

DAMES 3D CHAMPION

VERSION AMSTRAD

MODE D'EMPLOI

Lancer le programme : Casette "RUN" - Disquette Run "DISC". La présentation s'affiche. Taper une touche pour continuer, le menu s'affiche.

LE MENU : avec les flèches ↑ et ↓, on change de rubrique. Les flèches ← et → permettent de changer la valeur d'une rubrique. Faire "ENTER" quand le choix a été fait.

Le niveau correspond à la profondeur de recherche.

Les temps de réponses sont les suivants (approximativement) :

N° 1	Instantané
N° 2	1 seconde
N° 3	5 à 10 secondes
N° 4	30 secondes à 2 minutes
N° 5	10 à 20 minutes
N° 6	20 minutes à 1 heure
N° 7	Plus d'1 heure

La démonstration permet de faire jouer le programme contre lui-même.

La rubrique "Réponse rapide" permet de choisir si on veut ou non valider les coups de la machine. Si l'affichage rapide est inactif (N), la machine désigne son coup en mettant le fond de la case de départ et de la case d'arrivée en bleu. Il faut alors taper "ENTER" pour valider le coup. Si l'affichage rapide est actif, le coup est joué directement. Essayez une démonstration avec affichage rapide et au niveau 1, les pions se promènent à toute allure sur le damier.

La rubrique "Changement du damier" permet de choisir une position initiale pour étudier un coup particulier ou faire résoudre un problème.

Quand on a choisi de changer le damier, un carré gris apparaît en haut à gauche de l'écran.

Taper la barre d'espace, un pion blanc apparaît ; encore une fois, et c'est un pion noir qui apparaît... La barre d'espace permet de sélectionner la pièce qu'on va mettre dans la case désignée par le curseur bleu. Les 4 flèches permettent de promener le curseur.

Quand on arrive sur la case à changer et qu'on a sélectionné la pièce à y mettre, il faut taper "COPY". Le curseur est automatiquement déplacé sur la case suivante.

Quand le changement est fini, on tape "ENTER". La machine demande : quelle couleur a le trait ? ; répondre B ou N.

LE JEU : il est possible avec les flèches ← et → de déplacer le curseur bleu sur les différents pions qu'on peut bouger (et uniquement sur ceux-ci). Quand le pion est choisi, faire "ENTER". La machine montre le premier coup possible avec le pion choisi. Les flèches ← et → permettent de voir les autres. On valide par "ENTER". Il est possible, si l'on n'a pas choisi le bon pion, de corriger en tapant "C". Les pions adverses pris sont marqués par un petit carré bleu. Quand on a le trait, on peut changer le niveau en tapant un chiffre de 1 à 9. On peut revenir en arrière en tapant "CTRL-R" (limité à 20 coups) et on peut changer le damier en tapant "CTRL-C".

On peut changer la stratégie en tapant A ou B. Changer le damier détermine une nouvelle limite au retour en arrière.

- charger une position : taper "L", donner le nom de fichier sans extension puis "ENTER" ("ENTER" seul annule la commande).

- sauver une position : taper "S", donner le nom de fichier sans extension puis "ENTER" ("ENTER" seul annule la commande).

7 problèmes de démonstration sont présents sur la disquette (ou cassette).

	Niveau et Stratégie minimum
PB1 : les noirs jouent et gagnent 1 pion	2B
PB2 : les noirs jouent et gagnent 1 pion	2A ou 4B
PB3 : les noirs jouent et gagnent	5B
PB4 : les noirs jouent et gagnent (en 10 coups)	5B
PB5 : les noirs jouent et gagnent	4B
PB6 : les noirs jouent et gagnent (en 7 coups)	4B
PB7 : les noirs jouent et gagnent	4B

Pour donner le trait à la machine, faites "CTRL-C" comme pour changer le damier, tapez aussitôt "ENTER", le programme vous demande alors qui a le trait.