

MACH 2 SYSTEMS

Mach 2 Systems
Het Laagt 194
1025 GL Amsterdam

Correspondentie-adres:
Postbus 11113
1001 GC Amsterdam
Telefoon: 020 - 900273

Postgiro 51 29 697
ABN Amsterdam rek.nr. 54.71.29.505
KvK Handelsregister Amsterdam 1901

*Computer management &
Software expertise*

Software Mach 2 Systems / damprogramma

Geachte heer/mevrouw,

Gefeliciteerd met de aanschaf van dit damprogramma.

Bij dit schrijven treft u aan:

- een diskette met het damprogramma.
- een handleiding van het programma.
- een overzicht van onze software.

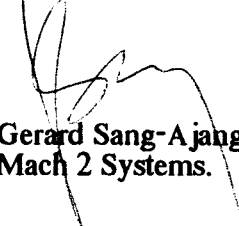
Mach 2 Systems streeft ernaar programma's te ontwikkelen die zeer gemakkelijk te gebruiken zijn en waarvoor u geen stapels handleidingen hoeft door te nemen voordat u ermee overweg kunt. Mocht u desondanks toch vragen hebben met betrekking tot het in gebruik nemen van het programma, neem dan gerust contact met ons op.

Wellicht ten overvloede wil ik u erop wijzen dat er op dit damprogramma copyright rust en dat het dus niet t.b.v. derden gekopieerd mag worden. Dit programma bevat in geheime code uw naam en adres zodat wij later altijd na kunnen gaan wie de bron van een illegale kopie is geweest.

Het verschuldigde bedrag ad f 45,- gelieve u binnen 10 dagen na ontvangst over te maken op onze girorekening 51 29 697, t.n.v. Mach 2 Systems, postbus 11113, Amsterdam.

Wij zijn ervan overtuigd dat dit programma u vele plezierige dam-uren zal bezorgen.

Met vriendelijke groeten,



Gerard Sang-Ajang
Mach 2 Systems.

1. Opstarten programma.

Start de computer op met de MS-DOS™ of ingeval u een Schneider-Joyce bezit met de CPM systeemschijf.

Stop daarna de diskette met het damprogramma in drive A en tik het woordje "DAM" in.

Het damprogramma wordt dan opgestart en stelt een aantal vragen:

- "Met welke kleur wilt u spelen?"

Indien u antwoordt door de letter "W" in te toetsen, speelt u met wit en de computer met zwart, indien u de letter "Z" toetst, dan is dat uiteraard andersom.

- "Computer niveau?"

Indien u de letter "A" intoetst, zal de computer zwak tegenspel bieden, bij de letter "B" speelt de computer iets sterker, bij "C" nog iets sterker, enz.

Hierna begint het damspel.

Het kan zijn dat het kleurverschil tussen de witte en zwarte stukken op het scherm wat klein is. Met de contrast en brightness knoppen van uw monitor kunt u dit instellen.

Als u met wit speelt, wacht de computer op uw zet; speelt u met zwart, dan begint de computer met de eerste zet.

Noot voor MS-DOS - gebruikers:

Indien na het opstarten het dambord niet goed op het scherm wordt afgebeeld, betekent dit dat de cursorbesturings-commando's in uw systeem niet zijn gedefinieerd. U verlaat dan het damprogramma met de ESCAPE-toets en keert terug naar MS-DOS. Om het bovengeschetste probleem op te lossen, treft u op deze diskette tevens de file CONFIG.SYS aan. Deze fiie moet u kopiëren naar uw hoofd-directory en de file ANSI.SYS, die zich bij uw systeem-software bevindt, ook. Hierna moet u het complete systeem opnieuw opstarten.

2. Het zetten.

Bij het begin van het spel ziet u linksonder op het bord (veld 46) een knipperend blokje of lijntje, cursor genaamd, dat u kunt verplaatsen door één van de vier cursortoetsen (de toetsen met de pijltjes erop) in te drukken.

Gebruikt u deze vier toetsen eens en kijk wat er met de cursor gebeurt.

Hoe doet u nu een zet?

- Beweeg de cursor naar de schijf die u wilt spelen.

- Druk op de spatiebalk. Indien u niet met deze schijf kunt of mag spelen (bijvoorbeeld omdat u moet slaan), dan hoort u een pieptoon.

- Beweeg de cursor dan naar het (lege) veld waar u de schijf naartoe wilt spelen.

- Druk op de spatiebalk. Indien het een geldige zet betreft, wordt deze uitgevoerd, anders hoort u een pieptoon.

3. Het slaan.

Het uitvoeren van een meerslag doet u steeds stapsgewijs, d.w.z. u dient steeds schijf voor schijf te slaan en niet twee of meer schijven tegelijk.

Het slaan gebeurt als volgt:

- Beweeg de cursor naar de schijf waarmee u wilt slaan.

- Druk op de spatiebalk. Indien u niet met deze schijf kunt of mag slaan, dan hoort u een pieptoon (bijvoorbeeld ingeval van meerslag die voorgaat).

- Beweeg de cursor naar het veld waar u naartoe wilt slaan waarbij u slechts over één schijf slaat (en niet over twee of meer).
- Druk op de spatiebalk.
- Herhaal de twee laatstomschreven stappen in geval van meerslag tot de beëindiging van de slag.

4. De computerzet.

Nadat u uw zet uitgevoerd hebt, zal de computer "nadenken" en zijn zet uitvoeren.

Als u aan zet bent, kunt u een aantal dingen doen die hieronder in de punten 5 t/m 13 zijn beschreven.

U kunt als u aan zet bent een remise aanbieden. Tik de letter "R" in en wacht het antwoord van de computer af.

6. Het uitprinten van de zetten notatie.

Tik de letter "P" in als u aan zet bent.

7. Een nieuw spel beginnen.

Om een nieuw spel te beginnen, tikt u de letter "O" in.

8. Speelsterkte wijzigen.

Indien u tussentijds de speelsterkte van de computer wilt wijzigen, tikt u de letter "N" in.

9. Overdragen van de zet aan de computer.

Indien u niet wilt zetten, maar u wilt dat de computer een zet doet (bijvoorbeeld in een dam-opgave), tik dan de letter "C" in.

10. Omwisselen van kleur.

Tik de letter "K" in om met de computer van kleur te verwisselen. De computer zal dan direct een zet uitvoeren.

11. Terugzetten.

Indien u zich bedenkt tijdens het uitvoeren van een zet of slag en u wilt een andere zet of slag uitvoeren, tik dan de letter "T" in.

12. Invoeren van een bepaalde stand.

Tik de letter "I" in als u een dam-diagram wilt invoeren. Er verschijnt dan onderaan in beeld de tekst "Invoeren stand" en de cursor wordt linksboven op veld 1 neergezet.

U kunt dan de volgende letters intikken:

- spatie balk indrukken = maak het veld leeg.
- z = zet een zwarte schijf neer.
- Z = zet een zwarte dam neer.
- w = zet een witte schijf neer.
- W = zet een witte dam neer.
- i = beëindig het invoeren.

U kunt ook de cursor toetsen "Pijl naar rechts" en "Pijl naar links" gebruiken voor het verplaatsen van de cursor zonder het desbetreffende veld te veranderen.

13. Stoppen van het programma.

Als u wilt stoppen kan dat als volgt:

- voor Schneider-Joyce: druk op de STOP-toets linksboven.
- voor een MS-DOS machine: druk op de ESCAPE-toets.