

DAMES "GRAND-MAITRE" Version JUNIOR  
(AM-STRAM-DAMES)

AMSTRAD PCW

MODE D'EMPLOI :

-----

- CHARGEMENT : mettre la disquette C/PM. Charger le Basic puis taper RUN"DAMES". Le chargement dure environ 1 minute. Après l'apparition de la page titre, appuyez sur une touche.

- LE MENU : avec les flèches↑ et↓ vous changez 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 réponse sont approximativement les suivants :

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	plus d'une heure

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

La rubrique "Réponse rapide" permet de choisir si vous voulez 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 vert. 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. Attention : vous ne pouvez pas arrêter la démonstration en affichage rapide.

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

Quand vous choisissez de changer le damier, un carré gris apparaît en bas à droite de l'écran.

Tapez 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 que vous placerez dans la case désignée par le curseur. Les 4 flèches permettent de déplacer le curseur. Lorsque le curseur est sur la case à modifier et que la pièce à y mettre est choisie, tapez "COPY", le curseur se positionne sur la case suivante.

Quand le changement est terminé, tapez "ENTER". La machine demande : "Quelle couleur a le trait ? : répondez B ou N.

- LE JEU : Il est possible avec les flèches←et→de déplacer le curseur sur les différents pions que vous pouvez bouger et uniquement sur ceux-ci. Quand le pion est choisi, tapez "ENTER" la machine montre le premier coup possible. Les flèches←et→permettent de voir les autres. Validez par "ENTER". Il vous est possible, si vous n'avez pas choisi le bon pion, de corriger en tapant "C". Quand vous avez le trait à l'écran, vous pouvez changer le niveau en tapant un chiffre de 1 à 7. Vous pouvez revenir en arrière en tapant "ALT-R" (limité à 20 coups) et vous pouvez changer le damier en tapant "ALT-C". Pour revenir au menu : "ALT-R".

Pour sortir du programme : enlever la disquette et appuyez sur SHIFT-EXTRA-EXIT en même temps.

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 sans extension puis "ENTER" ("ENTER" seul annule la commande).

7 problèmes de démonstration sont présents sur la disquette.

	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 changez le damier, tapez aussitôt "ENTER", le programme vous demande alors qui a le trait.



DAMES "GRAND MAITRE" Version JUNIOR  
(DAMES 3D CHAMPION ou AM-STRAM-DAMES)

AMSTRAD CPC

MODE D'EMPLOI :

-----

Lancer le programme : 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 réponse 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'une 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 la curseur bleu. Les 4 flèches permettent de promener le curseur.