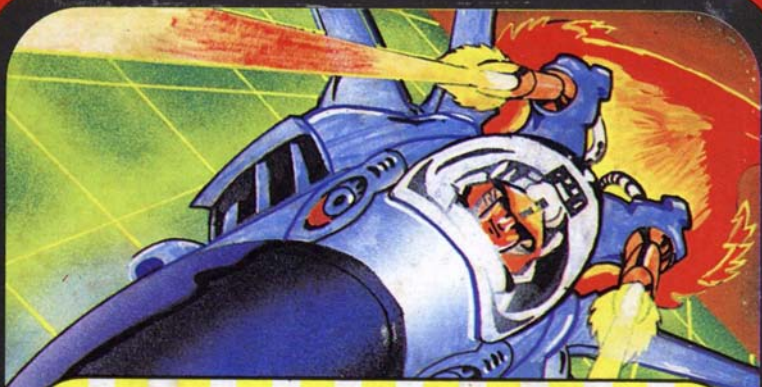




DAMAS

15143318151

ESTE LADO PARA CIMA ↑

DAMAS

PROSOFT®

15 940318 181

DAMAS

INTRODUÇÃO

Com o Damas você pode jogar inúmeras partidas contra o Computador em diferentes níveis de dificuldade, ou enfrentar situações que podem ser colocadas para você resolver. Se você estiver cansado de jogar e quiser apenas assistir, o Computador pode fazer uma demonstração. Prepare-se, você vai se divertir muito com o Damas da Prológica.

PREPARAÇÃO

Primeiro, certifique-se de que os joysticks estejam conectados corretamente no Computador. Ligue a TV e aumente um pouco o volume. Instale o cartucho como mostrado no manual do Computador e feche a tampa. Depois, quando você ligar o Computador, surgirá o tabuleiro com todas as peças já posicionadas.

MUDANDO DE COR OU DE LADO

Você pode escolher duas cores para a tela. Inicialmente o tabuleiro é cinza e cinza, as pedras do Computador são laran-

ja e as suas, roxas. Se você pressionar **C**, o tabuleiro ficará verde e amarelo. As pedras vermelhas representarão as pedras do Computador e as azuis, as suas. Você pode obter outras combinações de cores ajustando a cor e o controle de matiz da TV para combinar a seu próprio gosto. O Computador move do topo da tela para baixo. Se você preferir trocar de lado com o Computador, pressione **N**, após o início da partida.

O NÍVEL DO JOGO

O nível (ao lado do tabuleiro) parte do grau 4. Você pode escolher qualquer outro nível entre 1 e 8, pressionando **L**. O nível de menor desafio e, portanto, o mais rápido é o 1. Jogar no nível 8 leva mais tempo porque o Computador analisa três movimentos à frente para determinar a melhor ação. Assim, o Computador estará melhor no nível 8 e é quase impossível superá-lo. Cuidado com estratégias e manobras traiçoeiras!

Pressione a tecla **L** cinco vezes, se você preferir iniciar no nível 1 e ir aumentando gradualmente até o nível 8. O nível 1 é o ideal para iniciantes ou para jogos rápidos.

MOVENDO O MARCADOR

Você pode mover o marcador branco por

todo o tabuleiro usando as quatro teclas com setas. As setas para a direita e para a esquerda movem o marcador para nordeste e sudoeste. Pressionando as setas para cima e para baixo, o marcador se moverá para noroeste e para sudeste. O marcador moverá um quadrado cada vez que uma seta for pressionada.

O marcador se moverá da posição inicial na quinta coluna na direção em que for solicitado. Para evitar qualquer distração, o marcador não aparece até que uma seta seja pressionada. Você pode também usar o joystick direito para mover o marcador, pressionando a tecla **J**. Mova o joystick simplesmente para a posição que você quiser ir — direita, esquerda, para cima e para baixo. O joystick move o marcador muito mais rápido que as setas.

Você precisa pressionar a tecla **J** apenas uma vez. Se você pressioná-la novamente, o controle pelo joystick será desativado e o marcador se moverá novamente pelas setas. O marcador não aparece até que o joystick seja movido.

O marcador pode ocasionalmente aparecer sem mover o joystick. Isto acontece porque a posição do joystick varia ligeiramente devido à temperatura, umidade ou flutuação na tensão da linha. Se este problema ocorrer, mova o marcador para um dos cantos onde ele permanecerá mais estável. Pressione a barra de espaço duas vezes para livrar-se do marcador.

MOVIMENTAÇÃO

Escolha a pedra a ser deslocada e posicione o marcador sobre a mesma e pressione a barra de espaço. Leve o marcador até a posição desejada e pressione a barra de espaço novamente. O botão do joystick direito ou a tecla **ENTER** também deslocam as pedras.

Caso desista de um movimento, mova a pedra de volta. Você vai ouvir um bip indicando o movimento ilegal, mas poderá fazer qualquer outro movimento normalmente.

Se existe apenas uma alternativa de movimento, o Computador vai automaticamente posicionar o marcador sobre a pedra a ser movida. Realize o movimento necessário. Qualquer outro será ignorado e o Computador soará o bip. Lembre-se que, de acordo com as regras do jogo de damas, se você pode passar sobre uma das pedras do seu oponente, então você tem que fazê-lo.

Se você quiser passar (ou saltar) sobre mais de uma pedra, salte sobre a primeira e pressione a barra de espaço. Agora, salte sobre a próxima, pressione a barra e repita essa operação até atingir o ponto desejado. Uma vez indicado todo o movimento, sua pedra será transferida para sua nova posição. As pedras capturadas desaparecerão do tabuleiro.

O JOGO DO COMPUTADOR

Pressione a tecla **P** para fazer o Computador jogar. Por exemplo, se você quer que o Computador faça o primeiro movimento do jogo, pressione **P**. Se você iniciar o jogo movendo uma de suas pedras, o Computador automaticamente responde. Para assistir a um jogo de demonstração, aperte a tecla **SHIFT** e pressione **D**. Primeiro coloque o nível do jogo e depois pressione **SHIFT** e **D**. Um novo jogo começará a cada 70 lances, aproximadamente. Pressione **BREAK** até interromper a demonstração.

VOLTANDO O MOVIMENTO

A tecla **T** pode ser usada para voltar o último movimento. Esta opção dá a você uma segunda chance se não tiver feito uma boa jogada. Quando você pressiona **T**, as pedras do Computador e as suas retornarão à posição anterior ao seu último movimento realizado. Se você fizer o mesmo movimento novamente, o Computador provavelmente fará um movimento diferente, a menos que o primeiro movimento dele seja considerado um lance muito superior aos demais.

Você pode também usar a tecla **BREAK** para retornar o movimento. Pressione a tecla **BREAK** enquanto o Computador

estiver pensando no próximo movimento. A pedra que você moveu (em seu último lance) retornará a sua posição anterior, e você poderá reconsiderar a situação. Você pode assim mover a mesma pedra ou uma outra, se desejar.

As teclas **T** e **BREAK** interrompem o Computador enquanto ele estiver “pensando” e afetam os arquivos históricos. O Computador então pode responder com movimentos inconsistentes já que a estratégia depende dos três últimos movimentos de cada lado bem como da posição atual. Pressionando uma dessas duas teclas, você estará baixando o nível e, conseqüentemente, acelerando o jogo.

ADICIONANDO OU TROCANDO UMA PEDRA

Você pode adicionar ou trocar uma pedra pressionando a tecla **E**. Primeiro movimente o marcador até o quadrado (vazio ou ocupado) onde você quer colocar uma nova pedra. Cada vez que você pressionar **E**, a pedra mudará, passando todas as alternativas de pedras disponíveis — sua pedra, sua dama, uma pedra do Computador, uma dama do Computador ou um quadrado vazio.

LIMPEZA DO TABULEIRO

Mantenha a tecla **SHIFT** pressionada en-

quanto aciona a tecla **C**, para limpar completamente o tabuleiro. Você pode agora adicionar qualquer pedra que preferir usando a tecla **E** para recriar uma situação de jogo anterior.

DESISTIR OU RECOMEÇAR

Pressione as teclas **SHIFT** e **R** ao mesmo tempo, se você quiser desistir durante um jogo. Isto fará com que o tabuleiro seja arrumado para um novo jogo.

Pressionando **SHIFT** e **R** no fim de um jogo, o jogo recomeça.

É possível terminar o jogo em um impasse, onde ambos os lados estão repetindo os mesmos movimentos. Se isto ocorrer, pressione **SHIFT** e **R**.

SITUAÇÕES SIMULADAS

Primeiro selecione o grau de dificuldade desejado. Depois pressione a tecla **?** para um teste. Suas pedras são roxas (ou azuis) e as do Computador são laranja (ou vermelhas). O objetivo é vencer no menor número de movimentos possíveis. O Computador se defenderá.

Quando você estiver pronto para ver como é que o Computador jogaria, digite **?** e **N** para voltar ao tabuleiro. Agora pressione **P**, assim você estará se defendendo. O Computador levará menos que

90 segundos para encontrar a combinação vencedora.

TECLAS DE CÓDIGO

- C** Para escolher as cores.
- N** Para trocar de lado.
- L** Para escolher um nível.
- Para mover para nordeste.
- ↘** Para mover para sudoeste.
- ↖** Para mover para noroeste.
- ↗** Para mover para sudeste.
- J** Para usar o joystick.
- ENTER** Para mover uma pedra.
- P** Para fazer o Computador jogar.
- SHIFT D** Para assistir um jogo de demonstração.
- BREAK** Para parar o jogo de demonstração; também, para voltar um movimento.
- T** Para voltar um movimento.
- E** Para adicionar ou trocar uma pedra.
- SHIFT C** Para limpar o tabuleiro.
- SHIFT R** Para desistir ou reiniciar.
- ?** Para ver o problema de teste.

CONCLUSÃO

Este jogo que nos níveis de dificuldade

mais rápidos pode ser muito fácil, se revela um desafio nos níveis mais avançados. Você descobrirá, à medida que o desafio for aumentando, que tem um adversário a sua altura. O Computador fará

uma análise mais aprofundada de cada jogada, chegando a pesquisar até três prováveis lances à frente. No nível 8, ele será um oponente quase invencível. Só você mesmo para derrotá-lo.

BOA SORTE!