

# QUADREL



# QUADREL

## MANUEL

**L**es grands jeux sont ceux qui ont des règles simples.

Reprenant le théorème des quatre couleurs, **QUADREL** en est un parfait exemple.

Pouvant se jouer seul, contre l'ordinateur ou bien à deux, le principe du jeu est de peindre sur un tableau des cases de différentes formes.

La difficulté réside dans le fait que le nombre de couleurs dont dispose chaque joueur est limité et que deux cases qui se touchent ne peuvent être de la même couleur.

Avec **QUADREL**, tous vos neurones vont être obligés de travailler.....

### I/ CHARGEMENT DU JEU

#### ATARI ST

---

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

## **AMIGA 500 & 2000**

---

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

## **AMIGA 1000**

---

Insérez la disquette Kickstart dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Lorsque l'écran du Workbench apparaît, insérez la disquette de **QUADREL** dans le lecteur interne.

## **AMSTRAD CPC DISQUETTE**

---

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez 'RUN "QUADREL"' et appuyez sur la touche <ENTER>.

## **AMSTRAD CPC CASSETTE**

---

Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette.

Enfoncez la touche <PLAY> du magnétophone.

Tapez 'RUN ""' et appuyez sur la touche <ENTER>.

## **IBM PC & Compatibles**

---

Démarrez votre PC et chargez le DOS.

Insérez la disquette "QUADREL A" dans le lecteur A.

Passez à l'unité A en tapant 'A:' puis en appuyant sur la touche <ENTER>.

Tapez 'QUADREL' puis appuyez sur la touche <ENTER> pour lancer le jeu.

Si vous voulez charger "QUADREL" sur le lecteur B :

Insérez la disquette "QUADREL A" dans le lecteur B.

Passez à l'unité B en tapant 'B:' puis en appuyant sur la touche <ENTER>.

Tapez 'SWAPAB' puis appuyez sur la touche <ENTER>.

Tapez 'QUADREL' puis appuyez sur la touche <ENTER> pour lancer le jeu.

Vous devrez ensuite sélectionner l'option qui correspond à la carte graphique que vous utilisez, en appuyant sur :

**<F1>** pour le mode CGA (4 couleurs).

**<F2>** pour le mode EGA (16 couleurs).

**<F3>** pour le mode VGA (16 couleurs).

**<F4>** pour le mode TGA (Tandy 16 couleurs).

## II/ LES COMMANDES

**L**e jeu est entièrement commandé par l'intermédiaire de la souris, du joystick ou bien du clavier (selon les machines).

Tout se sélectionne en cliquant directement sur les écrans ou par des menus déroulants.

## III/ LE THEOREME DES QUATRE COULEURS

**U**n petit peu de mathématiques avant de rentrer dans le vif du sujet...

Le théorème des quatre couleurs démontre que l'on peut remplir n'importe quelle carte avec seulement quatre couleurs sans qu'il n'y en ait jamais deux qui se touchent et qui soient de la même couleur.

Cela est valable pour n'importe quel type de cartes, qu'elles soient géographiques, géométriques, ou découpées de la manière la plus tordue qui soit.

Ce théorème n'a été démontré que récemment mais rassurez-vous nous ne vous en ferons pas la démonstration ici.

Beaucoup de personnes ont longtemps essayé de fournir des contre-exemples à ce théorème, mais tous ont eu des solutions.

**QUADREL** est en fait l'application ludique de ce théorème, et vous comprendrez bientôt pourquoi sa démonstration représente en volume l'équivalent de la taille d'un dictionnaire...

## **IV/ LES DIFFERENTES OPTIONS DE QUADREL**

**QUADREL** vous propose 3 types de jeu différents que vous pourrez moduler selon 3 niveaux (ils modifient la quantité de couleurs dont vous disposez au début d'une partie).

Il vous est aussi possible de jouer contre l'horloge, afin de rentrer dans la table des scores ou bien de jouer sans temps limite. Cliquez pour obtenir les menus déroulants.

### **• LE SOLITAIRE LIBRE**

C'est le mode de jeu le plus simple.

L'ordinateur vous demande de choisir une série de cartes puis la carte sur laquelle vous souhaitez jouer.

Le but du jeu est de remplir la carte selon le théorème avec la quantité de couleurs imposées et cela le plus rapidement possible.

### **• LE SOLITAIRE IMPOSE**

C'est le même principe que le solitaire libre, à une chose près : l'ordinateur vous indique quelle case vous devez remplir.

Cela semble plus simple mais ....

## • LE JEU A DEUX

Vous pouvez y jouer soit contre l'ordinateur soit contre un adversaire humain.

Après avoir sélectionné l'une de ces deux options, l'ordinateur vous demande de choisir la carte sur laquelle vous souhaitez jouer.

Le but de ce jeu est complètement différent des deux précédents. Là, vous devez faire en sorte que votre adversaire ne puisse plus placer ses couleurs dans la carte.

La répartition des couleurs est inversée entre les deux joueurs : la couleur que le joueur 1 possède le plus est celle dont le joueur 2 dispose le moins, et vice-versa.

A vous de trouver la bonne stratégie afin de venir à bout de votre adversaire.

Voici un exemple qui éclairera votre lanterne :

Le joueur 1 possède beaucoup de bleu. Ainsi le joueur 2 va essayer de bloquer un maximum de cases avec les quelques bleus en sa possession de manière à ce que son adversaire n'ait plus de possibilité de placer tous ses bleus sur la carte. Mais attention à ne pas vous faire bloquer vous-même...

La partie est terminée lorsque l'un des deux joueurs ne peut plus peindre de case.

## **ATTENTION**

En solitaire, vous avez aussi accès au menu aide, qui vous permet soit d'effacer une case que vous aviez remplie auparavant, soit de demander à l'ordinateur quel coup vous pouvez jouer.

Cependant chacune de ces actions vous coûtera une pénalité de 30 secondes....

### **III/ L'EQUIPE QUI A REALISE QUADREL**

<b>CHEF DE PROJET :</b>	Christophe GOMEZ
<b>CONCEPTION :</b>	Najib CHELLY
<b>PROGRAMMATION :</b>	
Version ST,AMIGA	Benoist ARON
Version PC	Clément IYEYEMI
Version CPC	Christophe DELMAERE
<b>ILLUSTRATIONS &amp; ANIMATIONS :</b>	Emmanuel VASSE
<b>MUSIQUE :</b>	Michel WINOGRADOFF
<b>REMERCIEMENTS À :</b>	
	Bernard AURE
	Olivier RICHEZ
	Dominique TRIANA
	Laurant WEILL

# QUADREL

## USER'S MANUAL

The greatest games are usually the ones with rules easy to understand.

Inspired by the theorem of the four colors, **QUADREL** is a perfect example of this adage.

Played by only one player against the computer or by two players, the game looks quite simple : you have to paint on the screen spaces of different shapes.

The difficulty consists in the fact that each player has a limited number of colors at his disposal, and that two shapes touching one another cannot be of the same color.

With **QUADREL** we can promise you one thing : you are going to make use of all your neurones...

## I/ LOADING THE GAME

### ATARI ST

---

Insert the disk in the internal drive and switch on your computer.

## **AMIGA 500 & 2000**

---

Insert the disk in the internal drive and switch on your computer.

## **AMIGA 1000**

---

Insert the Kickstart disk in the internal drive and switch on your computer. When the Workbench screen appears, insert the **QUADREL** disk in the internal drive.

## **AMSTRAD CPC DISK**

---

Switch on your computer. Insert the disk in the internal drive. Type 'RUN "QUADREL" ' and press the <ENTER> key.

## **AMSTRAD CPC TAPE**

---

Switch on your computer. Re-wind the tape. Press the <PLAY> key on the tape recorder. Type 'RUN' then press the <ENTER> key.

## **IBM PC & COMPATIBLES<sup>®</sup>**

---

Start up your PC with your DOS disk. Insert the "QUADREL A" disk in drive A.

Switch to drive A by typing 'A:', and by pressing the <ENTER> key.

Type 'QUADREL', then press the <ENTER> key to start the game.

If you wish to load "QUADREL" on drive B :

Insert the "QUADREL A" disk in drive B.

Switch to drive B by typing 'B:' and by pressing the <ENTER> key.

Type 'SWAPAB' then press <ENTER>.

Type 'QUADREL', then press <ENTER> to start the game.

You must then select the option corresponding to the graphic card you are using, this by pressing :

**<F1>** for the CGA mode (4 colors).

**<F2>** for the EGA mode (16 colors).

**<F3>** for the VGA mode (16 colors).

**<F4>** for the TGA mode (Tandy 16 colors).

## II/ CONTROLS

**T**o control the game you can use the mouse, the joystick or the keyboard (depending on the computer you have).

All selections are made by clicking on the screens or by using drop-down menus.

## III/ THE THEOREM OF THE FOUR COLORS

**W**hat about a short mathematics lesson before playing ?

The theorem of the four colors demonstrates that you can fill any type of map with only four colors without ever having two contiguous colors.

This is true for any type of map: geographical, geometrical, or a map with the most crooked outlines you could think of.

This theorem was recently demonstrated, but do not worry, we are not going to do it here.

Lots of people tried to contradict this theorem but failed.

**QUADREL** is actually a fun way to apply the theorem and you will soon understand why its demonstration could fill the pages of a dictionary.

## **IV/ OPTIONS**

**Q**UADREL gives you the possibility to choose between three different types of game with three different possible levels each (they modify the number of colors you have at the beginning of a game).

You can play against the watch and be in the scoring board, or play without limited time.

Just click to see the drop-down menus.

### **• THE FREE ONE-PLAYER MODE**

This is the easiest type of game.

The computer asks you to select among different maps the one you are going to play with.

Then, you will have to fill it with the assigned number of colors, according to the theorem and as fast as you can.

### **• THE CONTROLLED ONE-PLAYER MODE**

The sole difference with the free One-Player mode is that the computer tells you what shape you must fill.

May be you think it is easier....

## • THE TWO PLAYERS MODE

You can play against the computer or against a human opponent. When you have selected one of these two options, the computer asks you to choose the map you want to play with.

This type of game is different from the two others.

Here, you have to keep your opponent from painting the shapes of the map.

The colors are not evenly distributed between the two players: the color player #1 possesses in large quantity is the color player #2 will have in minimum quantity, and vice versa.

Now, you have to find the right strategy to defeat your opponent.

All right, one example to give you a clue...

Player #1 has a lot of blue. So, player #2 will try to block him by filling as many shapes as he can with the blue he has so that player #1 will not be able to place all the blue he has on the map. But be careful, do not let him block you...

The game is over when one of the two players cannot paint any more shape.

When you play the One-Player mode, you have access to the Help menu which allows you to erase a shape you just filled, or to ask the computer what would be the best way to play.

Still, each time you ask for help you get a penalty of 30 seconds.

## **IV/ THE TEAM**

- PROJECT MANAGER :** Christophe GOMEZ
- DESIGNER :** Najib CHELLY
- PROGRAMMERS :**
- AMIGA ST version : Benoist ARON
  - PC version : Clément IYEMYI
  - CPC version : Christophe DELMAERE
- GRAPHICS :** Emmanuel VASSE
- MUSIC :** Michel WINOGRADOFF
- THANKS TO :**
- Bernard AURE
  - Olivier RICHEZ
  - Dominique TRIANA
  - Laurant WEILL



COPYRIGHT LORICIEL JUIN 90

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957  
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation  
et de location réservés pour tous pays.