

INSTRUCTIONS

ÉCHECS PARLANTS EN 3-D

Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

Avant le chargement, que ce soit par disquette ou par cassette, assurez-vous que la mémoire de l'ordinateur est vide. (PRESSEZ CTRL-SHIFT-ESC)

POUR LE CHARGEMENT par cassette (les utilisateurs du CPC 664 et CPC 6128 doivent taper |TAPE (enter) comme décrit dans le livret Amstrad).. Placez la cassette dans le lecteur et assurez-vous qu'elle soit réembobinée. Appuyez sur la petite touche ENTER tout en pressant la touche CTRL. Vous devriez voir aussitôt la confirmation "loading 3-D Voice Chess". Cette cassette vous donne deux versions; d'un côté le programme de chargement normal et de l'autre, celui du chargement rapide.

POUR LE CHARGEMENT par disquette, insérez la disquette dans son lecteur. Tapez RUN "DISC"

APRÈS LE CHARGEMENT, apparaîtra l'écran des options vous demandant de taper:

- N Pour commencer une nouvelle partie
- A Pour utiliser le mode d'Analyse, ou
- H Pour le menu d'assistance. (C'est une bonne idée de regarder le menu d'assistance quand on joue pour la première fois puisqu'il vous donne la liste complète des options).

Pour une NOUVELLE PARTIE, on vous demandera tout d'abord de commencer le jeu en choisissant la couleur de vos pièces et en réglant le niveau en réponse aux suggestions inscrites sur l'écran. Si vous avez, à ce stade, choisi un niveau trop dur ou trop facile pour vous, cela peut être changé plus tard en passant par le MODE D'ANALYSE (ne touchez plus à l'échiquier et recherchez dans les suggestions jusqu'à ce que vous obteniez la suggestion Changement de niveau.

LA VOIX. Vous avez ici l'option de choisir que les coups soient parlés ou non.

PENDANT LE JEU. Les coups sont entrés en utilisant la notation standard des échecs. ex: E2 E4

Pour Roquer - entrez seulement le coup du roi.
En Passant - entrez seulement le coup du pion.

POUR EFFACER UN COUP faites une erreur délibérée dans votre prochaine coordonnée et vous obtiendrez une autre chance.

POUR ABANDONNER (ou entrer le mode d'ANALYSE) tapez X

ÉCHEC ou ÉCHEC ET MAT seront annoncés à la fois vocalement et sur l'écran.

- Z affichera à l'écran les coordonnées de l'échiquier (utile au moment d'entrer votre coup)
- R pour le coup recommandé, vous suggèrera votre coup suivant après que les routines de la bibliothèque d'ouverture aient été complétées. Soit vous acceptez cette

APRÈS LE CHARGEMENT, apparaîtra l'écran des options vous demandant de taper:

- N Pour commencer une nouvelle partie
- A Pour utiliser le mode d'Analyse, ou
- H Pour le menu d'assistance. (C'est une bonne idée de regarder le menu d'assistance quand on joue pour la première fois puisqu'il vous donne la liste complète des options).

Pour une NOUVELLE PARTIE, on vous demandera tout d'abord de commencer le jeu en choisissant la couleur de vos pièces et en réglant le niveau en réponse aux suggestions inscrites sur l'écran. Si vous avez, à ce stade, choisi un niveau trop dur ou trop facile pour vous, cela peut être changé plus tard en passant par le MODE D'ANALYSE (ne touchez plus à l'échiquier et recherchez dans les suggestions jusqu'à ce que vous obteniez la suggestion Changement de niveau.

LA VOIX. Vous avez ici l'option de choisir que les coups soient parlés ou non.

PENDANT LE JEU. Les coups sont entrés en utilisant la notation standard des échecs. ex: E2 E4

Pour Roquer - entrez seulement le coup du roi.
En Passant - entrez seulement le coup du pion.

POUR EFFACER UN COUP faites une erreur délibérée dans votre prochaine coordonnée et vous obtiendrez une autre chance.

POUR ABANDONNER (ou entrer le mode d'ANALYSE) tapez X

ÉCHEC ou ÉCHEC ET MAT seront annoncés à la fois vocalement et sur l'écran.

- Z affichera à l'écran les coordonnées de l'échiquier (utile au moment d'entrer votre coup)
- R pour le coup recommandé, vous suggèrera votre coup suivant après que les routines de la bibliothèque d'ouverture aient été complétées. Soit vous acceptez cette

NOUS ESPÉRONS VIVEMENT QUE CE LOGICIEL VOUS PLAIRA. IL A ÉTÉ ÉCRIT PAR CHRIS WHITTINGTON, PRODUIT PAR "DEEP THOUGHT SOFTWARE" ET DISTRIBUÉ PAR "CP SOFTWARE 15 DESPARD ROAD, LONDON N19 5NP, ENGLAND - C. Whittington - 1986. Droits exclusifs "Deep Thought Software". Aucune partie ne peut être copiée, prêtée ou louée en aucune manière par aucune personne ou organisation. Le plus grand soin possible a été mis à la production mais l'auteur, les producteurs et distributeurs n'acceptent aucune responsabilité quant aux erreurs ou dégâts qui résulteraient de son utilisation. Cette brochure informative et le design du conditionnement sont également copyright. Chargement GARANTI. Si jamais vous aviez des difficultés avec le chargement de ce logiciel, retournez-le directement à CP Software, pour notre immédiate attention.

QUATRE AUTRES GRANDS LOGICIELS

POUR LES

CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

LE JOUEUR DE BRIDGE 3

Jouez au bridge contrat comme vous le feriez à la table de jeu. Complet avec les enchères ACOL et les options Retour en arrière/ Rejouer. Jouez comme défenseur ou comme déclarant.

L'AS DU FLIPPER - PINBALL WIZARD

Version jeu d'arcades à l'action rapide et colorée de ce passionnant classique qui était le best-seller d'à la fois Spectrum et Commodore.

BACKGAMMON

Jeu de société à l'action rapide, avec une stratégie de jeu hautement élaborée, des règles complètes et des conseils de jeu.

JEU DE DAMES

Plusieurs niveaux de difficulté pour vous lancer un défi dans cette version très forte du jeu classique.

POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX
MENTIONNÉS CI - DESSUS
ÉCRIVEZ À CP SOFTWARE

Nous nous intéressons au marketing de remarquables logiciels pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128, pour l'utilisateur intelligent et offrons des taux de droits d'auteur élevés.