loriciels®

REVERSI champion

manuel

Pour jouer, on déplace le curseur sur la case choisie ou on tape au clavier les coordonnées de cette case.

Pour aider le joueur dans sa décision, en appuyant sur SPACE, le curseur se déplace directement sur les cases où il est possible de jouer.

Pour changer le niveau de jeu, il suffit de sélectionner le mot NIVEAU à l'aide du curseur jusqu'à obtenir le niveau désiré.

De même on peut faire une partie à 2 joueurs (JOUEUR JOUEUR) ou faire jouer l'Amstrad contre lui-même (AMSTRAD AMSTRAD) en sélectionnant les noms au-dessus des scores.

Par exemple s'il y a JOUEUR AMSTRAD, il suffit de sélectionner le mot AMSTRAD qui devient alors JOUEUR pour faire une partie à deux.

Les fonctions de la barre de menu (sélectionnées par curseur) :

Nouveau jeu : Réinitialise le jeu à sa position de départ, le joueur commence.

Echange : Amstrad prend votre couleur, et vous la sienne !

Modification : Vous permet de modifier la position actuelle ou d'en entrer une nouvelle : Vous déplacez le curseur sur les cases que vous voulez modifier. Les touches B et N donnent un pion de couleur sur la case du curseur et SPACE l'efface. Vous pouvez changer la couleur qui a le trait (nom en inversion) en sélectionnant le score de l'autre couleur. Une nouvelle sélection de modification vous permet de sortir de ce mode.

Liste : Donne la liste complète des coups joués depuis le début de la partie.

Charge : Charge une partie préalablement sauvegardée.
Le nom du fichier vous est demandé (dans une fenêtre).
Après le chargement, le jeu est dans l'état dans lequel il a été sauvegardé.

Sauve : Un nom de fichier est demandé. Toutes les caractéristiques de la partie en cours sont alors sauvegardées.

Retour arrière : Retourne à la dernière position dans laquelle le joueur pouvait jouer.

Option : Dans une fenêtre apparaissent les 4 couleurs utilisées (écran en mode 1), en les sélectionnant vous pouvez les modifier. Le mot BORDURE permet de modifier la couleur du bord ; NOTATION change le système de coordonnées utilisé (celui des échecs ou celui d'Othello : chiffres de bas en haut ou de haut en bas).

Jeu : Permet de revoir l'historique la partie.
Les 4 commandes suivantes apparaissent dans une fenêtre :
- précédant : retourne un coup en arrière.
- suivant : avance d'un coup s'il existe.
- départ : position de départ.
- automatique : joue les coups à partir de la position courante jusqu'au dernier coup ou jusqu'à ce qu'on appuie sur une touche.

Pour sortir de ce mode, il suffit de sélectionner Jeu une seconde fois.

La fenêtre Réflexion : En début de partie, si le coup joué par l'Amstrad est pris dans la bibliothèque, "BIBLIOTHEQUE" est affiché sur la première ligne de la fenêtre.

En milieu de partie, pendant la réflexion, le coup en cours d'évaluation est affiché, ainsi que le coup retenu jusqu'alors, avec sa note. L'ordinateur cherche à maximiser cette note.

En fin de partie "EXHAUSTIF" est affiché. L'ordinateur explore toutes les possibilités de jeu jusqu'à la fin de la partie.

La note affichée correspond alors à la différence de pions minimale qu'il est sûr d'atteindre (à vous de ne pas faire d'erreurs !).

COPYRIGHT LORICIELS Avril 1986
Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.