

3~D TIC~TAC~TOE

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



CX 2618

 A Warner Communications Company

MODE D'EMPLOI

Le présent manuel est la traduction du manuel original américain ci-joint. Pour plus de clarté nous vous conseillons de consulter les deux versions.

3~D TIC~TAC~TOE

Utilisez avec cette cassette de jeu vos commandes à manette. Vérifiez si les commandes sont solidement branchées dans les prises de commande de gauche et de droite, à l'arrière de votre 'Vidéo Computer'. Tenez la commande en plaçant le bouton rouge en haut à gauche par rapport à vous et dirigé vers le téléviseur.

Pour les parties à un joueur, branchez une manette de commande dans la prise de gauche. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 4 du manuel de votre jeu.

Remarque: N'oubliez jamais de couper l'alimentation du pupitre lors de la mise en place ou du retrait d'un programme de jeu. Vous protégerez ainsi les composants électroniques et prolongerez la vie de votre jeu vidéo.

Introduction

Dans ce jeu, quatre panneaux ou plans carrés sont représentés en perspective sur l'écran, de manière à créer un effet tridimensionnel. Chaque panneau forme une grille de 4 x 4. Le but du jeu est de placer quatre X ou quatre O sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale. Pour y parvenir, vous pouvez utiliser un seul ou les quatre plans.

Niveau d'adresse	Nombre de joueurs
------------------	-------------------

Curseur

Pour gagner, vous devez aligner quatre marques avant votre adversaire, ou avant l'ordinateur. Vous disposez en tout de neuf jeux. Les huit premiers jeux sont prévus pour un joueur opposé à l'ordinateur. Chaque numéro de jeu (1-8) correspond à des niveaux d'adresse dont la difficulté est progressive. Le jeu 9 est à deux joueurs.

Les exemples suivants montrent quelques manières de gagner en utilisant un seul des quatre plans:

Voice quelques possibilités de gagner en utilisant les quatre plans:

En tout, il existe 76 possibilités de gagner. Il n'est pas possible de gagner en utilisant deux ou trois plans, vous devez en utiliser en seul ou tous les quatre.

Debut de la partie

Après mise en place de la cassette, mettez en marche votre téléviseur et placez l'interrupteur d'alimentation du pupitre sur 'Marche' (ON). Quatre panneaux ou plans carrés apparaissent alors sur l'écran et le chiffre 1 est affiché de part et d'autre du haut de l'écran. Le chiffre 1 de gauche représente le numéro de jeu (ou niveau d'adresse), et vous pouvez le changer en appuyant sur le bouton de sélection de jeu du pupitre.

Le numéro 1 de droite correspond au nombre de joueurs pour chaque partie. Ce numéro passe automatiquement à 2 lors de la sélection du jeu 9.

Appuyez sur le bouton de remise à zéro pour commencer une nouvelle partie. Le numéro de jeu reste le même lorsque vous appuyez sur ce bouton. Il ne change que lorsque vous utilisez le sélecteur de jeu, ou lors de la mise en/hors service de l'appareil.

Utilisation des commandes

Déplacez votre 'curseur' (le X ou le O clignotant), à droite ou à gauche, en basculant votre manette vers la droite ou vers la gauche. Votre curseur disparaîtra automatiquement d'un côté du panneau ou plan pour réapparaître de l'autre côté.

Poussez votre manette vers l'avant pour déplacer votre curseur d'un carré à un autre, ou pour le faire passer au niveau suivant lorsqu'il a atteint le haut d'un plan. Pour le faire descendre de la même manière, tirez la manette à vous. Poussez la manette en diagonale pour faire avancer le curseur en diagonale sur l'écran; il passera également d'un niveau à un autre.

Pour inscrire un X ou un O sur l'écran, appuyez sur le bouton de votre commande lorsque le curseur se trouve dans le carré que vous désirez occuper. La dernière position occupée est indiquée par le clignotement du X ou du O inscrit à cet endroit.

L'ordinateur interdit tout déplacement dans un carré déjà occupé. Vous entendrez un signal d'erreur si vous appuyez sur le bouton rouge pour tenter d'entrer dans un carré déjà occupé.

Niveaux d'adresse

Les numéros de jeu correspondent à des niveaux d'adresse dont la difficulté est progressive. Les numéros de jeu et niveaux d'adresse sont donc interchangeables. La seule exception est le jeu 9. Le jeu 9 est à deux joueurs, et le niveau d'adresse ne s'applique pas.

Le jeu 1 est le moins difficile, le jeu 8 est le plus difficile.

Au niveau 1, l'ordinateur avance rapidement et est relativement facile à battre. Au niveau 8, l'ordinateur peut penser ou 'calculer' pendant non moins de 20 minutes avant d'agir, et il est très difficile à battre. Le tableau des jeux indique le nombre de coups que l'ordinateur anticipe lors de chacun des niveaux de jeu, ainsi que le temps de calcul ou d'action correspondant à chacun de ces niveaux. Lorsque l'ordinateur étudie son prochain

coup, les grilles du Morpion ne sont pas affichées. A la place, diverses couleurs apparaissent sur l'écran. Si vous appuyez à ce moment-là sur le bouton de remise à zéro ou si vous actionnez les sélecteurs de difficulté, il ne se produira rien. Toutefois, si vous appuyez sur le sélecteur de jeu, l'ordinateur agira presque immédiatement, sans que le numéro de jeu ne soit changé.

Handicap

(Sélecteurs de difficulté)

Le sélecteur de difficulté de droite permet de déterminer quel joueur commencera une partie. Pour les parties à un joueur, lorsque ce sélecteur est en position EXPERT, vous commencez; lorsqu'il est en position NOVICE, c'est l'ordinateur qui commence. Dans les parties à deux joueurs, le sélecteur de difficulté de droite détermine qui de X ou O commence. Si le sélecteur est en position EXPERT, le joueur X, ou le joueur dont la manette est reliée à la prise de commande de gauche commence. Si le sélecteur est en position NOVICE, le joueur O (utilisant la prise de commande de droite) commence.

Le sélecteur de difficulté de gauche peut être utilisé pour créer un mode de 'placement' sur l'écran. A cet effet, placez le sélecteur en position EXPERT. Vous pouvez alors utiliser la manette branchée dans la prise de commande de gauche pour placer des X ou des O en un point quelconque de l'écran. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour placer les marques. Maintenez le bouton enfoncé et le curseur inscrira tour à tour des X, des O et des blancs sur l'écran, ce qui vous permet de placer la marque que vous désirez dans le carré requis.

Si vous placez le sélecteur de difficulté de gauche en position NOVICE, le Morpion

est prêt pour le jeu normal. Après utilisation du mode 'placement', soit X soit O peut commencer à jouer.

Ceci est déterminé par la position du sélecteur de difficulté de droite, de la même manière qu'au début de la partie.

Stratégie

Pour battre l'ordinateur ou l'autre joueur, il vous faut aligner deux séries de trois, de telle sorte que votre adversaire ne puisse les bloquer toutes les deux. Eventuellement, vous pouvez gagner lorsqu'un adversaire ne voit pas que vous avez une série de trois, mais cette méthode implique davantage de chance que de stratégie.

Aux niveaux d'adresse les plus élevés, il devient difficile de placer une série de trois. L'un des secrets de la réussite au Morpion consiste à jouer dans les 16 carrés 'forts', très le début d'une partie. Les 16 carrés forts sont représentés par les 8 carrés d'angles, extérieurs, et les 8 carrés centraux, intérieurs.

Carrés 'forts'

X = carrés forts extérieur

O = carrés forts intérieur

Essayez de prendre ou de dominer les plans. Les quatre tableaux de Morpion représentent les plans horizontaux, verticaux et diagonaux. Lorsque vous placez trois ou quatre marques dans un plan, et que votre adversaire n'en a aucun, vous pouvez probablement gagner. Continuez à forcer votre adversaire à bloquer jusqu'à ce que vous ayez deux séries de trois qui ne peuvent être bloquées toutes les deux d'un seul coup.

Lors de l'étude de vos coups pendant une partie, n'oubliez pas que votre adversaire a le même but. Bloquer les marques de votre

adversaire est tout aussi important pour établir votre propre stratégie.

Il est reconnu que le joueur qui commence peut toujours gagner, à condition encore que son jeu soit parfait. D'autre part, un certain degré de hasard est programmé dans le jeu de l'ordinateur, pour que son jeu ne soit pas toujours parfait, même en présence du niveau d'adresse le plus élevé (8). Ceci donne à l'adversaire une chance de gagner, à condition d'être habile.

Tableau des jeux

Niveau d'adresse	Nombre de coups anticipés par l'ordinateur
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	9
8	9

Temps de réaction
approximatif de
l'ordinateur

1/2 seconde
3 secondes ou moins
1 minute ou moins
3 minutes ou moins
10 minutes ou moins
10 minutes ou moins
10 minutes ou moins
20 minutes ou moins

atarimuseum.nl



atarimuseum.nl

ATARI CONSUMER DIVISION
DIVISION DE WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Company 