

Inleiding

Na een zware dag van harde strijd in de gladiator-arena of hevige debatten in de senaatvergaderingen, zochten vele Romeinen ontspanning in dit uitdagende spelletje. Net zoals het Colosseum en het Pantheon maakt het Romeins damspel deel uit van de glorierijke Romeinse geschiedenis. Wij bieden vandaag deze vorm van ontspanning terug aan, aan de eigenaars van een TRS-80 color computer.

Het Romeins damspel wordt gespeeld op een gewoon dambord dat uit 64 vierkantjes bestaat : 8 overdwarse en 8 naar beneden. Het komt er bij dit spelletje op aan uw tegenstander te slim af te zijn, en zo mogelijk de meeste vierkantjes te bezetten met uw stukken. De stukken hebben twee zijden, op de ene zijde staat een adelaar en op de andere een Romeins monument. Speler 1 is de adelaar en speler 2 is het monument.

Om de vierkantjes van uw tegenstander te kunnen bezetten, moet u één van zijn stukken insluiten tussen twee van de uwe dit in een verticale, horizontale of diagonale rechte lijn. Wanneer u het stuk van uw tegenstander kunt insluiten of vastzetten tussen uw stukken, dan zal het stuk van uw tegenstander «omdraaien». Wanneer het stuk omgedraaid is, dan bent u in het bezit van het vierkantje.

Voor het spelen van het Romeins damspel hebt u een TRS-80 color computer nodig met een geheugen van minstens 16K. U kunt, desgewenst, een spelletje in uitvoering op tape opslaan, op voorwaarde uiteraard dat u een cassette-recorder hebt.

Laad instructies

U volgt de volgende instructies op om het spelletje «Roman Checkers» (of Romeins damspel) in uw computer te laden :

1. U gaat eerst en vooral na of uw TRS-80 color computer goed is aangesloten op het televisietoestel en of het televisietoestel afgestemd is op kanaal 3 of 4.
2. U schuift de cassette «Roman Checkers» in de gleuf die zich op de rechterzijde van de computer bevindt. U moet er hierbij voor zorgen dat de cassette goed op zijn plaats zit, maar u mag het inschuiven nooit forceren. Bovendien mag u nooit een cassette inschuiven of verwijderen terwijl de computer ingeschakeld is.
3. Vervolgens schakelt u de computer en het televisietoestel in.
4. Het programma zal automatisch gestart worden. Op het scherm zal het volgende bericht weergegeven worden :

KEYBOARD OR JOYSTICK (K OR J)?

Keuze van de besturingsorganen

U kunt gebruik maken van de stuurknuppels (JOYSTICK) of van het toetsenbord (KEYBOARD) om uw bewegingen op het dambord te besturen. Indien u de voorkeur geeft aan het gebruik van de stuurknuppels, dan moet u de rechter stuurknuppel aansluiten indien slechts één speler het spelletje speelt, of beide stuurknuppels indien twee spelers zich aan dit Romeins damspel wagen. Indien u wilt spelen via het toetsenbord drukt u op **[K]** (Keyboard), wilt u spelen via de stuurknuppels, dan drukt u op **[J]** (Joystick). Indien u een andere toets indrukt dan de **[K]**-toets, dan wordt de besturing automatisch overgedragen aan de stuurknuppels.

Wanneer u via het toetsenbord speelt, dan worden alle bewegingen uitgevoerd door middel van de toetsen **[↑]**, **[↓]**, **[←]** en **[→]**. Door het indrukken van de spatietoets, wordt een beweging (of verplaatsing van de stukken) ingevoerd. Wanneer wij het verder in deze handleiding over de «toets» hebben, dan verwijzen wij hiermee naar de toets op de stuurknuppel (indien u via de stuurknuppels speelt), en naar de spatietoets «SPACE BAR» voor diegenen die de voorkeur geven aan het gebruik van de toetsenbordregelingen om de cursor te verplaatsen.

Keuze van de tegenstrevers

Nadat u gekozen hebt tussen K of J, zal het volgende bericht op het scherm weergegeven worden :

```
...ROMAN CHECKERS... (romeins damspel)
 1 ONE PLAYER           (1 één speler)
 2 TWO PLAYERS          (2 twee spelers)
 3 COMPUTER VS COMPUTER (3 computer tegen computer)
 4 INPUT GAME           (4 invoeren spel)

SELECT  (kiezen )
```

© 1981 IMAGE PRODUCERS, INC.

U maakt gebruik van de pijltoetsen, of de stuurknuppelhendel om de te verplaatsen, daarna drukt u op de «toets» (indien u gebruik maakt van de stuurknuppels de toets op de stuurknuppel), of op de spatietoets (indien u gebruik maakt van de toetsenbordregelingen). Indien u gekozen hebt voor 1 of 2, dan zal u gevraagd worden de moeilijkheidsgraad te kiezen waarin u wilt spelen. Hebt u voor 3 gekozen, dan kiest u een moeilijkheidsgraad voor beide computerspelers.

Moeilijkheidsgraad

Op het beginniveauniveau, wordt er in de eerste plaats verdedigend gespeeld. De computer speelt het spelletje in functie van datgene wat op het bord staat, m.a.w. de zetten van de computer, zijn een automatisch antwoord op datgene wat op het bord staat. Op het spelerniveau, reageert de computer niet alleen op datgene wat op het bord staat, maar gaat hij ook een strategie toepassen om op een zo goed mogelijke positie te komen (randen en hoeken van het bord, bijvoorbeeld). Op het meesterniveau, kiest de computer zijn zetten in functie, of op basis van, zijn analyse van de volgende zetten op die niveau enkele minuten in beslag nemen, de computer moet immers «nadenken». Het vierkantje onder de klok duidt aan hoe lang elke speler nadenkt.

Wanneer de computer tegen zichzelf speelt, kiest u op welk niveau elke zijde zal spelen. Zo kunt u, bijvoorbeeld, één zijde laten spelen op meesterniveau terwijl u de andere zijde op beginniveauniveau laat spelen. U kunt heel wat nuttige informatie halen voor uw spel uit het bestuderen van de computerwedstrijden, u kunt immers zien welke strategie er op de verschillende niveaus gebruikt wordt.

Wie gaat op?

Nadat u de moeilijkheidsgraad hebt gekozen, zal het volgende op het scherm weergegeven worden :

...WHO GOES FIRST?...	(wie gaat op?)
1 EAGLE	(1 adelaar)
2 MONUMENT	(2 monument)
3 TOSS A COIN	(3 kruis of munt gooien)
SELECT <input type="checkbox"/>	(kiezen <input type="checkbox"/>)

U kunt zelf bepalen welke speler de eerste zet doet, of u kunt de computer onpartijdig laten kiezen door hem kruis of munt te laten gooien (punt 3). Wat de scores betreft, zal de adelaar speler 1 zijn, en het monument zal aangeduid worden als speler 2.

Wanneer de computer speelt, zal de computer altijd het monument zijn. Nadat bepaald werd welke speler begint, zal het speelveld op het scherm verschijnen.

Hoe wordt dit spelletje gespeeld?

Bij het begin van het spelletje, staan twee vertegenwoordigers van elke partij in het midden, voorgesteld door de adelaar en het monument. Het komt er bij dit spelletje op aan de vierkanten op het bord zodanig te kiezen dat u één of meer stukken van uw tegenstrever kunt insluiten tussen uw stukken, en dit in verticale, horizontale of diagonale rechte lijnen.

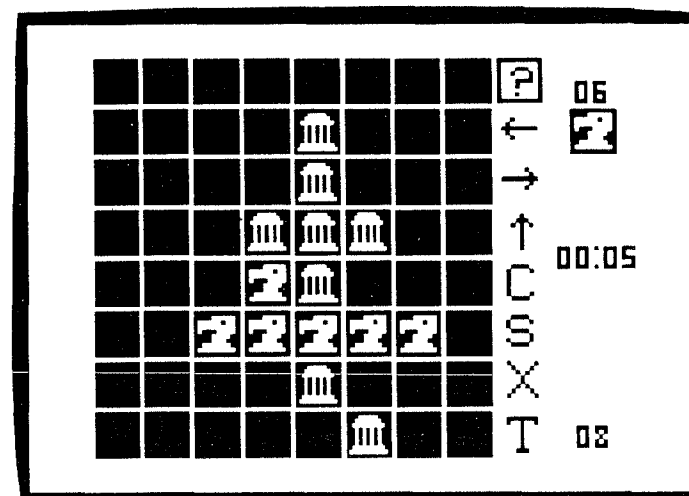
Wanneer u een stuk van uw tegenstrever kunt insluiten tussen twee van uw stukken, dan wordt het ingesloten stuk (of de ingesloten stukken) het (of de) uwe. Beschouwt u de adelaar en het monument even als de zijden kruis en munt van een muntstuk. Eens omgekeerd, komt het andere symbool boven liggen. Door één enkele zet kunnen dikwijls verscheidene stukken in verscheidene richtingen omgekeerd worden.

In de rechter bovenhoek van het scherm, zult u 02 kunnen aflezen. Hierdoor wordt aangeduid dat speler 1 twee vierkanten heeft bezet. In de rechter benedenhoek van het scherm kunt u eveneens 02 aflezen, dit betekent dat ook speler 2 twee vierkanten bezet. Telkens als een speler een zet doet, zal dit getal veranderen. Wanneer elk vierkant op het bord bezet is, dan is het spel over, de speler die het meeste vierkanten bezet heeft, heeft gewonnen.

De klok

In het midden van de rechter marge staat een digitale klok. Deze klok houdt de relatieve speeltijd bij (geeft niet de eigenlijke tijd weer). Deze klok is interessant voor spelers die willen weten hoe lang zij gespeeld hebben in vergelijking met hun tegenstrevers.

Op de volgende pagina krijgt u een afbeelding van een gedeelte van een gespeeld spelletje. Kijkt u even naar de scores van speler 1 en 2.



Opmerking : Het is mogelijk dat soms een bericht op het scherm verschijnt waarin meegedeeld wordt dat of speler 1 of speler 2 geen zet kan doen.

Indien, bijvoorbeeld, meegedeeld wordt dat speler 1 geen zet kan doen, dan heeft speler 2 het voorrecht opnieuw een zet te doen.

Hoe kunnen punten gescoord worden?

Tijdens de duur van het spel, wordt de score van de adelaar weergegeven in de rechter bovenhoek van het scherm. De score van het monument kunt u terugvinden in de rechter benedenhoek van het scherm. Bij het einde van een spelletje kunt u door een druk op de toets de lopende totalen van de spelletjes oproepen, dit zo lang als dezelfde spelers het tegen elkaar opnemen.

Hulpberichten

Aan de rechter rand van het speelveld, worden symbolen weergegeven. Deze zijn nuttige hulpmiddelen voor het spelen van het spel. Indien u gebruik wilt maken van deze hulpmiddelen, dan moet u de cursor naar de rechter rand van het scherm verschuiven, buiten het eigenlijke speelveld. Wanneer de cursor op het symbool staat, drukt u op de toets of de spatietoets om het «hulpbericht» te starten.

Deze symbolen zijn :

?
WA EA
NA
C
S
X
T

Elk symbool wordt nader beschreven op de volgende pagina's

Vraagteken

Indien u alle beschikbare keuzemogelijkheden voor uw volgende zet wilt localiseren, plaatst u de cursor op het vraagteken (er zal een vierkant rond komen staan), en u drukt op de toets. Alle mogelijke zetten voor de betrokken beurt zullen in het wit aangeduid worden op het speelveld. Er zal u echter niet meegedeeld worden welke zet u moet doen. U kent wel elke mogelijkheid door van deze functie gebruik te maken. Om uw zet te doen, maakt u gebruik van uw stuurknuppel of van de pijltoetsen om de cursor opnieuw in het speelveld te brengen. Het hulpmiddel zal op dat ogenblik verdwijnen.

Pijl naar links

Wanneer u de pijl naar links activeert, herhaalt deze de laatste twee beurten in het spel, hij toont daarbij het bord zoals dat er op dat ogenblik uitzag. Indien u de laatste vier beurten opnieuw wilt zien, drukt u gewoonweg tweemaal op de pijl naar links (of drie maal voor de laatste zes beurten enz.).

Dit is een uiterst nuttige functie wanneer het spel zo snel verloopt, dat u niet precies meer weet wat er allemaal gebeurde. Een partijtje van de computer tegen de computer, kunt u echter niet onderbreken. U kunt het spel alleen onderbreken indien één of twee personen spelen.

Pijl naar rechts

Deze pijl brengt het spel terug tot waar u was gebleven alvorens de pijl naar links te gebruiken. Indien u de laatste vier beurten hebt laten herhalen, dan moet u tweemaal op de toets met de pijl naar rechts drukken om terug kunnen keren naar de spelsituatie waarin u zich bevond alvorens een herhaling aan te vragen.

Pijl naar boven

Wanneer deze pijl geactiveert wordt, zal een onmiddellijke herhaling van het spel tot op het ogenblik van het activeren van betrokken pijl weergegeven worden. Het gaat hier om een onmiddellijke en snelle herhaling, niet vertraagd, en u moet bijgevolg aandachtig toekijken.

De C-optie

Dankzij deze C-optie, kunt u aan de computer raad vragen betreffende uw zet. U plaatst de cursor op C en u drukt de toets in. Op het scherm wordt dan het volgende weergegeven :

...COMPUTER...	(computer)
<input checked="" type="checkbox"/> 1 RETURN TO GAME	(1 terugkeren naar spel)
2. BEGINNER LEVEL ADVICE	(2 raad beginnervniveau)
3. PLAYER LEVEL ADVICE	(3 raad spelerniveau)
4. MASTER LEVEL ADVICE	(4 raad meesterniveau)
5. CHANGE COMPUTER SKILL LEVEL	(5 wijzigen moeilijkheidsgraad computer)
SELECT (1-5)	(kiezen 1-5)

De computer zal u tonen welke zet hij zou doen op het aangevraagde niveau. Een zet van een «beginner» is niet noodzakelijk dezelfde als deze van een «meester». U kunt alleen raad vragen voor de moeilijkheidsgraad (het niveau m.a.w.) waarin u op het ogenblik aan het spelen bent. Wanneer de computer u zijn raad moet geven betreffende een zet op meesterniveau, kan het wel enkele minuten duren alvorens hij een beslissing neemt.

Nadat de computer een beslissing heeft genomen betreffende de raad die hij u moet geven, zal het speelveld opnieuw verschijnen. De zet waaraan de computer de voorkeur geeft, zal in het wit aangeduid zijn. U plaatst de cursor op het door u gekozen vierkant (u moet de raad van de computer niet opvolgen) en u drukt op de toets.

Aan de hand van deze C-functie kunt u ook de moeilijkheidsgraad waarin de computer speelt in het midden van een spel wijzigen. Dit kan echter alleen wanneer u tegen de computer speelt. Wanneer het beginnervniveau te gemakkelijk, of het meesterniveau te moeilijk of te lang wordt, plaatst u de cursor op C en drukt u op de toets.

Indien u een moeilijkheidsgraad wilt wijzigen, plaatst u de cursor op het 5de punt van de keuzemogelijkheden en drukt u op de toets. Op het scherm wordt het volgende weergegeven :

...COMPUTER...	(computer)
<input checked="" type="checkbox"/> 1. RETURN TO GAME	(1 terugkeren naar spel)
2. RAISE COMPUTER SKILL LEVEL	(2 verhogen niveau comp.)
3. LOWER COMPUTER SKILL LEVEL	(3 verlagen niveau comp.)
SELECT (1-3)	(kiezen 1-3)

U plaatst het klaarsymbool waar u wilt. Maar denkt u eraan dat u de moeilijkheidsgraad van de computer, en dat is altijd het stuk met het monument, hoger of lager instelt. U drukt op de toets om het niveau te wijzigen en keert terug naar het speelveld waar het nu uw beurt is.

De S-optie

De S-Optie toont de lopende en de samengebrachte score. U plaatst de cursor op S en u drukt de toets in. Op het scherm zou, bijvoorbeeld, het volgende kunnen weergegeven worden :

...SCORE...	(score)		
PLAYER	(speler)	1	2
TIME	(tijd)	00:06	00:03
GAMES WON	(gewonnen spelen)	1	0
TIES	(gelijkspelen)	0	0
COUNT	(bezetting)	02	02
<input type="checkbox"/> RETURN TO GAME	<input type="checkbox"/> terugkeren naar spel)		

«COUNT» duidt aan hoeveel vierkantjes er op dat ogenblik door elke speler bezet zijn. «TIME» verwijst naar de tijd bijgehouden door de klok waarover wij het reeds in het begin van deze handleiding hadden.

De X-optie

Indien u het niet meer aankan, maakt u gebruik van de X-functie. Door gebruik van deze functie kan een speler op een gegeven ogenblik de strijd opgeven, zonder dat de scores van het spel in uitvoering hierdoor onderbroken worden. U plaatst de cursor op X en drukt op de toets. Op het scherm zal het volgende weergegeven worden :

...QUIT?...	(opgeven ?)
<input type="checkbox"/> RETURN TO GAME	(terug naar spel)
PLAYER 1 RESIGNS	(speler 1 geeft het op)
PLAYER 2 RESIGNS	(speler 2 geeft het op)
DRAW GAME	(spel onbeslist)
RESTART	(opnieuw starten)
SELECT <input type="checkbox"/>	(kiezen <input type="checkbox"/>)

Een «DRAW GAME» (of onbeslist spel) betekent dat beide spelers het opgeven.

De T-optie (spel opslaan op cassette)

Wilt u het hele spel opslaan op een cassettape? Dit kan inderdaad interessant zijn, bijvoorbeeld, wanneer u een spannende partij aan het spelen bent, maar u de tijd niet hebt om deze af te maken. Om het spel op cassettape op te slaan, plaatst u de cursor op T en drukt u op de toets. Op het scherm zal het volgende worden weergegeven :

LOAD TAPE AND PRESS RECORD	(cassette laden en op «RECORD» drukken)
1. RETURN TO MENU	(1. terugkeren naar menu)
2. SAVE PROGRAM ON TAPE	(2. programma opslaan op tape)
SELECT <input type="checkbox"/>	(kiezen <input type="checkbox"/>)

U schuift een cassette in uw cassetterecorder. Ga even na of de tape teruggespoeld is. U drukt de toetsen PLAY en RECORD op uw cassetterecorder in. Terwijl u zich in het scherm «LOAD TAPE» bevindt, plaatst u de cursor op 2 en u drukt op de toets, het programma zal op de cassettape opgenomen worden.

Opmerking : indien uw cassettape voorzien is van een «aanloopstrook», dan moet u erop letten dat de tape opgespoeld wordt tot na deze aanloopstrook. Op de aanloopstrook kan immers niets opgenomen worden.

Normaal gezien zou het spel op de tape moeten opgenomen worden. Indien uw eerste poging mislukte, probeer het dan nogmaals. Soms moeten een paar pogingen gedaan worden vooraleer het spel op de tape wordt opgenomen.

Invoeren spel (laden van het op tape opgeslagen spel)

Deze optie verschijnt in het scherm «PLAYER SELECTION». Dankzij de functie «invoeren spel», kunt u een spel dat op tape werd opgeslagen terug opsporen. Om het opgeslagen spel terug te vinden, voert u «INPUT GAME» in wanneer u zich in het scherm «PLAYER SELECTION» bevindt. Op het scherm wordt dan het volgende weergegeven :

LOAD TAPE AND PRESS PLAY	(tape laden en op PLAY drukken)
1. RETURN TO GAME	(1. terugkeren naar spel)
2. INPUT PROGRAM FROM TAPE	(2. invoeren programma vanuit tape)
SELECT <input type="checkbox"/>	(kiezen <input type="checkbox"/>)

U schuift de cassette waarop het spelletje werd opgeslagen in de cassetterecorder. U spoelt de tape terug en u drukt op de toets PLAY op uw cassetterecorder. U plaatst de cursor op de 2de keuzemogelijkheid en drukt op de toets. Nadat het op tape opgeslagen spelletje geladen is, zal het op het scherm weergegeven worden. Het opgeslagen spelletje zal in de computer geladen worden, maar het zal op het scherm weergegeven worden alsof u net een nieuw partijtje was begonnen.

Indien u wilt terugkeren naar het punt waar u zich bevond voor de onderbreking, dan plaatst u de cursor op de pijl naar rechts, rechts op het scherm, en u drukt op de toets. De monumenten en de adelaars zullen automatisch verschoven worden tot op de plaats waar ze stonden op het ogenblik van de onderbreking. De speler die aan de beurt was (toen het spel werd opgeslagen), moet een zet doen.

Opnieuw spelen

Bij het einde van het spelletje, zal één druk op de toets de winnaar van het spel aanduiden en het totaal aantal vierkantjes dat elke speler bezet heeft, weergeven.

Onderaan op het scherm zal een vraag verschijnen, er wordt u gevraagd of dezelfde spelers nog een partijtje willen spelen. De cursor zal zich op dat ogenblik links van het woordje YES (ja) bevinden. Indien u dezelfde spelers nog eens wilt laten spelen, drukt u op de toets. Indien u andere spelers aan de beurt wilt laten, brengt u de cursor op NO (neen) en drukt u op de toets. Er wordt u dan gevraagd of u gebruik wilt maken van de stuurknuppels of van het toetsenbord.

Opmerking : u kunt ook de toets RESET of de toets voor het in- en uitschakelen (tweemaal) gebruiken om het spelletje opnieuw te laten beginnen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	35
Ladeanweisungen	36
Wahl der Steuerlemente.....	36
Wahl der Mitspieler.....	37
Schwierigkeitsgrad	38
Wer fängt an?	39
Das Spiel.....	39
Die Uhr.....	40
Punkte machen.....	42
Hilfsnachrichten	42
Fragezeichen.....	43
Pfeil nach Links	43
Pfeil nach Rechts	44
Pfeil nach Oben	44
Die C-Option (Computertip)	44
Die S-Option (Punkttestand)	46
Die X-Option (Spiel Unterbrechen)	47
Die T-Option (das Spiel auf Band aufnehmen).....	48
Input Spiel (das aufgenommene Spiel laden).....	49
Neues Spiel	50