



*Instrukcja  
obsługi gry*



*Classic  
Board  
Games*



**LK AYILON**

Instrukcja obsługi gry

# **Classic Board GAMES**

©1995 for Polish Edition by LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej instrukcji ani opisanego w niej oprogramowania nie może być kopiowana, czy też przenoszona na jakikolwiek nośnik mechaniczny ani elektroniczny bez zgody producenta. Gra przeznaczona jest do prywatnego domowego użytku. Kopiowanie dyskiepek z programem jest nielegalne.

## Przegląd gier

Istnieje możliwość gry w Szachy, Warcaby, Backgammona z człowiekiem na jednym, lub dwu komputerach przez modem, lub z komputerem. Plansza może być płaska (widok z góry) lub trójwymiarowa (widok perspektywiczny pod dowolnym z czterech kątów). Dowolny stan gry może być zapisany, odczytany, a potem kontynuowany lub odtworzony. Odtwarzanie jest zablokowane w przypadku gry na dwa komputery.

## Szachy

Zachowane zostały wszystkie reguły zwyczajnej gry w szachy. Figury porusza się w następujący sposób: należy najechać strzałką na górną część figury (powyżej pierścienia) i wcisnąć przycisk myszy. Przytrzymanie wcisniętego przycisku myszki spowoduje zniknięcie strzałki kursora. Należy wówczas przesunąć figurę w żądane miejsce i zwolnić przycisk.

Legalność - komputer pozwala na wykonywanie tylko ruchów zgodnych z zasadami. Jeśli ruch jest nielegalny, to figura wraca na swoje miejsce.

Po dojściu pionkiem do ostatniego rzędu pól gracz musi awansować pionka.

Białe zawsze zaczynają, koniec gry następuje po macie, remisie, poddaniu lub wyborze CEDE/END z menu.

## Warcaby

Poruszanie jak w szachach. Legalność jak w szachach, zachowano zasadę, że bicie musi być wykonywane, jeśli jest możliwe.

Wielokrotne bicie:

- wybierz pion;
  - wykonaj bicie, umieszczając pion na pożądanym polu, zwolnij przycisk myszy;
  - pojawi się okno z informacją że bicie można powtórzyć - wykonaj kolejne bicie.
- Czerwone zawsze zaczynają.

## Backgammon

Głównym celem gry jest umieszczenie wszystkich kamieni na polu wyjściowym planszy, czyli pionowym pasku po prawej stronie. Aby tego dokonać, należy poruszać kamienie o ilość pól, odpowiadającą ilości wyrzuconych oczek. Kamienie porusza się po owalu w prawo i należy doprowadzić je na pole wyjściowe przed przeciwnikiem. Partię wygrywa osoba, która pierwsza wyciągnie swoje kamienie.

Rzut kośćmi następuje po wskazaniu strzałką napisu ROLL DICE w centrum górnej części ekranu i naciśnięciu przycisku. W okienku poniżej napisu ROLL DICE pokazywana jest ilość oczek, wyrzuconych na każdej z kości. W okienku po prawej stronie wyświetlane są komunikaty, zaś w okienku po lewej liczone są punkty.

Kiedy gra się zaczyna, program wykonuje pierwszy rzut kośćmi - po jednej kości dla każdego z graczy. Grę rozpoczyna ten z graczy, na którego kości wyrzucono większą liczbę oczek. Używa on w pierwszym ruchu wartości z obu kości.

Jeśli na obu kościach są takie same wartości, to należy spowodować następny rzut kośćmi w sposób opisany wyżej.

Wybieranie i poruszanie kamienia.

Wskazać kamień kursorem myszy, wcisnąć przycisk i, trzymając go, przesunąć na pożądaną polę, a następnie puścić przycisk. Zgodnie z regułami gry każdy ruch należy traktować osobno. Np. jeśli na kościach widać 4 i 2 oczka, to nie można tego traktować jak 6, są to DWA ruchy (nawet jeśli poruszamy tym samym kamieniem): o 4 i 2 pola, lub o 2 i 4 pola. Jeśli obie kości pokazują tę samą liczbę oczek, np. 5 i 5, oznacza to, że gracz ma do dyspozycji CZTERY ruchy po pięć pól każdy.

Gra pozwala tylko na ruchy zgodne z zasadami!

Kamienie mogą być przemieszczane tylko o tyle pól ile pokazuje pojedyncza kość, aż do wyczerpania możliwych ruchów. Kamienie mogą się poruszać tylko do przodu, po trasie zbliżonej kształtem do litery "U". Ruch nie może się zakończyć na polu zajęтым przez dwa lub więcej kamieni przeciwnika. Jest to tak zwany PUNKT.

Jeśli na polu jest pojedynczy kamień przeciwnika, to ruch na to pole naszym kamieniem spowoduje wyrzucenie kamienia przeciwnika na pole karne (pionowe pole w środku planszy). Taki wyrzucony kamień musi powrócić na planszę, na niezablokowane pole w bazie przeciwnika. Do tego czasu nie można wykonywać innych ruchów. Przy wychodzeniu z pola karnego ilość pól ruchu oblicza się od pola końcowego.

Kamienie mogą być wprowadzane na pole końcowe, jeśli wszystkie dotarły do bazy (ćwiartka planszy przy polu końcowym), i żaden nie jest w polu karnym. Nawet najdalsze kamienie powinny być doprowadzone na pole końcowe jako pierwsze, chyba że są inne, których odległość od pola końcowego jest równa jednej z wartości wyrzuconej na kościach.

Istnieje możliwość włączenia tzw. podwójnej kości. Aby tego dokonać należy wybrać z menu OPTIONS, a następnie ustawić wskaźnik kursora na opcji USE DOUBLING DIE. W czasie gry, kiedy opcja jest aktywna każdy z graczy może zaproponować podwójny rzut, klikając na kości umieszczonej w lewym pionowym polu planszy. Drugi gracz może przyjąć lub odrzucić propozycję. Po zaakceptowaniu wartość wskazywana przez kości jest podwajana. Po odrzuceniu propozycji gra się kończy, a wynik zwycięzcy jest zwiększany o liczbę oczek na kościach przed propozycją. Propozycję akceptujemy klikając w obrębie okna z informacją o propozycji, kliknięcie poza okienkiem powoduje odrzucenie propozycji.

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy wprowadzi wszystkie kamienie na pole końcowe. Jeśli przegrywający wprowadził na pole końcowe co najmniej jeden kamień, to przegrał pojedynczą grę; jeśli nie wprowadził ani jednego kamienia, to przegrywa podwójną grę (GAMMON). Dodatkowo, jeśli zostawił jakiś kamień w polu karnym lub w bazie przeciwnika, to przegrywa potrójną grę (BACK-GAMMON).

Po wybraniu gry, którą mamy ochotę się zająć, pokaże się plansza do danej gry wraz z figurami, oraz dwa okienka. W okienku lewym wyświetlane są komunikaty, informujące do którego z graczy należy ruch. Okienko prawe pełni funkcję informacyjną - są w nim wyświetlane informacje o legalności ruchu, szachu, macie, i konieczności dokonania bicia.

## OBSŁUGA

### Sterowanie

Gra obsługiwana jest w całości przy użyciu myszy. Na AMIDZE lewy przycisk rozpoczyna akcję, a prawy wyświetla menu; klawiatury używa się do wpisywania parametrów, nazw plików itp. Aby dokonać wyboru opcji z menu należy:

- wcisnąć prawy przycisk myszy;
- trzymając wciśnięty prawy przycisk wskazać interesującą nas opcję;
- jeżeli istnieją jakieś dodatkowe warianty opcji, obok jej nazwy wyświetlone zostanie małe okno zawierające informacje o dodatkowych możliwościach;
- trzymając wciśnięty przycisk wskazać odpowiednią konfigurację i puścić przycisk;
- nastąpi żądana zmiana.

Aktywne opcje są zaznaczone ciemniejszym kolorem.

Potwierdzenia - pojawiają się zawsze zanim program wykona jakąś ważną operację, która może być nieodwracalna.

Aby otworzyć okienko menu, należy skierować strzałkę ku samej górze ekranu i wcisnąć prawy przycisk myszy.

Otworzy się okienko menu, gdzie dostępne są opcje:

**FILE:**

Saved Games (zapis stanu gry)

Quit/Exit (wyjście z programu)

**PLAY:**

New Game (nowa gra)

Continue (kontynuacja starej gry)

Cede/End (kończy grę w dowolnym momencie podczas ruchu człowieka)

Replay (powtórka z rozegrania partii)

**OPTIONS:**

Select a Game (wybór gry)

Select a Side (wybór koloru pionów)

View Dimension (dwu- lub trójwymiarowe pole widzenia)

Board View Angle (kąt widzenia)

Select Opponent (wybór przeciwnika)

Select a Computer Play Level (wybór poziomu gry komputera)

Use Doubling Die (podwójny rzut kośćmi - tylko w Backgammon)

**TELECOMMUNICATIONS:**

Modem parameters (parametry pracy modemu)

Opponent parameters (dane przeciwnika)

Telecommunications (połączenie) - z tej opcji dodatkowo:

Dial Telephone Number (wykręcenie numeru)

Answer Telephone (odpowiedź)

Null Modem Connect (połączenie bezpośrednie bez użycia telefonu)

Disconnect (rozłączenie)

**Wybór gry**

CBG umożliwia grę w jedną z trzech gier. Są to: Szachy (Chess), Warcaby (Checkers), Backgammon (Backgammon).

Wybór koloru pionów: należy wybrać kolor pionów, którymi chcemy grać. Do wyboru mamy piony białe (white), i czerwone (red).

Pole widzenia: możliwość wyboru sposobu prezentacji planszy, na której toczy się gra. Istnieją dwie możliwości: plansza płaska, dwuwymiarowa (widok z góry) oraz plansza trójwymiarowa (widok perspektywiczny).

Kąt widzenia: daje możliwość takiego ustawienia planszy, jakie najbardziej odpowiada graczowi. W przypadku gry dwóch graczy na jednym komputerze istnieje możliwość prostej zamiany pomiędzy stroną króla (KING'S SIDE) i królowej (QUEEN'S SIDE).

Wybór przeciwnika: Gra pozwala na rozegranie partii z żywym przeciwnikiem (HUMAN), lub komputerem (COMPUTER). W przypadku gry z komputerem konieczne jest także podanie stopnia jego umiejętności. Tu do wyboru:

Nowicjusz (Novice)

Ekspert (Expert)

Mistrz (Master)

Dzięki temu gra dostarcza wielu wrażeń i pozwala na doskonalenie swoich umiejętności.

**UWAGA:** im wyższy poziom trudności, tym więcej czasu zajmuje komputerowi "przemyślenie" kolejnego ruchu.

Gra na dwóch komputerach przez modem.

1. Na każdym z komputerów załadować CBG.

2. Ustawić parametry modemu:

Baud Rate - prędkość transmisji;

Dial Command Modem Setting - tryb dzwonienia,

Answer Command - tryb odpowiadania.

3. Ustalić i wprowadzić parametry przeciwnika:

Opponents Name -imię przeciwnika,

Telephone Number -numer telefonu,

Baud Rate -prędkość transmisji.

4. Zadzwoń do przeciwnika i ustalić z nim, kto będzie grał jakimi pionami, kto będzie dzwonił itp.

5. Oba komputery ustawić na CBG, ale nie startować.

6. Gracz, który według ustaleń ma dzwonić, ustawia opcję Dial The Telephone Number, a odpowiadający opcję Answer.

7. Kiedy obaj gracze są gotowi, wybierają opcję New Game, i gra się rozpoczyna.

## Wyjście z programu

Aby opuścić grę, należy wybrać z menu opcję FILE, a następnie QUIT/EXIT. Pojawi się wówczas okienko. Aby opuścić program, należy wcisnąć przycisk myszy w obrębie okienka, jeśli zaś wejście do tego okna nastąpiło przypadkowo, należy wcisnąć poza okienkiem.

## Zapis stanu gry na dyskietkę

Aby dokonać zapisu stanu gry na dyskietkę, należy wybrać z menu opcję FILE, a następnie SAVED GAMES. Należy ustawić strzałkę kursora na okienku pustym i wcisnąć przycisk myszy, następnie wprowadzić nazwę i potwierdzić ją klawiszem [Enter]. Kolejnym krokiem jest ustawienie strzałki na okienku SAVE, i wcisnięcie przycisku. Stan gry zostanie wówczas zapisany. Wyjście z ekranu następuje po wcisnięciu przycisku na okienku QUIT.

UWAGA: dyskietka musi być odbezpieczona!

## Łaďadowanie stanu gry z dyskietki

Aby ładować zapisany stan gry z dyskietki, należy wybrać z menu opcję FILE, a następnie SAVED GAMES. Po pojawieniu się okienka należy wskazać strzałką nazwę zapisu, który chcemy aktualnie ładować, wcisnąć przycisk myszy, a potem ustawić strzałkę na okienku LOAD i potwierdzić komendę przez wcisnięcie przycisku.

Uwaga: opcja DELETE służy do kasowania nagranych zapisów. Operacja kasowania nagranych zapisu analogiczna do zapisu.

# WCZYTYWANIE GRY

W przypadku uruchamiania gry z dyskietki należy wyłączyć komputer, włożyć do wewnętrznego napędu dyskietkę z grą, a następnie włączyć komputer i poczekać na odczytanie i uruchomienie gry. W czasie wczytywania program poinformuje że dyskietka jest zabezpieczona przed zapisem ( Volume Board Games is write protected). Jeźeli bęďdziemy chcieli nagrywać stan gry na dyskietkę należy kliknąć na napisie RETRY, a następnie wyjąć dyskietkę ze stacji i odbezpieczyć ją. Jeźeli zapisywanie gry na dyskietkę nie bęďdzie nam potrzebne klikamy na napisie CANCEL. Dalsze wczytywanie odbęďdzie się automatycznie.

CBG może być uruchamiane z twardego dysku. W takim przypadku należy grę skopiować i dopisać w pliku STARTUP-SEQUENCE następujące dwa wiersze:

```
assign BoardGame: dh0:BoardGame
```

```
assign BoardFiles: dh0:Board_Files
```

Uwaga: w przypadku uruchamiania gry na komputerze AMIGA 500 z 512K RAM, należy odłączyć wszystkie urządzenia zewnętrzne i kartridże, mogące niepotrzebnie zajmować pamięć operacyjną komputera.

Program, pomysł, grafika, opracowanie dokumentacji: Scott Lamb,

Wersja na AMIGĘ: Scott Lamb,

Opracowanie polskiej dokumentacji: Filip Syrylak.

(c) 1990 by Merit Software, Inc.

(c) 1995 for Polish Edition Laboratorium Komputerowe AVALON

## Słowniczek

a new game - nowa gra,  
ready to begin - gotowy do rozgrywki,  
white's move - ruch białych,  
red's move - ruch czerwonych,  
computer thinking - komputer oblicza kolejne posunięcie,  
legal move - ruch dozwolony,  
illegal move - ruch niedozwolony,  
original position - pozycja poprzednia,  
white/red is check - białe/czerwone zbite,  
castling - roszada,  
check - szach,  
checkmate - szach mat,  
white/red wins - białe/czerwone wygrały,  
checker game files - nazwa wprowadzanego pliku,  
click or file name - kliknij na nazwie pliku,  
roll dice - rzut kośćmi,  
can't leave bar - nie możesz opuścić pola karnego,  
free point move - wolny ruch,  
to a made point - wszedłeś na PUNKT,  
made the point - stworzyłeś PUNKT,  
can't bear off - nie możesz wejść na pole końcowe,  
doubles! 4 moves - podwójna ilość oczek; masz cztery ruchy,  
the wrong color - ruszyłeś nie swoim kamieniem,  
hit blot to bar - wchodzisz na pole karne,  
no move possible - ruch niemożliwy,  
the wrong count - zły ruch,  
move man on bar - musisz ruszać kamieniem z pola karnego,  
white/red cedes - białe/czerwone poddały grę,  
roll for first - pierwszy rzut gry,  
point board off - punkt za wejście na pole końcowe,  
at same square - powrót na miejsce oryginalne,  
wrong direction - zła decyzja,  
a gammon - wygrany Gammon,  
a backgammon - wygrany Backgammon,  
captured a checker - zbity pion,  
double jump - podwójne bicie,  
a checker must jump - pion musi wykonać bicie,  
crowning a king - powstał król,  
tie! roll again - ta sama wartość! rzuć jeszcze raz,  
move outer piece - ruszaj innymi figurami,  
press left mouse button to END replay - wciśnij lewy przycisk myszy aby przerwać powtórkę,  
toggle pause on/off with the spacebar - wciśnięcie [spacji] powoduje włączenie/wyłączenie pauzy w powtórce,  
if you wish to offer red the doubling die - proponujesz podwójny rzut,  
if red wishes to accept the proffered doubling die - przeciwnik przyjął propozycję.

