type d'élément est généralement débloqué ?**

- a) La vitesse de déplacement du joueur.
- b) De nouvelles compétences, armes, personnages ou zones.
- c) La musique de fond.
- d) La taille des ennemis.

**Réponse correcte :**

- b)** De nouvelles compétences, armes, personnages ou zones.