

**ATARI**<sup>®</sup>  
ORDINATEURS-MAISON<sup>®</sup>

PROGRAMME  
POUR LES  
ORDINATEURS-MAISON<sup>®</sup>  
ATARI<sup>®</sup>

atarimuseum.nl

Jeu pour ordinateur

**TIC-TAC-TOE  
DE BAS EN HAUT**

RXB 4010

**ATARI**<sup>®</sup>



A Warner Communications Company

## ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

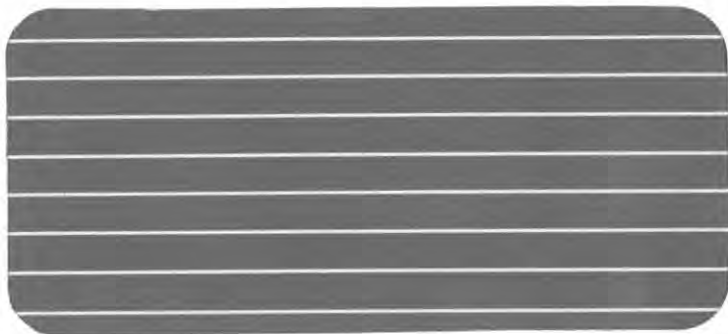
Atari Service Centrum  
Franse Akker 9  
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze produkt-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

### HOOFDKANTOOR:

Atari International (Benelux) B.V.  
Postbus 1616  
3600 BP MAARSSEN,  
Atoomweg 480  
3542 AB UTRECHT

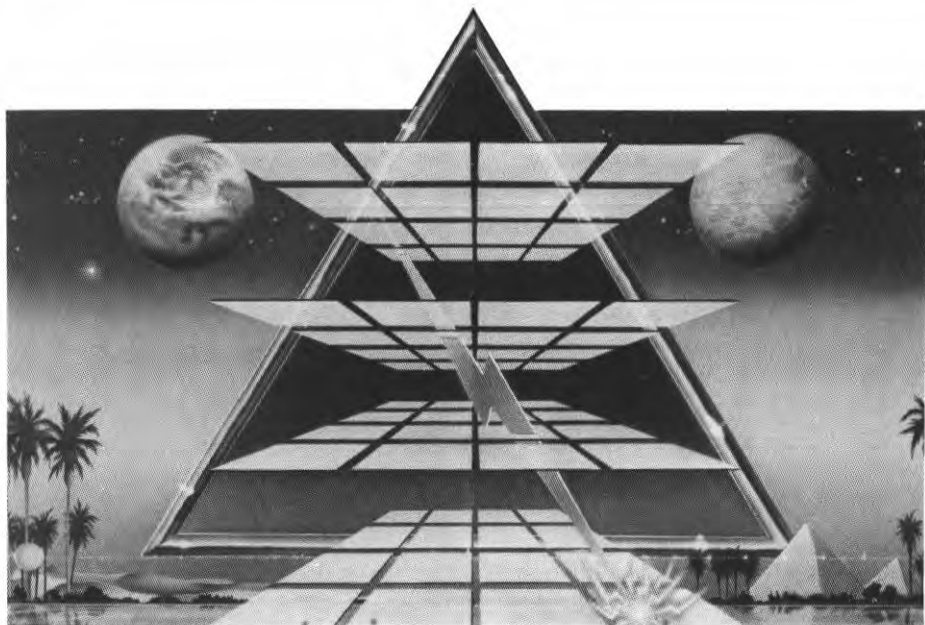
atarimuseum.nl



Niets uit deze uitgave mag worden veelelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocoopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.



ATARI • A Warner Communications Company



atarimuseum.nl

**Jeu pour ordinateur**

**TIC-TAC-TOE  
DE BAS EN HAUT**

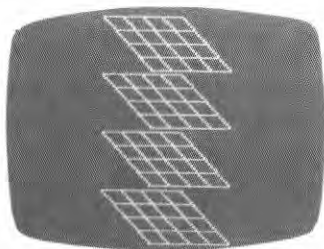
RXB 4010

# Sommaire

- I. Introduction
- II. Insertion de la cartouche
- III. Utilisation des commandes
- IV. Comment jouer  
Description des touches:
  - A. System reset
  - B. Option
  - C. Select - (Niveau de difficulté)
  - D. Start
- V. Variantes de jeu et options
  - A. Tic-Tac-Toe / De bas en haut
  - B. Nombre de joueurs: 1 ou 2
  - C. Premier joueur: X ou O
  - D. Préparation de jeu
  - E. L'ordinateur joue pour vous.
- VI. Messages
  - A. Mouvement illégal (illegal move)
  - B. Je calcule (computing)
  - C. Vous pouvez gagner en (n) coups (You can win in (n) moves)
  - D. Attention: je peux gagner en (n) coups (Warning: I can win in (n) moves)
  - E. Je gagnerai en (n) coups (I will win in (n) moves)
  - F. Je gagne (I win)
  - G. Vous gagnez (You win)
- VII. Stratégies
  - A. Tic-Tac-Toe
  - B. De bas en haut
- VIII. Matrice de jeux

## I. Introduction

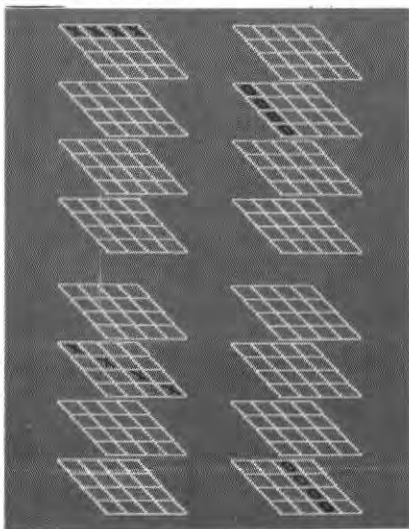
Les jeux Tic-Tac-Toe et De Bas en Haut se jouent sur quatre grilles de 4 x 4 chacune, représentées sur l'écran de télévision avec un effet de perspective. Le but du jeu est de placer quatre X, ou quatre O sur une ligne horizontale, verticale, ou diagonale; sur un des quatre plans ou utilisant les quatre plans simultanément. Vous devez réussir à établir



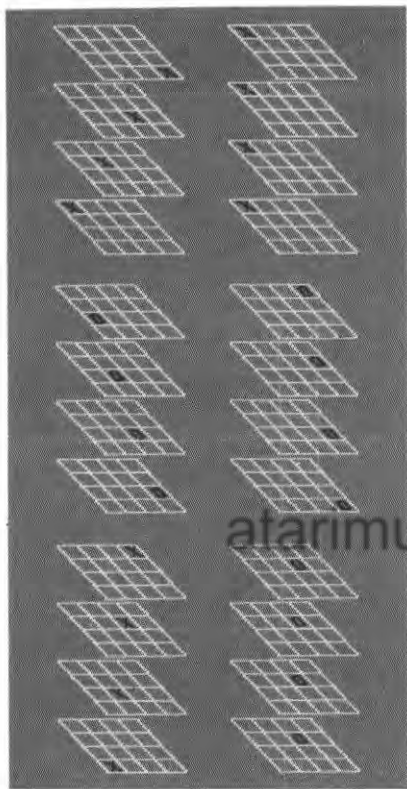
cette ligne avant votre partenaire, car en effet, c'est le premier atteignant ce but qui a gagné.

Tic-Tac-Toe et De Bas en Haut se jouent à un joueur contre l'ordinateur, ou à deux joueurs entre eux. Le jeu De Bas en Haut est quelque peu différent de Tic-Tac-Toe (Reportez-vous au cinquième chapitre - Variations de jeux et options pour une description détaillée du jeu De Bas en Haut).

Les exemples suivants montrent quelques possibilités de gagner en utilisant une seule grille, ou un seul plan sur les quatre.



Mais on peut également utiliser les quatre plans, en voici quelques exemples:



Au total, il y a 76 possibilités de gagner. Il n'est pas possible de gagner en utilisant seulement deux ou trois plans. Si vous désirez sortir d'une seule grille, vous êtes obligé d'utiliser les quatre.

## II. La cartouche

Ce jeu en cartouche peut être utilisé aussi bien sur l'ordinateur ATARI®

## III. Utilisation des commandes

Avec ce jeu, vous devez utiliser les commandes à levier. Branchez-les dans les prises 1 et 2, situées sur le devant de l'ordinateur, sous le clavier, à gauche.

Tenez la commande dans votre main, de manière à orienter le bouton rouge en haut, à gauche.



Utilisez la prise 1 (c'est-à-dire, celle située le plus à gauche) pour les jeux à un seul joueur. Pour déplacer votre curseur (c'est-à-dire le X ou

le O clignotant) à gauche ou à droite, déplacez votre levier respectivement sur la gauche ou la droite. Lorsque le curseur arrive en fin de grille, il disparaît pour se repositionner automatiquement sur la grille suivante, en-dessous ou en-dessus. Déplacez votre commande à levier en avant ou en arrière pour respectivement faire monter ou descendre le curseur de grille en grille. Si vous déplacez le levier en diagonale, le curseur se déplacera également en diagonale, tout en se déplaçant de grille en grille.

Pour placer un X ou un O sur l'écran, pressez le bouton quand le curseur

est dans la case que vous désirez occuper. Le dernier mouvement effectué est toujours indiqué par un X ou un O clignotant.

Variantes de jeu: Tic-Tac-Toe/De Bas en Haut

NUMBER OF PLAYERS: 1/2  
Nombre de joueurs: 1 ou 2

STARTING PLAYER: X ou O  
Premier joueur: X ou O

PLAYING MODE: PLAY/SET UP  
Mode: Jeu/prépositionnement

COMPUTER MAKES 1 MOVE FOR YOU: NO/YES  
L'ordinateur joue un coup pour vous: non/oui

Pour les cinq dernières options décrites ci-dessus, la réponse sélectionnée clignote sur l'écran. Par exemple, si vous appuyez sur la lettre B pour changer la variante de jeu, les mots **BOTTOM-UP** clignoteront sur l'écran. Quand vous venez de démarrer le jeu, ou après avoir appuyé sur **RESET**, l'ordinateur choisit toujours la première option de chaque paire.

## IV. Description des touches

### A. Reset

Le fait d'appuyer sur la touche **RESET** est identique à celui d'éteindre et de rallumer la console. Vous initialisez à nouveau le jeu. Si vous appuyez sur cette touche en cours de partie, vous démarrez une nouvelle partie.

### B. Option

Utilisez cette touche pour modifier certaines options de ce jeu. Lorsque vous avez appuyé sur cette touche, vous voyez apparaître un message dans le haut de l'écran, et celui-ci change environ toutes les deux secondes.

Les messages suivants apparaissent dans cet ordre à l'écran:

USE «OPTION» KEY TO DISPLAY OPTIONS

Appuyez sur «OPTION» pour afficher les options

TO CHANGE PRESS FIRST LETTER OF OPTION

Pour changer d'alternative, appuyez sur la première lettre du mot correspondant à votre choix.

DIFFICULTY LEVEL (USE «SELECT» KEY) : 1

Niveau de difficulté (utilisez la touche select) : 1

GAME VARIATION: TIC-TAC-TOE/BOTTOM-UP

### C. Select (Niveau de difficulté)

Appuyez sur la touche **SELECT** pour choisir le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer. Il y a huit niveaux, et le niveau choisi apparaît dans le coin supérieur droit de votre écran de télévision.

Au niveau **1**, l'ordinateur joue rapidement et il est très facile de le battre. Au niveau **8**, l'ordinateur peut réfléchir pendant des temps allant jusqu'à vingt minutes avant d'effectuer son mouvement. Il devient très difficile de le battre (reportez-vous à la matrice de jeux placée à la fin de ce mode d'emploi) pour connaître le temps moyen de réflexion de l'ordinateur, ainsi que le nombre de coups qu'il voit à l'avance.

Le choix du niveau de difficulté n'a pas d'effet dans les jeux à deux joueurs sauf lorsque l'ordinateur joue à la place d'un des joueurs. Dans ce cas, l'ordinateur réagit en fonction du niveau de difficulté sélectionné.

Pour faire jouer l'ordinateur immédiatement alors qu'il est en train de réfléchir au coup qu'il doit jouer, appuyez sur le bouton «**SELECT**». Cela vous permet en fait de simuler un niveau de difficulté inférieur à celui réellement sélectionné.

Le niveau de difficulté peut être changé durant une partie, sauf lorsque l'ordinateur réfléchit.

#### D. Start

Appuyez sur la touche **START** pour effacer l'écran et commencez un nouveau jeu. Les options précédemment choisies restent les mêmes.

## V. Variantes de jeu et options

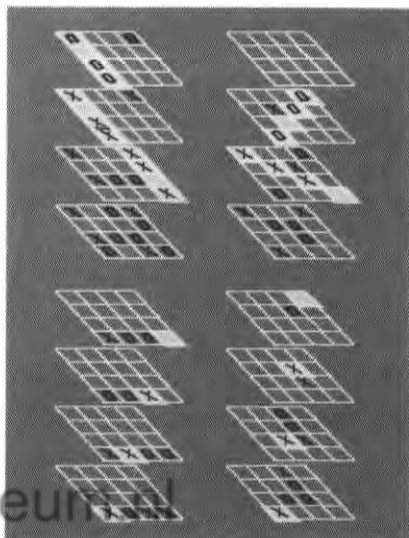
#### A. Tic-Tac-Toe / De Bas en Haut

Appuyez sur la touche **T** du clavier pour choisir le jeu de Tic-Tac-Toe. Vous pouvez déposer un X ou un O dans n'importe quelle case non occupée.

La touche **B** sélectionne le jeu De Bas en Haut. Dans cette version, le jeu doit commencer sur le niveau inférieur des quatre grilles affichées. Une case peut être occupée sur l'un quelconque des trois niveaux supérieurs, seulement si la case correspondante dans la grille du niveau le plus bas est déjà elle-même occupée. Le but du jeu reste le même: alignez quatre X ou quatre O.

#### De Bas en Haut:

Exemples montrant quelques configurations où la quatrième case d'une ligne ne peut être utilisée.



Dans le jeu De Bas en Haut, il est possible pour un joueur d'avoir trois marques alignées, tout en étant incapable de gagner car la quatrième case ne peut pas être utilisée.

Le fait de changer d'un jeu à l'autre (c'est-à-dire d'appuyer sur la touche **T** ou sur la touche **B**) efface l'écran et prépare l'ordinateur pour une nouvelle partie.

#### B. Number of players: 1/2 (Nombre de joueurs: 1 ou 2).

Pressez la touche numérique **1** pour un joueur seul contre l'ordinateur. Pressez la touche numérique **2** pour choisir un jeu à deux joueurs. Dans ce cas, l'ordinateur ne participera pas à la

partie. Vous pouvez changer le nombre de joueurs à n'importe quel moment durant une partie.

### C. Starting player: X/O (Premier joueur: X ou O)

Le joueur de gauche (c'est-à-dire celui qui utilise la commande à levier numéro 1), est toujours représenté par des **X** sur l'écran. Le joueur de droite (utilisant la commande à levier numéro 2) est toujours représenté par des **O**. Dans les jeux à un seul joueur, l'ordinateur est toujours représenté par des **O**. Pressez sur la touche **X** pour que ce soit le joueur représenté par un **X** qui démarre le jeu, ou sur **O** pour donner le départ au joueur représenté par la lettre **O**.

### D. Playing mode: play/set-up (Mode: jeu/prépositionnement)

Vous pouvez appuyer sur la lettre **P** pour jouer à un jeu, mais c'est normalement le cas lorsque vous mettez le jeu sous-tension. Vous n'avez donc pas à le faire, mais vous pouvez par contre prépositionner les pions sur la grille de manière à jouer par exemple, un problème posé dans une revue ou rejouer une fin de partie. Pour accéder à ce mode de prépositionnement, appuyez sur la touche **S**. Vous utilisez alors la commande à levier placée dans la prise la plus à gauche, sous le clavier, pour placer les **X** et les **O** n'importe où sur l'écran. Appuyez sur le bouton rouge pour placer les marqueurs et le curseur alternera entre **X**, **O** et cases vides sur l'écran. En manipulant une deuxième fois le bouton rouge, vous choisissez alors la figure que vous désirez lorsqu'elle apparaît sur l'écran. Elle reste ainsi mémorisée.

Vous pouvez également utiliser le mode de prépositionnement pour revenir en arrière et annuler un mouvement en cours de partie. Appuyez sur la lettre **P** pour relancer le jeu normal. Dans les jeux à deux joueurs, c'est au joueur qui devait jouer de reprendre les initiatives dès que le mode de prépositionnement a été annulé.

Le fait d'appuyer sur la touche **S** alors que l'ordinateur est en train de réfléchir aux coups qu'il va jouer provoque le jeu immédiat de l'ordinateur avant d'entrer dans le mode de prépositionnement.

### E. Computer makes one move for you (L'ordinateur joue pour vous)

Chaque fois que vous désirez que l'ordinateur joue à votre place, appuyez sur **Y** (yes). Le calculateur jouera alors à votre place. Dans les jeux à un seul joueur, l'ordinateur jouera son coup immédiatement après avoir joué pour vous.

Il ne peut jouer à votre place que lorsque c'est à votre tour de jouer. Cette option ne fonctionne pas dans le mode de prépositionnement.

**NOTE:** La touche **OPTION** peut être utilisée à n'importe quel moment durant une partie. Il est de même possible d'appuyer sur une touche pour sélectionner une option, même lorsque le message correspondant n'est pas affiché à l'écran. Ce dernier apparaît alors une fois que vous avez appuyé sur la touche.



## VI. Messages

La seconde ligne de message à l'écran vous donne un certain nombre d'indications lorsqu'il s'agit de jeux à un seul joueur. Ces messages sont les suivants:

### A. Illegal move

#### (Mouvement illégal)

Ce message apparaîtra sur l'écran lorsqu'un joueur tente de placer son pion dans une place déjà occupée, dans le cas du jeu De Bas en Haut, il apparaît lorsque le joueur tente d'occuper une case dont la case correspondante à l'étage le plus bas n'est pas encore occupée.

### B. Computing (Je calcule)

Ce message apparaît lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir au coup qu'il va jouer. Il voit de 1 à 9 coups en avance (cela dépend du niveau de difficulté), pour déterminer son meilleur coup à jouer.

### C. Computing: you can win in (N) moves (Vous pouvez gagner en (N) coups)

Ce message apparaît lorsque l'ordinateur voit que vous pouvez gagner, à moins qu'il ne puisse s'y opposer, ce qu'il fera sans aucun doute. L'ordinateur affiche un message dans le jeu de Tic-Tac-Toe mais pas dans le jeu de Bas en Haut. Le nombre de coups peut varier de deux à neuf selon le niveau de difficulté.

### D. Warning: I can win in (N) moves Attention: je peux gagner en (N) coups

Vous verrez ce message sur l'écran lorsque l'ordinateur comprendra qu'il peut gagner en (N) coups au plus, à moins que

vous le bloquez dans son prochain mouvement. Là aussi, le nombre de coups peut varier de deux à neuf selon le niveau de difficulté.

Toutefois, l'ordinateur ne vous dira pas toujours lorsqu'il peut gagner en un coup, ou lorsqu'il a déjà aligné trois pièces.

### E. I will win in (N) moves

#### (Je gagnerai en (N) coups)

En pratique, vous pouvez vous arrêter de jouer lorsque vous voyez apparaître ce message sur l'écran. En effet, l'ordinateur est sûr de gagner dans le nombre de coups indiqués et peut-être même plus rapidement. En d'autres termes, nous vous souhaitons bonne chance pour la prochaine fois.

### F. I win (Je gagne)

Ce message apparaît sur l'écran lorsque le jeu est terminé; l'ordinateur a gagné.

### G. You win (Vous gagnez)

Ce message apparaît à l'écran lorsque vous battez l'ordinateur ou lorsqu'un des deux joueurs a gagné dans un jeu à deux joueurs.

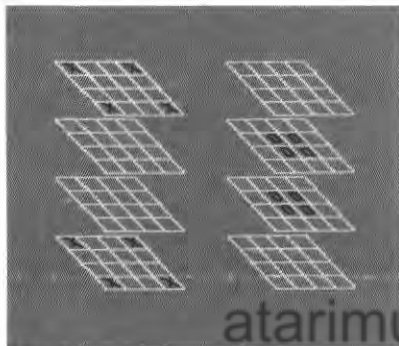
**NOTE:** Les messages **F** et **G** clignotent sur l'écran lorsqu'ils apparaissent.

## VII. Stratégie

### A. Tic-Tac-Toe

Pour pouvoir battre l'ordinateur ou un autre joueur, vous devez réussir à placer six pions dans deux lignes, ainsi votre adversaire ne peut bloquer les deux à la fois (parfois, vous pouvez gagner parce que votre adversaire n'a pas vu que vous aviez déjà trois pions d'alignés, mais une telle stratégie n'est plus acceptable dans les hauts niveaux de jeu).

A des niveaux de difficulté supérieurs, le fait d'aligner trois pions devient plus difficile. L'un des secrets des bons joueurs de Tic-Tac-Toe est de jouer dans les seize carrés les plus intéressants du jeu: il s'agit des huit carrés situés aux coins des grilles supérieures et inférieures et des huit carrés situés au centre des grilles médianes.



Lorsque vous placez trois ou quatre pions dans un seul plan et que votre adversaire n'en a encore aucun, vous pouvez probablement gagner. Continuez à forcer votre adversaire à vous bloquer jusqu'à ce que vous ayez deux fois trois pions alignés.

Lorsque vous calculez vos coups, n'oubliez pas que votre opposant cherche à faire ce que vous faites vous-même. Bloquez votre adversaire est donc également très important dans votre stratégie.

Il a été prouvé mathématiquement que le premier joueur qui engage la partie peut toujours gagner s'il joue parfaitement bien. D'autre part, l'ordinateur démarre son raisonnement d'une manière aléatoire de façon qu'il ne joue pas toujours un jeu parfait même au niveau de difficulté le plus haut. Cela donne ainsi à l'adversaire une chance de gagner.

### B. De Bas en Haut

Il est possible dans cette variante de jeu d'avoir plusieurs lignes comportant chacune trois pièces, tout en étant incapable de concrétiser ces victoires car la quatrième case est toujours impossible ou inutilisable.

Une bonne stratégie est d'établir autant de lignes de ce genre que faire se peut et en approchant de la fin du jeu, la plupart des cases auront déjà été remplies. Votre adversaire peut ainsi être obligé de jouer la case qui va vous permettre de remplir l'une de vos cases. Vous êtes ainsi le premier à aligner quatre pions.

## VIII. Matrice de jeu

Niveau de difficulté	Nombre de coups calculés en avance par l'ordinateur	Temps de réflexion approximatif pour l'ordinateur	
		Tic-Tac-Toe	De Bas en Haut
1	1	0,5 seconde	1 seconde ou moins
2	2	3 secondes ou moins	3 secondes ou moins
3	3	1 minute ou moins	10 secondes ou moins
4	4	3 minutes ou moins	30 secondes ou moins
5	5	10 minutes ou moins	1 minute ou moins
6	6	10 minutes ou moins	10 minutes ou moins
7	9	10 minutes ou moins	10 minutes ou moins
8	9	20 minutes ou moins	15 minutes ou moins