

1. ŁADOWANIE

Włożyć dyskietkę do stacji dysków. Wyłączyć komputer, wcisnąć klawisz OPTION i włączyć komputer. Program zaczyna się ładować. Uwaga: Po załadowaniu programu następuje automatyczne realizowanie funkcji "DEMO" /komputer informuje o wszystkich możliwościach programu/. W celu przerwania tej funkcji i przystąpienia do gry, należy wcisnąć klawisz RETURN. Po wcisnięciu wyżej wspomnianego klawisza, pojawi się szachownica i w tym momencie można przystąpić do gry.

2. OBSŁUGA PROGRAMU

Z prawej strony szachownicy wyświetlone są wszystkie funkcje, którymi dysponuje program. Poniżej zostaną omówione ich możliwości i sposób wykorzystania.

A. KLAWISZE MANIPULACYJNE

Do dyspozycji mamy 3 klawisze: "x", "+" i RETURN.

Przy pomocy tych klawiszy można zrealizować wszystkie funkcje programu.

B. ROZPOCZĘCIE GRY I PRZESUWANIE BIEREK

Po załadowaniu programu i ukazaniu się szachownicy należy: przy pomocy klawisza "x" lub "+" naprowadzić kursor na funkcję "<-BOARD" i nacisnąć RETURN /na początku kursor znajduje się na funkcji "SWITCH"/.

Kursor znajdzie się na skoczku /kursor zatrzymuje się zawsze na pierwszej figurze z prawej strony, którą można wykonać posunięcie/. Następnie klawiszami "+" lub "x", które dalej będą nazywane funkcyjnymi, należy wybrać bierkę, którą chcemy wykonać ruch. Po wybraniu bierki należy wcisnąć RETURN. Z kolei klawiszami funkcyjnymi wybieramy pole, na które bierka ma zostać przesunięta i naciskamy RETURN /ruch zostanie wykonany i bierka znajdzie się na wybranym polu/.

Następnie należy poczekać na odpowiedź komputera i wykonać kolejne posunięcie w podobny sposób. Uwaga: można wykonywać tylko legalne posunięcia.

C. MOŻLIWOŚCI POSZCZEGÓLNYCH FUNKCJI PROGRAMU

W celu wykorzystania dowolnej funkcji należy przy pomocy klawiszy funkcyjnych doprowadzić kursor na OPTION, wciśnąć RETURN, wybrać kurorem funkcję, która nas interesuje i ponownie nacisnąć RETURN.

- a/ Funkcja BLIND: umożliwia sprawdzenie swojej pamięci. Pozwala np. na grę bez bierek na szachownicy, zamianę bierek na symbole itp.
- b/ Funkcja FLIP: pozwala na zamianę kolorów bierek.
- c/ Funkcja CHANGE: umożliwia rozstawianie figur na szachownicy i analizowanie poszczególnych sytuacji..
- d/ Funkcja LEVEL: wybór poziomu gry. Uwaga: im wyższy poziom, tym dłużej komputer myśli nad odpowiedzią.
- e/ Funkcja VISIBIE: w trakcie gry, gdy komputer "myśli" nad ruchem, w prawym dolnym rogu pojawia się informacja o aktualnie analizowanym posunięciu. Jeżeli z jakichś względów nie chcemy znać prawdopodobnego ruchu komputera, uruchamiamy funkcję VISIBIE /w miejsce napisu VISIBIE pojawia się napis SECRET i komputer nie informuje już o swoim posunięciu/.
- f/ Funkcja LIST: umożliwia odtworzenie całej partii w formie zapisu.
- g/ Funkcja INWARD: przy pomocy tej funkcji możemy wybrać kurorem interesujące nas pola i dowiedzieć się, przez które bierki jest atakowane.
- h/ Funkcja OUTWARD: wybieramy kurorem bierkę i dowiadujemy się, które pola szachownicy są pod jej kontrolą.
- i/ Funkcja ADVICE: komputer podpowiada grającemu optymalny dla niego w danej chwili ruch.
- j/ Funkcja LOOK: komputer ujawnia kilka najlepszych posunięć swoich i gracza.
- k/ Funkcja VALUE: komputer ocenia aktualną pozycję wg skali punktowej. Ujemna wartość świadczy o przewadze komputera i na odwrót.
- l/ Funkcja BACK: pozwala na cofnięcie jednego lub kilku ruchów.
- m/ Funkcja EXACT: komputer wykonuje kilka najlepszych posunięć /np. ujawnionych funkcją LOOK/.