TERRACE™

LE FUTUR DES JEUX DE STRATÉGIE™

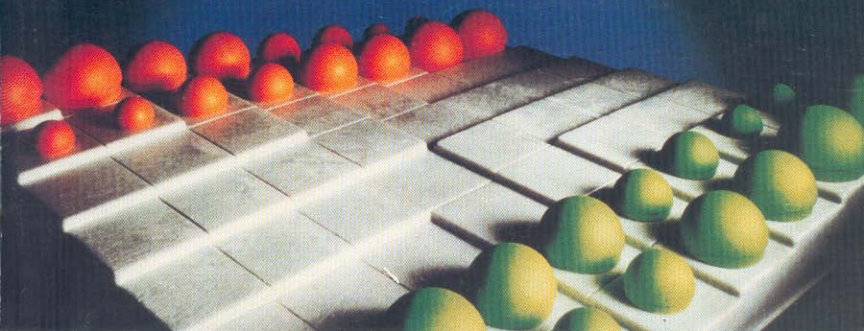


TABLE DES MATIERES

Chapitre 1 : Installer TERRACE™ 1
- Contenu de cette boîte
- Equipement minimum
- Installation

Chapitre 2 : Commencer une partie 2

Chapitre 3 : Jouer à TERRACE™ 2
- Comment déplacer et capturer des pièces
- Mode Joueur contre Ordinateur
- L'ordinateur "réfléchit"
- Mode Joueur contre Joueur

Chapitre 4 : Options 3
- La boîte de contrôles
- Joueurs
- Niveau de difficulté
- Type de plateau de jeu
- Afficher les coordonnées
- Afficher les pièces capturées
- Son
- Chronomètre
- Horloge
- Décor de fond
- Filmer une partie
- Revoir une partie filmée

Le Vieux Manuel

Chapitre 5 - Edition **6**
- Annuler action
- Recommencer action
- Editeur
- Pause
- Suggestions de mouvements
- Sauvegarder la configuration en quittant

Chapitre 6 - Fichier **8**
- Nouvelle partie
- Sauver plateau
- Charger plateau
- Sauver partie
- Charger partie
- Imprimer plateau
- Imprimer partie
- Quitter

Chapitre 7 - Jouer par modem **9**
- Jeu par modem
- Communiquer pendant le jeu

Chapitre 8 - Règles de jeu **10**
- Capturer
- Se déplacer sur le même niveau
- Monter
- Descendre
- Politesse
- Egalité

Chapitre 9 - En cas de problème **12**

Le vieux Manuel

1 INSTALLER TERRACE™

Ce chapitre a pour but de vous aider à commencer à jouer rapidement. Vous pourrez découvrir par la suite les nombreuses options de TERRACE™.

CONTENU DE CETTE BOITE

La boîte de TERRACE™ contient :

- 1 disquette Haute Densité,
- ce présent manuel,
- une carte d'enregistrement.

EQUIPEMENT MINIMUM

PC équipé d'un microprocesseur 386 ou supérieur.
Microsoft Windows 3.1 ou supérieur.
2 Mo de mémoire RAM.
3 Mo de disque dur libre.

INSTALLATION

Depuis Windows, lancez le gestionnaire de programmes. Insérez la disquette de TERRACE™ dans le lecteur de disquettes. Double-cliquez sur l'icône représentant votre lecteur de disquettes (généralement A:). Puis double-cliquez sur le fichier INSTALL. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

Le Vieux Manuel

COMMENCER UNE PARTIE 2

LANCER LE JEU

Le programme d'installation va créer un répertoire "GAMES", à l'intérieur duquel une icône rouge, marquée "TERRACE", vous permettra de lancer le jeu en double-cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS LES REGLES DE TERRACE.

Un apprentissage rapide des règles du jeu est intégré dans le menu "**Aide**". Vous pouvez apprendre les règles de cette façon ou bien en vous référant au chapitre "Règles du jeu" dans ce présent manuel.

JOUER A TERRACE™ 3

Au début d'une partie, vous choisissez qui va jouer en premier. Vous êtes les bleus tandis que l'ordinateur jouera les rouges. Un boîtier vous indiquera lorsque ce sera votre tour de jouer.

COMMENT DÉPLACER ET CAPTURER DES PIECES

Pour déplacer une pièce, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. La pièce en question se met à clignoter. Si vous vous êtes trompé de pièce à déplacer, cliquez à nouveau sur la pièce avec bouton droit de la souris pour annuler. Choisissez un carré libre ou une pièce à capturer et cliquez une deuxième fois avec le bouton gauche de la souris pour que la pièce, toujours clignotante, s'y déplace.

Le Vieux Manuel

MODE JOUEUR CONTRE ORDINATEUR

Pour jouer contre l'ordinateur, cliquez dans le menu "**Options**" sur le sous-menu "**Joueurs**" et choisissez "**Joueur contre Ordinateur**".

L'ORDINATEUR "RÉFLECHIT"

Quand c'est à son tour de jouer, l'ordinateur calcule des centaines de possibilités. Il peut prendre un certain temps avant de jouer, selon la rapidité de calcul de votre ordinateur.

LE MODE JOUEUR CONTRE JOUEUR

Pour jouer contre un autre joueur, cliquez dans le menu "**Options**" sur le sous-menu "**Joueurs**" et choisissez "**Joueur contre Joueur**".

4 OPTIONS

LA BOITE DE CONTROLES

La boîte de contrôles, ou contrôleur, vous permet de choisir, d'un simple clic de souris, parmi les différentes options proposées.

JOUEURS

Les deux modes de jeux vous y sont proposés : "**Joueur contre Ordinateur**" ou "**Joueur contre Joueur**".

Le vieux Manuel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Trois niveaux vous sont proposés : "**Débutant**", "**Niveau 2**" ou "**Niveau 3**".

TYPE DE PLATEAU

Deux types de plateau vous sont proposés : le plateau réduit avec seulement 6 pièces par joueur, ou le plateau normal avec 16 pièces par joueur. Une partie réduite dure de 15 à 30 minutes, tandis qu'une partie normale dure de 30 à 120 minutes. Pour customiser votre plateau de jeu, reportez-vous au chapitre "Editeur".

AFFICHER LES COORDONNÉES

Pour afficher les coordonnées de chacun des carrés du plateau, cliquez dans le menu "**Options**", choisissez "**Afficher Coordonnées**" puis sélectionnez "**Plateau Complet**". Renouvelez l'opération si vous souhaitez les effacer. Si vous voulez noter les déplacements au cours d'une partie, choisissez "**Pièce Jouée**" au lieu de "**Plateau complet**" : une boîte vous indiquera les coordonnées de la pièce jouée uniquement.

AFFICHER LES PIECES CAPTURÉES

Dans le menu "**Options**", cliquez sur "**Afficher Captures**". Les pièces capturées seront affichées.

Le Vieux Manuel

SON

Pour que cette option fonctionne, il faut que les fonctionnalités sonores de Windows soient activées. L'ordinateur vous dira en anglais en temps voulu "TERRACE", "YOU GOT ME" ("vous m'avez eu") ou "I GOT YOU" ("je vous ai eu").

CHRONOMETRE

Dans le menu "**Options**", cliquez sur "**Chrono**". Une boîte de réglage apparaîtra. Par défaut, le chrono est désactivé. Vous pouvez l'activer de deux manières :

En limitant le temps alloué pour un tour, éliminant le joueur dépassant ce temps sur un tour,

En limitant le temps total alloué à un joueur, éliminant le joueur dépassant ce temps sur la totalité de la partie.

HORLOGE

Dans le menu options, cliquez sur "**Chrono**". Une boîte de réglage apparaîtra. Une option "**Afficher le Temps Ecoulé**" est activable. Cette option vous indique le temps écoulé depuis le début de la partie, dans un petit boîtier en bas de l'écran.

DÉCOR DE FOND

Dans le menu "**Options**", choisissez dans la rubrique "**Décors de Fond**" parmi les trois différents décors. Si votre Windows est configuré en 16 couleurs au lieu de 256 couleurs, vous n'aurez qu'un décor disponible.

Le Vieux Manuel

FILMER UNE PARTIE

Quand "**Filmer Partie**" est sélectionné dans le menu options, l'ordinateur mémorise les déplacements des deux adversaires jusqu'à ce que vous quittiez le jeu. Pour revoir une partie ultérieurement, n'oubliez pas de sauvegarder la partie dans le menu "**Fichier**".

REVOIR UNE PARTIE FILMÉE

Pour revoir les différents coups d'une partie, cliquez sur "**Revoir Partie**" dans le menu "**Options**".

Les commandes sont les suivantes :

<< : aller au premier déplacement enregistré
I< : déplacement précédent
: Stop
>I: déplacement suivant
> : Lecture
Une fenêtre vous indique le numéro du mouvement en cours. Vous pouvez entrer un numéro de mouvement afin d'y accéder directement.

Nous avons inclus deux exemples de partie, appelées SAMPLE1 et SAMPLE2, afin que vous puissiez vous en inspirer. SAMPLE1 est une partie sur plateau réduit tandis que SAMPLE2 est une partie sur plateau normal.

Le vieux Manuel

ANNULER ACTION

Dans le menu "**Edition**", cliquez sur "**Annuler Action**" lorsque vous souhaitez annuler le dernier mouvement que vous avez effectué.
En mode "**Joueur contre Ordinateur**", le mouvement de l'ordinateur sera lui aussi annulé.

RECOMMENCER ACTION

Recommence le dernier mouvement effectué.

EDITEUR

L'éditeur vous permet de customiser votre plateau. Vous pourrez le sauvegarder dans le menu "**Fichier**" ("**Sauver Plateau**") pour l'utiliser ultérieurement.

PAUSE

Pendant une pause, le chrono s'arrête de décompter le temps écoulé, et les pièces disparaissent jusqu'à la reprise du jeu, afin d'éviter qu'un joueur profite de la pause pour étudier le jeu de l'adversaire absent.

SUGGESTIONS DE MOUVEMENTS

Si vous souhaitez un conseil de l'ordinateur, cliquez sur

Le vieux Manuel

"**Suggérer**" dans le menu "**Edition**". Vous pouvez ensuite soit accepter le conseil, soit le refuser.

SAUVEGARDER LA CONFIGURATION EN QUITTANT

Dans le menu "**Edition**", vous pouvez cocher l'option "**Sauver Configuration**" en quittant. Les changements effectués dans l'affichage, le chrono ou n'importe quel domaine seront ainsi automatiquement pris en compte lors de vos prochaines parties.

FICHIER 6

NOUVELLE PARTIE

Dans le menu "**Fichier**", sélectionner "**Nouvelle Partie**" pour démarrer une nouvelle partie. Si vous sélectionnez "**Nouvelle Partie**" par erreur, cliquez simplement sur "**Annuler**" dans la fenêtre suivante.

SAUVER PLATEAU

Cette option du menu "**Fichier**" vous permet de sauvegarder un plateau.

CHARGER PLATEAU

Cette option du menu "**Fichier**" vous permet de charger à l'écran un plateau sauvegardé précédemment.

Le Vieux Manuel

SAUVER UNE PARTIE

Cette option du menu "**Fichier**" vous permet de sauvegarder la partie en cours.

CHARGER UNE PARTIE

Cette option du menu "**Fichier**" vous permet de charger à l'écran une partie sauvegardée précédemment.

IMPRIMER UN PLATEAU

Vous permet d'imprimer le plateau affiché à l'écran.

IMPRIMER LA PARTIE

Vous permet d'imprimer tous les mouvements de la partie chargée.

QUITTER

Quitte le jeu pour retourner sous Windows.

7 JOUER PAR MODEM

Vous pouvez jouer à TERRACE™ à deux par modem. Vous pouvez même communiquer avec le joueur distant par l'intermédiaire d'une petite fenêtre de dialogue.

Pour jouer par modem, il vous faut tout d'abord configurer TERRACE™. Dans le menu "**Modem**", cliquez sur "**Configurer**".

Le Vieux Manuel

Une fois les paramètres sélectionnés, cliquez sur "**OK**". Ensuite, dans le menu "**Modem**", choisissez "**Appeler**" ou "**Recevoir**", chacun des deux partenaires distants devant sélectionner la bonne option.
Par souci de justice, nous avons décidé que le joueur qui appelle l'autre démarre la partie : c'est lui qui paie la note !

Afin de démarrer une partie, choisissez "**Synchroniser**" dans le menu "**Modem**".

COMMUNIQUER PENDANT LE JEU

Pendant la connection avec le joueur distant, vous pouvez communiquer avec lui en cliquant, dans le menu "**Modem**", sur l'option "**Communiquer**". Une boîte de dialogue s'affichera, vous permettant de lui envoyer du courrier électronique.

REGLE DE JEU 8

La meilleure façon d'apprendre les règles de TERRACE™ est d'utiliser l'aide, dans le menu "**Aide**" : à chaque étape, une animation vous est donnée en exemple.

Le but du jeu est de capturer la pièce marquée "T" adverse ou d'amener votre propre "T" jusqu'au carré le plus bas du plateau.

CAPTURER

Une pièce peut capturer n'importe quelle autre, même des vôtres, de la même taille ou plus petite, en lui tombant dessus diagonalement depuis le niveau supérieur. Les pièces capturées sont retirées du plateau.

Le Vieux Manuel

SE DÉPLACER SUR LE MEME NIVEAU

peut se déplacer jusqu'à n'importe quel carré libre du même niveau, pouvant sauter par dessus les pièces de même couleur. Elle ne peut ni franchir le milieu du plateau, ni sauter par dessus les pièces adverses.

MONTER

Une pièce peut monter, tout droit ou en diagonale jusqu'à un carré libre au niveau immédiatement supérieur.

DESCENDRE

Une pièce peut descendre tout droit d'un niveau, jusqu'à un carré libre, ou descendre en capturant, en diagonale.

POLITESSE

Même s'il n'y a pas d'obligation, il est d'usage d'annoncer "TERRACE" lorsque vous mettez le "T" adverse en danger. De même, "TERRACE MATt" signale à votre adversaire qu'il ne peut plus s'en sortir.

EGALITÉ

Quand un joueur ne peut effectuer un déplacement pourtant autorisé, les deux joueurs sont à égalité. Il n'y a ni perdant ni gagnant.

Le Vieux Manuel