

swap



SWAP

I INSTRUCTION DE CHARGEMENT

Atari 520 - 1040 Mega St/STE

Amiga 500-1000-2000

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DFO pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC et COMPATIBLE

Chargez votre dos, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A : puis Enter et tapez Swap suivi de Enter.

AMSTRAD CPC 6128- 6128 +

Eteignez votre ordinateur , insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN " SWAP "

COMMODORE 64 - 128

Eteignez votre ordinateur,insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez :
LOAD " SWAP " , 8,1

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

- Copiez tous les fichiers dans directory de votre choix
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

II LE JEU

1) Principe de base

L'écran est composé de différents pavages de couleurs, et de formes différentes : carrés, triangles ou hexagones.

Lorsque vous cliquez- à l'aide de la souris ou du clavier- à l'intersection de deux pavés, ils échangent de place.

Si deux pavés voisins sont de même couleur ,ils disparaissent. L'objectif étant d'éliminer tous les pavés présents.

2) Options de jeu

* Avalanches

Lorsque cette option est sélectionnée, en cliquant sur l'icône " avalanche ", tous les pavés tomberont vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'ils rencontrent d'autres pavés stables ou le bas de l'écran.

* Pavés supplémentaires

Lorsque cette option est sélectionnée , vous bénéficiez de pavés supplémentaires que vous pourrez placer à l'endroit de votre choix sur l'écran de jeu.

* Crédits

Lorsque cette option est sélectionnée,chaque permutation coûte 2 crédits, chaque pavé effacé vous rapporte 1 crédit.

- Activer l'avalanche vous coûtera 100 crédits

- Utiliser les pavés supplémentaires vous coûtera 10 crédits par pavés

Si vos crédits sont épuisés, vous ne pouvez plus permuter de pavés sans réaliser obligatoirement au moins 1 effacement.

* Temps

Lorsque vous avez sélectionné cette option, un temps limité est affecté à chaque tableau.

* Nombre de couleur

Vous pouvez choisir le nombre de couleur des pavés. De deux à six couleurs différentes, le mode le plus difficile étant généralement à trois couleurs

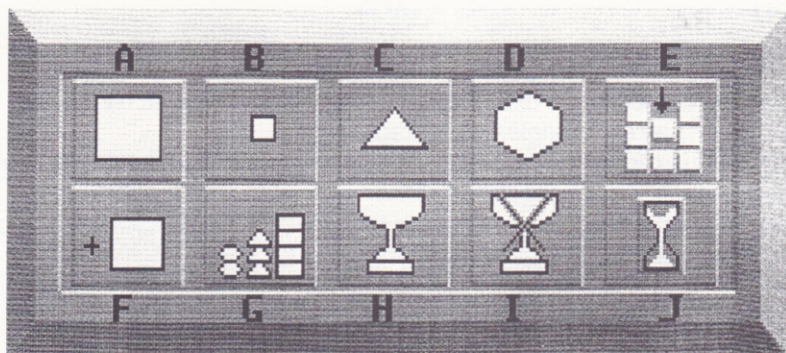


Fig. 2a

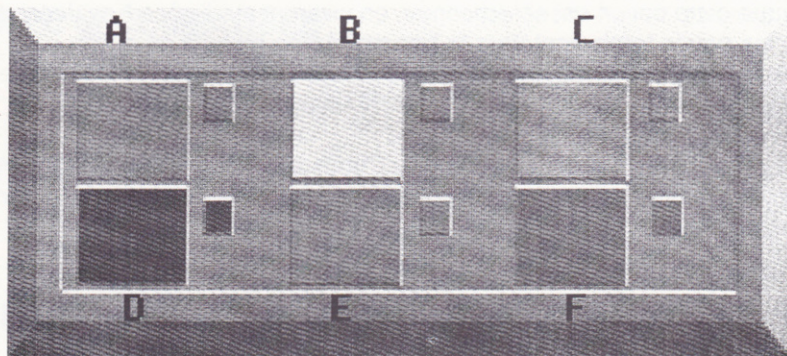


Fig. 2b

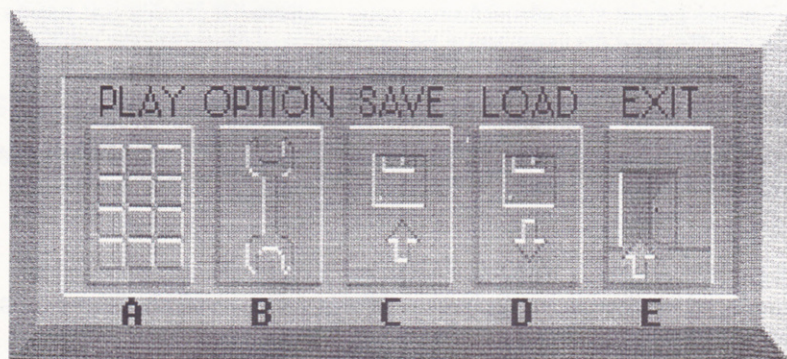


Fig. 1

III LES ECRANS

1) Ecran de jeu (Cf Fig 3)

A : Score / niveau de compétition (en mode compétition)

B : Temps écoulé

C : Poubelle = retour , si vous cliquez sur " retour " , vous revenez au coup précédent . Vous pouvez revenir jusqu'à 100 coups en arrière.

D : Exit, retour Menu (Cf Fig 3)

E : Avalanches

F : nombre de pavés restants par couleur. Lorsque vous cliquez sur cette icône, le nombre de pavés restants dans chaque couleur s'affiche dans une fenêtre.

G : Pavés supplémentaires

H : Nombre de crédits

Lingot d'argent = 1 crédit

Lingot d'or = 10 crédits

Diamant = 100 crédits. Si le mode "crédit " est activé : (Cf options de jeu)

Une avalanche coûte 1 diamant

Chaque carré supplémentaire coûte 1 lingot d'or.

2) Ecran de menu (Cf Fig 1)

Play : commence le jeu

Option : Active le menu Options

Save : Sauvegarde de la partie sauvegardée

Load : Charge une partie sauvegardée

Exit : quitter SWAP

3) Ecran options (Cf Fig 2 a)

1) Paramètres

A: pavage carrés

B: pavage petits carrés

C: pavage triangles

D: pavage hexagones.

E: avalanches autorisées

F: pavés supplémentaires autorisés

G: options crédits

H: mode compétition, les niveaux de jeu sont enchaînés

I : entraînement, vous choisissez votre niveau

J: temps limité activé

K: commencer la partie

Lorsque votre choix est fait , cliquez sur "OK" : l'écran des " couleur " apparaît . (Cf Fig 2b)

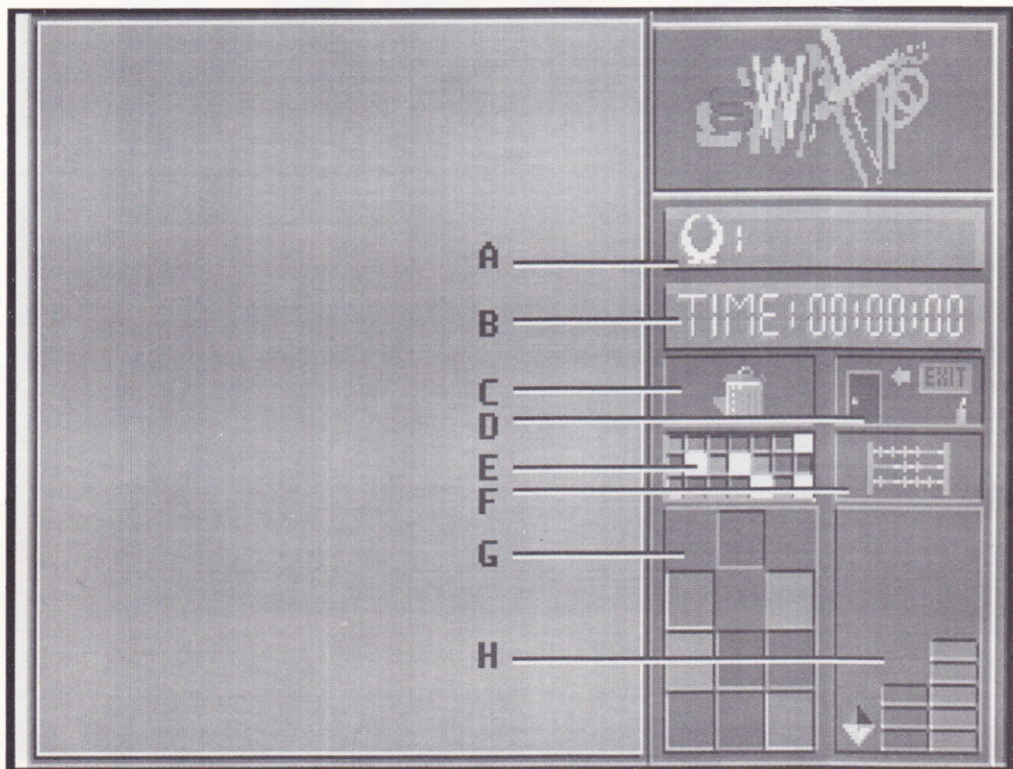


Fig. 3

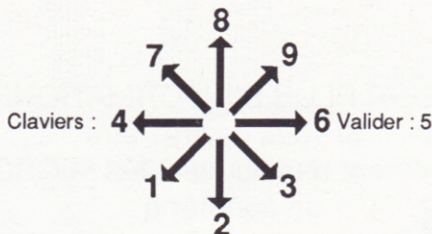
2) couleurs (Fig 2b)

Cliquez sur la couleur désirée pour la valider.

Lorsque votre choix est fait, cliquez sur l'icône OK. L'écran " Menu " (fig 1) apparaît . Cliquez sur " Play" pour commencer le jeu.

IV COMMANDE DE DEPLACEMENT

- Pour permuter 2 pavés, positionnez le curseur à l'aide de la souris, du joystick ou du clavier à l'intersection de 2 pavés et validez.



Souris :

Valider : Bouton gauche

Joystick :

Valider : Bouton Fire

V COMPETITION

Lors d'une compétition:

- * Tout pavé non effacé entraîne de fortes pénalités.

- * A la fin d'un tableau ,l'ordinateur décompte :

- le nombre de pavés restants,
- l'utilisation éventuelle des pavés supplémentaires,
- le nombre d'avalanches effectuées,
- le nombre de crédits restants,
- le temps passé...

Un score vous est alors attribué s'il est important vous progressez de plusieurs niveaux, s'il est médiocre, vous régressez.

- * Si vous n'avez plus de possibilité d'effacement, cliquez sur l'icône "Exit" de l'écran de jeu (Cf Fig 3 , icône D)

- Si vous désirez continuer la compétition, cliquez sur l'icône " continu"

- si vous désirez sortir de la compétition, cliquez sur l'icône "menu"

- * pour sauvegarder une compétition en cours, cliquez sur "Exit", puis sur " Menu" et enfin sur "Save"

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Si vous désirez être
informé régulièrement des nouveautés MICROIDS adressez
un courrier à :

MICROIDS

Service Information
12, place de l'Eglise
94400 VITRY SUR SEINE
Tél. 16 (1) 46 81 80 00

ou Tapez sur votre minitel
36-15 code MICROIDS

Copyright MICROIDS 1990
Tous droits réservés

Bientôt sur le 36 15 Microids

A partir de fin décembre, sur le 36 15 microids,
vous aurez la possibilité de télécharger
des problèmes concernant SWAP :
des tableaux à terminer avec un nombre de coups limité,
des configurations très complexes; etc...