

Duże litery uzyskuje się poprzez kombinację klawiszy "Shift" + "Alt" + wymagana literka.

Znajomość tego układu klawiatury może okazać się przydatna przy wpisywaniu imion przed rozpoczęciem gry. Jako imię może być wprowadzony dowolny ciąg znaków o długości nie mniejszej niż 3 znaki i nie większej niż 17 znaków.

Kończąc opis tego programu Autor i Wydawca życzą wielu emocji podczas zmagania w "Reversi".

Duisburg - Warszawa, listopad 1994

(c) 1994 BIW

REVERSI *Amiga Amiga Amiga Amiga*

Autor: Janusz Gajewicz

Dystrybucja: Biuro Informatyczno Wydawnicze

1. Wstęp

Każda ze znanych lub mniej znanych gier planszowych jest obecnie dostępna w wersji na komputer. Zdecydowały o tym różne czynniki, powodujące, że nieraz wersja komputerowa danej gry jest bardziej atrakcyjna od jej pierwowzoru. Również i gra "Reversi" doczekała się licznych wersji komputerowych - mniej lub bardziej rozbudowanych graficznie.

Czy obecna wersja gry jest bardziej atrakcyjna niż jej oryginał? Odpowiedź na to pytanie pozostawiamy użytkownikowi.

2. Uruchomienie programu

Program "Reversi" jest przeznaczony dla komputera "Amiga" z minimum 1 MB pamięci RAM. Program uruchamia się pod kontrolą systemu operacyjnego OS 1.3, OS 2.x oraz OS 3.x. Po dokonaniu restartu komputera należy umieścić dyskietkę z programem w napędzie df0: - program zostanie uruchomiony automatycznie. Jeżeli mamy komputer wyposażony w twardy dysk, to przed dokonaniem restartu komputera należy umieścić dyskietkę we wspomnianej wyżej stacji i potem dokonać restartu. Jeżeli uruchamiamy program na Amidze 1200 lub Amidze 4000, to dyskietkę z programem możemy umieścić w dowolnej stacji dysków. W czasie pracy z programem dyskietka nie powinna być zabezpieczona przed zapisem.

3. Instalacja programu na twardym dysku

Instalacja programu na dysku twardym odbywa się przy wykorzystaniu specjalnego programu instalacyjnego. Program ten znajduje się na dyskietce i nosi nazwę "Instal.Reversi".

Do instalacji programu na dysku potrzeba 470 kB wolnego miejsca. Aby zainstalować program "Reversi" na dysku twardym należy:

- * uruchomić komputer z dysku twardego
- * umieścić w stacji dysków dyskietkę

- * kliknąć na ikonę "Reversi"
- * uruchomić program "Instal.Reversi"
- * kliknąć na przycisk "Devices"
- * wybrać partycję dysku
- * kliknąć na przycisk "OK"

Po instalacji program podaje informację o jej zakończeniu i przekazuje sterowanie do Workbenchu.

4. Zasady gry

"Reversi" jest grą przeznaczoną dla dwóch osób. Gra odbywa się na planszy podzielonej na 64 jednakowe pola. Grający umieszczają kolejno na planszy pionki, którymi grają - odpowiednio białe lub czarne. Zwycięża ten z grających, który po wypełnieniu wszystkich pól planszy umieścił na niej więcej pionów swojego koloru. Grę rozpoczyna się umieszczając po dwa pionki swojego koloru na centralnie położonych polach planszy. To początkowe położenie pionów jest zawsze takie same i grający nie mogą go zmienić.

Umieszczając kolejny pion na planszy należy go umieścić w ten sposób, aby co najmniej z jednej jego strony znajdował się już pion przeciwnika. Należy również zachować zasadę umieszczania pionka w tym rzędzie, kolumnie lub przekątnej, w której znajduje się już jeden pionek tego koloru, którym gramy. Te pionki przeciwnika, które znalazły się pomiędzy dwoma pionkami przeciwnika zmieniają swoją przynależność i kolor - są to pionki zdobyte.

W jednym ruchu można postawić tylko jeden pionek. W trakcie gry można ją zakończyć w dowolnym momencie naciskając klawisz "Esc". W ten sposób gra zostaje przerwana, a na ekranie ukazuje się menu główne.

5. Strategia gry

Zwycięstwo w grze polega na zdobyciu jak największej liczby pionków przeciwnika. W czasie gry należy dążyć do opanowania pól narożnikowych. Te 4 pola mają decydujące znaczenie strategiczne i nieraz decydują o wygranej. Dzieje się tak dlatego, ponieważ pionek raz postawiony na tym polu nie może zostać zdobyty przez przeciwnika. Nieco mniejsze znaczenie strategiczne mają pola skrajne - tu często dochodzi do zmiany właściciela. Grając starajmy się umieszczać swoje pionki właśnie na obrzeżach - pola położone centralnie nabierają znaczenia dopiero w końcowej fazie rozgrywki.

Zresztą kilka rozegranych partii z pewnością umożliwi na wypracowanie własnej taktyki gry, pozwalającej na osiągnięcie wygranej.

Jeżeli w kolejnym ruchu nasz przeciwnik nie ma żadnej możliwości postawienia pionu, to traci ruch.

Normalnie gra ulega zakończeniu, gdy wszystkie pola planszy są zajęte pionami. Może jednak dojść do takiej sytuacji, gdy obaj gracze nie mają możliwości postawienia kolejnego pionka - wtedy gra kończy się w tym właśnie momencie.

6. Menu główne

W menu znajduje się do wyboru pięć opcji:

- Solo - jako przeciwnik występuje komputer
 - Duet - gra dla dwóch osób
 - Demo - wizualne przedstawienie zasad gry
 - Opis - krótki opis gry
 - Koniec - zakończenie programu
- RMB oznacza prawy przycisk myszki

LMB oznacza lewy przycisk myszki

7. Punktacja

Każdy pion postawiony na planszy jest warty jeden punkt. Na zakończenie gry na ekranie jest przedstawiana lista najlepszych wyników, w której umieszczane jest imię zwycięzcy.

8. Wpisywanie danych z klawiatury

W programie przyjęto standart klawiatury w tzw. układzie klawiatury niemieckiej. Mając klawiaturę w innym układzie, należy zwrócić uwagę na fakt, że będą zamienione miejscami litery "z" oraz "y". Uwaga ta dotyczy programu uruchamianego z dyskietki - po instalacji na twardym dysku układ klawiatury jest definiowany poprzez system.

Litery charakterystyczne dla polskiego alfabetu uzyskuje się naciskając jednocześnie klawisz "Alt" i jeden z poniżej opisanych:

ą - Alt + a
 ć - Alt + c
 ę - Alt + e
 ł - Alt + l
 ń - Alt + n
 ó - Alt + o
 ś - Alt + s
 ż - Alt + z
 ź - Alt + y