

SWAP

LE JEU

1 - PRINCIPE DE BASE

L'écran est composé de différents pavés de couleurs, et de formes différentes: carrés, triangles ou hexagones.

Lorsque vous cliquez, à l'aide du joystick ou du clavier, à l'intersection de deux pavés, ils échangent leurs places.

Si deux pavés voisins sont de même couleur, ils disparaissent. L'objectif étant d'éliminer tous les pavés présents.

2 - OPTIONS DE JEU

- **Avalanches**

Lorsque cette option est sélectionnée, en cliquant sur l'icône "avalanche", tous les pavés tomberont vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'ils rencontrent d'autres pavés stables ou le bas de l'écran.

- **Pavés supplémentaires**

Lorsque cette option est sélectionnée, vous bénéficiez de pavés supplémentaires que vous pourrez placer à l'endroit de votre choix sur l'écran de jeu.

- **Crédits**

Lorsque cette option est sélectionnée, chaque permutation coûte 2 crédits, chaque pavé effacé vous rapporte 1 crédit.

Activer l'avalanche vous coûtera 100 crédits.

Utiliser les pavés supplémentaires vous coûtera 10 crédits par pavé. Si vos crédits sont épuisés, vous ne pouvez plus permuter de pavés sans réaliser obligatoirement au moins 1 effacement.

- **Temps**

Lorsque vous avez sélectionné cette option, un temps limité est affecté à chaque tableau.

- **Nombre de couleurs**

Vous pouvez choisir le nombre de couleurs des pavés. De deux à six couleurs différentes, le mode le plus difficile étant généralement à trois couleurs.

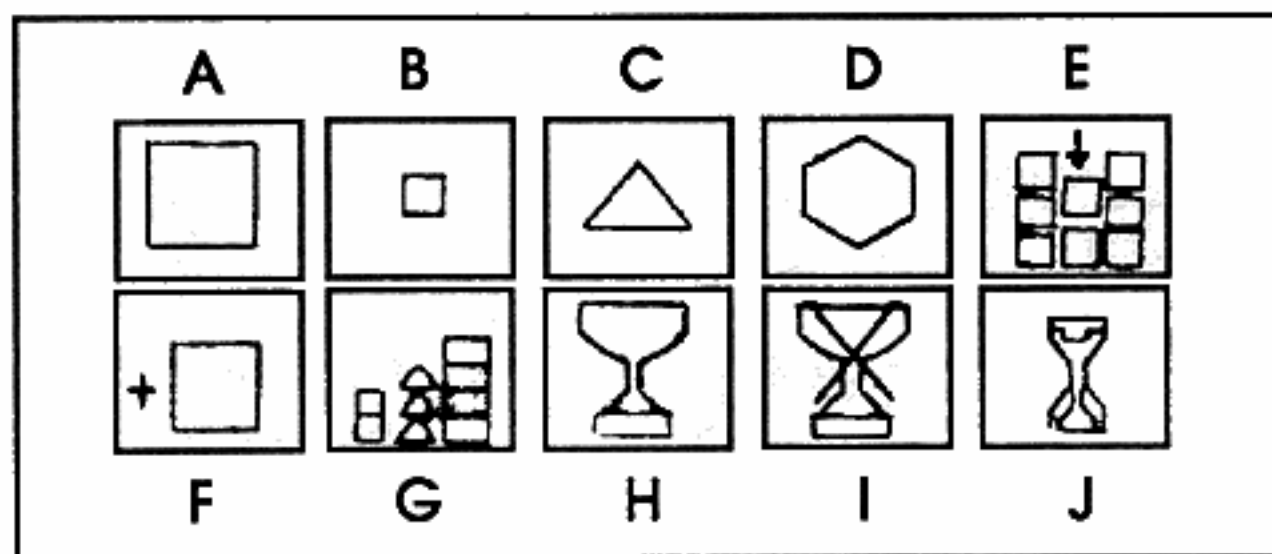


Fig. 2a

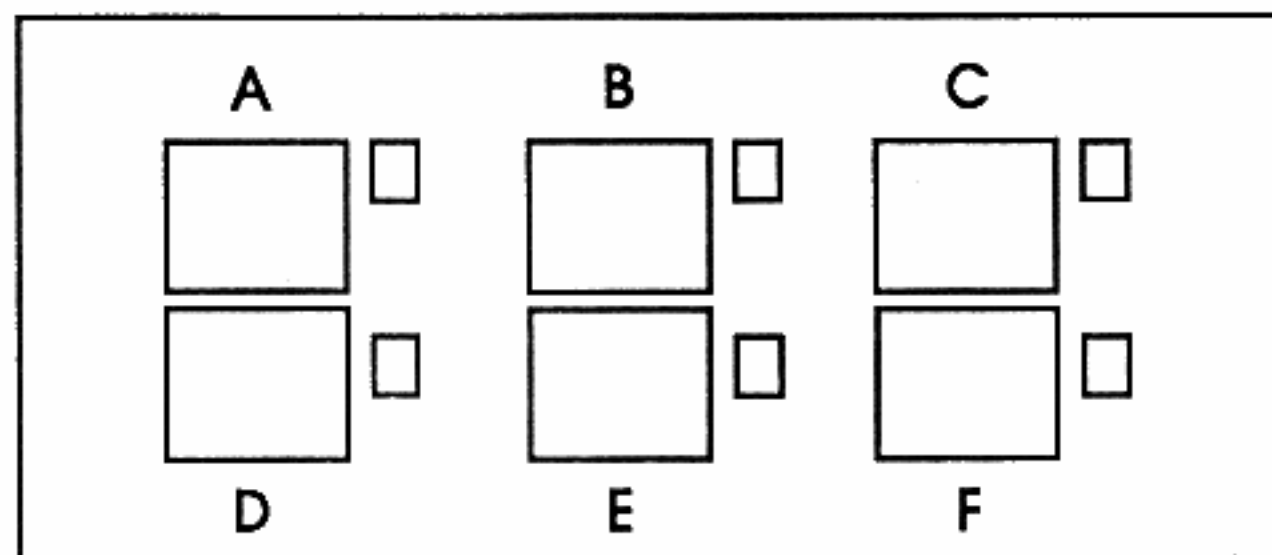


Fig. 2b

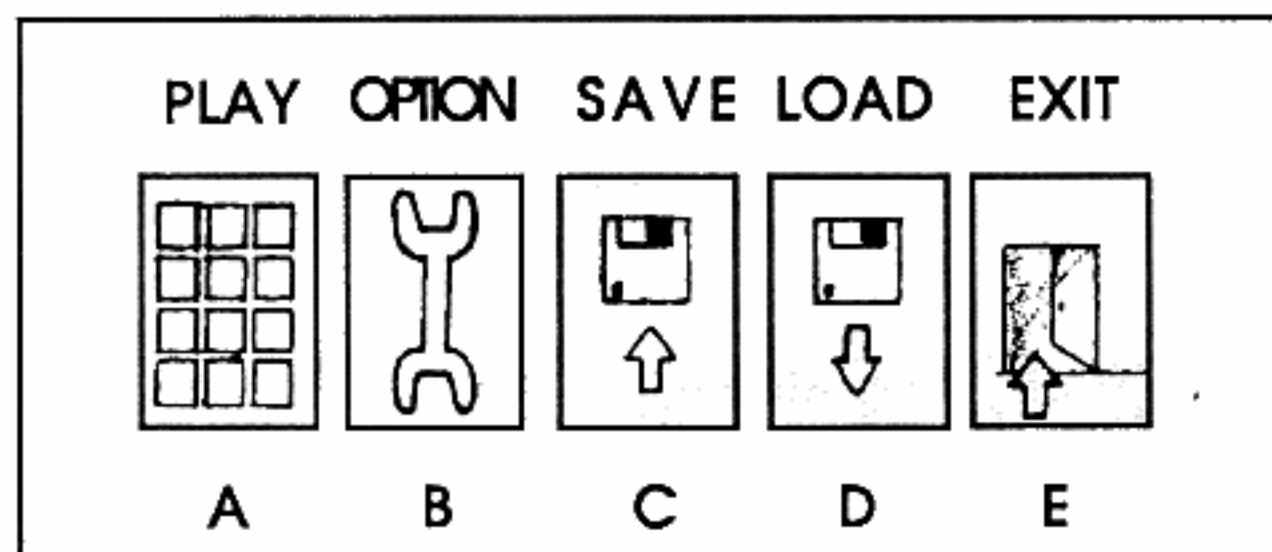


Fig. 1

❑ LES ECRANS

1 - ECRAN DE JEU (Cf Fig 3)

- A :** Score/niveau de compétition (en mode compétition).
B : Temps écoulé.
C : Poubelle = retour, si vous cliquez sur "retour", vous revenez au coup précédent. Vous pouvez revenir jusqu'à 100 coups en arrière.
D : Exit, retour Menu (Cf Fig 3).
E : Avalanches.
F : Nombre de pavés restants par couleur. Lorsque vous cliquez sur cet icône, le nombre de pavés restants dans chaque couleur s'affiche dans une fenêtre.
G : Pavés supplémentaires.
H : Nombre de crédits.
Lingot d'argent = 1 crédit.
Lingot d'or = 10 crédits.
Diamant = 100 crédits. Si le mode "crédit" est activé : (Cf options de jeu)
Une avalanche coûte 1 diamant.
Chaque carré supplémentaire coûte 1 lingot d'or.

2 - ECRAN DE MENU (Cf Fig 1)

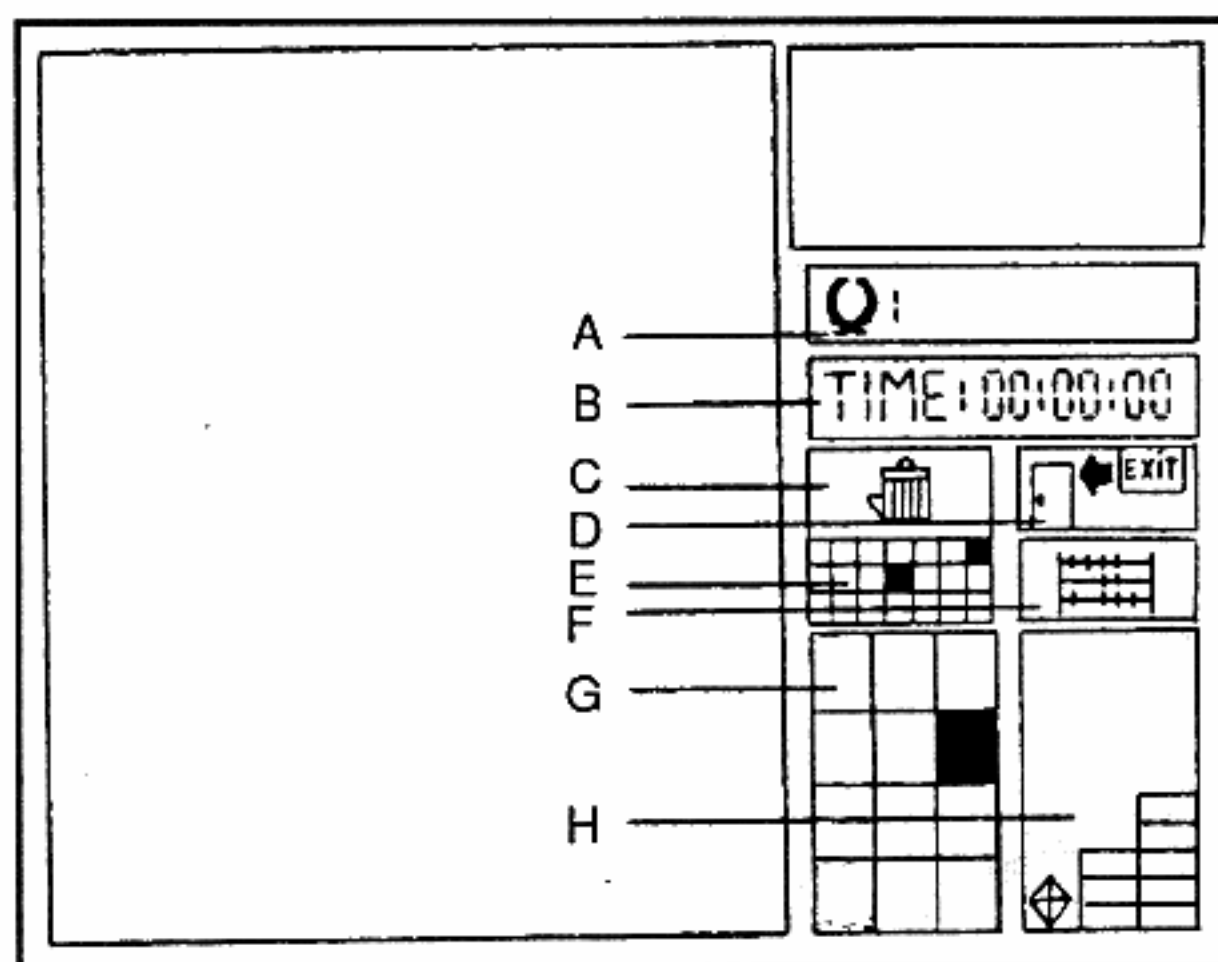
- Play :** Commence le jeu.
Option : Active le menu Options.
Save : Sauvegarde la partie.
Load : Charge une partie sauvegardée.
Exit : Quitter SWAP.

3 - ECRAN OPTIONS (Cf Fig 2a)

Paramètres

- | | |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| A : Pavés carrés. | H : Mode compétition, les niveaux de jeu sont enchainés. |
| B : Pavés petits carrés. | I : Entraînement, vous choisissez votre niveau. |
| C : Pavés triangles. | J : Temps limité activé. |
| D : Pavés hexagones. | K : Commencer la partie. |
| E : Avalanches autorisées. | |
| F : Pavés supplémentaires autorisés. | |
| G : Options crédits. | |

Lorsque votre choix est fait, cliquez sur "OK" : l'écran des "couleurs" apparaît (Cf Fig 2 b).

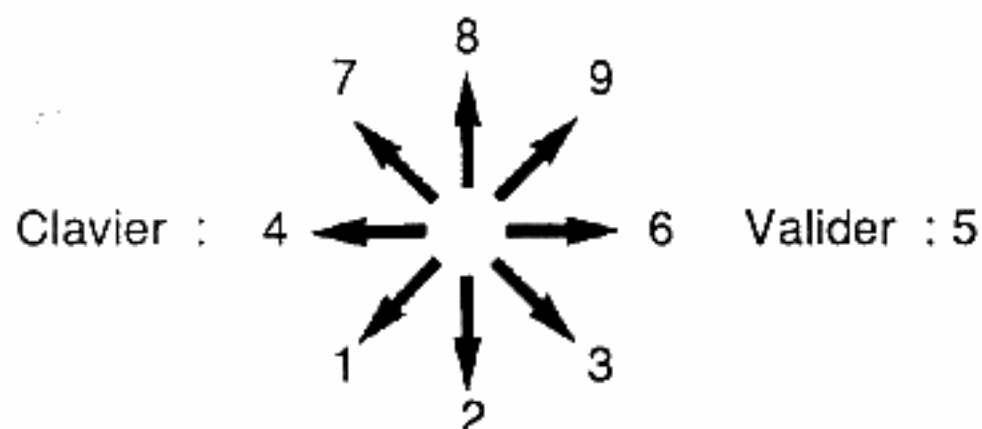


Couleurs (Cf Fig 2 b)

Cliquez sur la couleur désirée pour la valider. Lorsque votre choix est fait, cliquez sur l'icône OK. l'écran "Menu" (Fig 1) apparaît. Cliquez sur "Play" pour commencer le jeu.

☐ COMMANDES DE DEPLACEMENT

Pour permuter 2 pavés, positionnez le curseur à l'aide de la souris, du joystick ou du clavier à l'intersection de 2 pavés et validez.



Joystick :

Valider : Bouton Fire

❑ COMPETITION

Lors d'une compétition, tout pavé non effacé entraîne de fortes pénalités.

A la fin d'un tableau, l'ordinateur décompte :

- Le nombre de pavés restants.
- L'utilisation éventuelle des pavés supplémentaires.
- Le nombre d'avalanches effectuées.
- Le nombre de crédits restants.
- Le temps passé...

Un score vous est alors attribué. S'il est important, vous progressez de plusieurs niveaux. S'il est médiocre, vous régressez.

Si vous n'avez plus de possibilité d'effacement, cliquez sur l'icône "Exit" de l'écran de jeu (Cf Fig 3, icône D).

Si vous désirez continuer la compétition, cliquez sur l'icône "Continue".

Si vous désirez sortir de la compétition, cliquez sur l'icône "Menu".

Pour sauvegarder une compétition en cours, cliquez sur "Exit", puis sur "Menu" et enfin sur "Save".

Indications supplémentaires pour le mode COMPETITION :

Votre progression est indiquée par des étoiles affichées en haut à droite de l'écran. A chaque effacement réalisé, un score vous est attribué. Lorsque les étoiles sont allumées, vous pouvez sortir du tableau en cours, les statistiques de la partie s'inscrivent et vous pouvez passer au niveau supérieur ou continuer le niveau en cours pour augmenter votre score.

Si vous décidez de continuer un niveau, alors que 8 étoiles sont affichées, vous accumulerez des points supplémentaires qui vous permettront de sauter plusieurs niveaux.