

ATTAX ZAAA

version 1.0



Présentation du jeu

Sur un plateau de 7 cases sur 7 deux joueurs s'affrontent afin de posséder le plus grand territoire. Initialement chaque joueur possède 2 pions de sa couleur placés aux quatre coins du plateau.

Deux types de mouvement sont possible rendant ce jeu facile à apprendre mais entraînant de nombreux retournements de situation.

De 1 à 2 joueurs.

9 niveaux présents. Editeur de niveaux inclus.

Licence

Vous devez lire la présente licence entièrement avant utilisation du logiciel et en cas de désaccord vous ne devez pas utiliser ce logiciel.

La licence d'utilisation est très simple : **si vous utilisez ce logiciel, vous le faites à vos entiers risques et périls en acceptant d'assumer toutes les responsabilités de ce qui pourrait arriver en cas d'utilisation de ce logiciel.**

En aucun cas l'auteur ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs, indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation (ou d'une utilisation erronée) de ce logiciel.

Ce logiciel est protégé par le droit français et par le droit international sur la propriété intellectuelle.

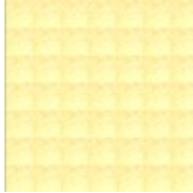
Une autorisation écrite de l'auteur du logiciel est nécessaire pour pouvoir distribuer ou revendre ce logiciel.

Toute utilisation non prévue dans le cadre de la présente licence est interdite.

Les règles du jeu

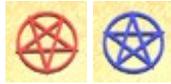
Le plateau de jeu :

Le plateau est une surface plane carrée de 7 cases de côté. Les cases sont toutes de la même couleur.



Les pions :

Les pions sont bi-couleurs, rouge d'un côté et bleu de l'autre. Les pions appartiennent à un joueur s'ils sont de la même couleur que le joueur, un pion ayant la couleur de sa face supérieure.

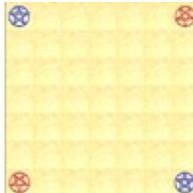


Nombre de joueurs :

2

Disposition initiale :

Initialement chaque joueur possède 2 pions de sa couleur situés aux quatre coins du plateau comme indiqué ci-dessous :



Déroulement d'une partie :

Au début de la partie le jeu est mis sous sa disposition initiale. Le joueur "rouge" commence.

Les joueurs jouent l'un après l'autre selon les mouvements autorisés (cf "Les types de mouvement possibles" ci-dessous).

Après avoir déplacé un pion le joueur prend les pions adverses selon les règles définies ci-dessous. Si un des deux joueurs ne peut plus jouer il passe son tour.

Une partie se termine lorsque :

- aucun des joueurs ne peut jouer ;
- il ne reste plus de cases libres sur le plateau ;
- un joueur ne possède plus de pions.

Le joueur qui a gagné est celui qui possède le plus de pions de sa couleur à la fin de la partie.

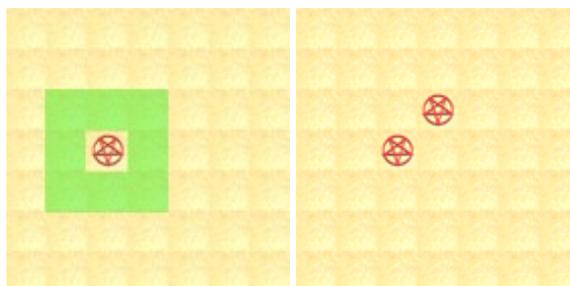
Les types de mouvement possibles :

2 types de mouvement sont possibles :

- Vous pouvez bouger un pion sur une case vide qui lui est distante d'une case. Dans ce cas le pion n'est pas seulement déplacé mais est également dupliqué.

Exemple :

Le pion rouge peut être déplacé sur toutes les cases vides qui lui sont distantes d'une case (ici les cases mises en vert).

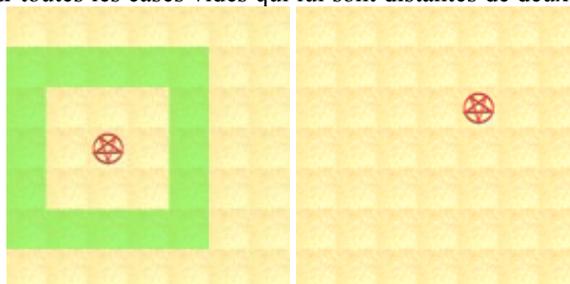


Le pion est déplacé et dupliqué (à la fin du coup il y a un pion sur la case de d'arrivée mais également un pion sur la case de départ).

- Vous pouvez déplacer un pion sur une case vide qui lui est distante de 2 cases . Dans ce cas le pion est seulement déplacé (mais pas dupliqué).

Exemple :

Le pion rouge peut être déplacé sur toutes les cases vides qui lui sont distantes de deux cases (ici les cases mises en vert).



Le pion est seulement déplacé (à la fin du coup il y a un pion sur la case de d'arrivée mais plus de pion sur la case de départ).

Les 2 types de mouvement ont leurs avantages et leurs inconvénients. Avec le premier type de mouvement vous augmentez votre nombre de pions directement (sans avoir besoin de prendre des pions adverses) mais en gardant un rayon d'action assez limité. Avec le deuxième type de mouvement, vous pouvez vous déplacer plus rapidement mais vous libérez une case qui pourra être prise par votre adversaire.

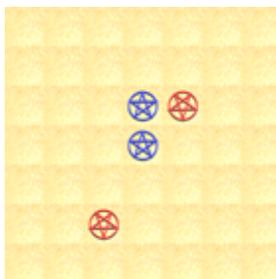
La case de destination doit obligatoirement être vide. Il ne peut en aucun cas y avoir un de vos pions ou un pion adverse sur cette case.

La prise des pions adverses :

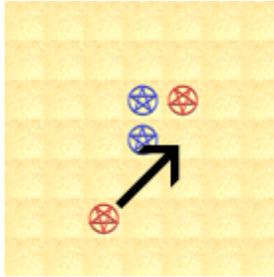
La prise d'un (ou de plusieurs) pion(s) adverse(s) se fait obligatoirement après chaque coup joué. Elle se fait de la manière suivante : tous les pions situés à une case de distance de la case de destination du dernier coup joué appartiennent au joueur qui vient de jouer. Ainsi, si une case appartient a un adversaire, le pion qui s'y trouve est retourné (le pion change ainsi de couleur) afin qu'elle appartienne désormais au joueur ; si une case appartenait déjà à ce joueur ou si elle est vide ou spéciale (cf ci-dessous) rien ne se passe.

Regardons la prise des pions adverses sur un exemple :

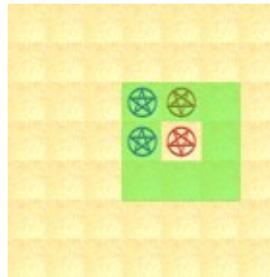
Considérons la configuration de jeu suivant. C'est aux "rouges" de jouer.



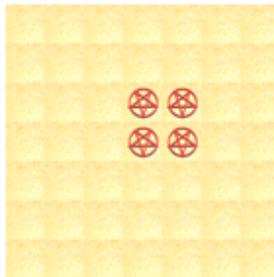
Les "rouges" choisissent de déplacer leur pion situé en bas à gauche de la manière suivante :



Comme les "rouges" viennent de jouer on doit maintenant regarder les pions adverses qu'ils prennent. (Les cases situées à une case de distance sont vertes pour plus de compréhension).



On remarque qu'à une case de distance il y a deux pions adverses. Il faut les retourner. Le pion rouge déjà présent ne change pas et les cases vides restent vides. On obtient ainsi la configuration suivante :



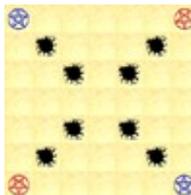
Remarque : s'il y avait eu d'autres pions distant de plus d'une case ceux-ci n'auraient pas été affectés puisqu'on ne s'occupe que de ceux situés à une case de distance pour la prise des pions.

Les cases "spéciales" :

Pour "varier les plaisirs" une variante a été ajoutée par rapport au jeu initial : certaines cases peuvent être "temporairement indisponible" ... entendez par là que ni vous ni votre adversaire ne pourront poser de pions dessus. Ces cases sont représentées sous forme de cases détruites. En voici un exemple :



Et voici un exemple de ce que cela donne pour le niveau 4.



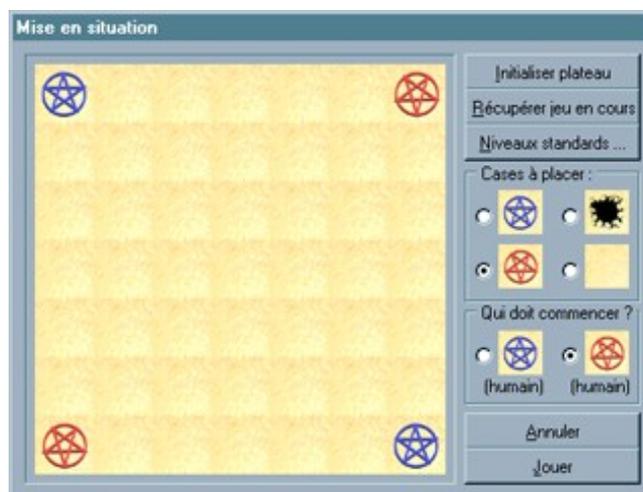
Ici 8 cases sont "indisponibles".

Vous devrez donc adapter votre manière de jouer en conséquence. Cela apporte une subtilité non négligeable à ce jeu.

Mise en situation - L'éditeur de niveaux

Dans ce logiciel vous pouvez initialement choisir entre 9 niveaux. Ceci dit étant donné que chaque case peut prendre 4 valeurs et qu'il y a 49 cases il y a donc 4^{49} possibilités de dispositions sur un plateau (soit $3,169126500571e+29$) ... d'où l'intérêt d'un éditeur de niveaux où vous pourrez créer les niveaux / configurations de jeu que vous désirez. Vous pourrez ainsi observer la manière de jouer de l'ordinateur, créer vos propres niveaux ...

L'utilisation de l'éditeur de niveau est très simple. Il se présente initialement sous la forme suivante :



Pour modifier un niveau, sélectionnez le type de case que vous voulez afficher (dans la partie "Cases à placer") et cliquez dans la partie gauche sur les cases que vous voulez modifier. Cliquez ensuite sur le bouton jouer pour tenir compte des modifications que vous venez d'apporter.

- Initialiser plateau : Remet le jeu dans sa configuration initiale.
- Récupérer jeu en cours : Si un jeu est en cours vous pouvez récupérer directement ce jeu dans l'éditeur de niveaux en cliquant sur ce bouton.
- Niveaux standards ... : Ouvre une fenêtre où vous pourrez charger le niveau que vous voulez parmi les 9 niveaux standards.
- Cases à placer : Vous permet de changer quelle case est ajoutée lorsque vous cliquez dans la partie gauche de l'éditeur de niveau.
- Qui doit commencer ? : Vous permet de définir quel joueur doit commencer à jouer.
- Annuler : Ferme l'éditeur de niveaux en ne prenant pas en compte les modifications qui ont été effectuées.
- Jouer : Ferme l'éditeur de niveaux en prenant en compte les modifications qui ont été effectuées.

Remarque : Lorsque vous créez un niveau, c'est bien évidemment à vous à vous assurer qu'il comporte un quelconque intérêt. Le programme ne vérifie pas si un cas est perdu d'avance, s'il y a un déséquilibre de forces ... Les cas triviaux sont néanmoins refusés (par exemple si un joueur n'a pas de cases de sa couleur, ...). Ces cas vous sont signalés par l'ouverture d'une boîte d'avertissement.

Le logiciel

Jeu :

- Commencer nouvelle partie ... : Pour commencer une nouvelle partie. Ouvre une nouvelle fenêtre où vous pourrez choisir une partie parmi les 9 proposées en standard.
- Recommencer : Pour recommencer le dernier jeu auquel vous avez joué.
- Charger partie ... : Pour charger une partie précédemment enregistrée.
- Enregistrer partie : Pour enregistrer une partie.
- Enregistrer partie sous ... : Pour enregistrer une partie en spécifiant le nom sous lequel vous voulez que soit enregistré la partie.
- Quitter le logiciel ... : Pour quitter ce logiciel.

Edition :

- Annuler coup : Pour annuler le dernier coup joué.
- Refaire coup : Pour refaire le dernier coup annulé.
- Demander conseil : Pour que l'ordinateur vous propose un coup à jouer.

Options :

- Choisissez votre adversaire : Pour choisir si vous voulez affronter l'ordinateur ou un autre adversaire humain.
- Niveau de l'ordinateur : Pour modifier le niveau de difficulté du jeu si vous jouez contre l'ordinateur.
- L'ordinateur commence : Pour que l'ordinateur commence.
- Mise en situation : Pour vous permettre d'éditer vos propres niveaux (affiche une nouvelle fenêtre avec l'éditeur de niveaux).

? :

- Aide : Brève aide.
- Venez sur mon site web : Pour venir voir mon site web (votre navigateur web doit être correctement installé et configuré). En cas de problème mon adresse est : <http://surf.to/FredD/>
- Envoyez moi un mail : Pour m'envoyer un mail (votre gestionnaire de mails doit être correctement configuré ...). En cas de problème mon mail est fred@starmail.com
- A propos de ... : Quelques renseignements sur l'auteur (moi :-)) et sur le logiciel.

La stratégie

Pour vous aider sur la stratégie à adopter je peux vous conseiller de méditer la phrase suivante : "Aide toi et le ciel t'aidera". Oui, je sais, c'est un peu léger comme éléments de stratégie enfin bon vu que je n'ai jamais gagné contre mon jeu en mode "assez bon" je ne vois pas trop ce que je pourrai vous apprendre ... si ce n'est à être aussi nul que moi ;)

Configuration souhaitée

Système d'exploitation : Windows 95 ou mieux (testé sur Windows 95 et Windows NT 4).

Nombre de couleurs : 65536 couleurs ou plus.

Résolution : 640 * 480 (désolé pour les heureux possesseurs d'écran 21 pouces mais vu que je n'ai qu'un 14 pouces et une carte vidéo plutôt moyenne, je n'ai jamais passé de résolution supérieure donc je n'ai rien optimisé pour des résolutions supérieures)

Espace disque : dans les 4 Mo si vous voulez copier ce jeu sur votre disque dur, 0 Mo si vous le lancez à partir d'un lecteur de cédéroms.

Microprocesseur : Pentium 120 MHz (mais sur un 75 MHz ça marche aussi ... c'est juste histoire de vous donner un nombre ... par contre sur un 486 j'ai des doutes car utiliser correctement Windows 95 sur un 486, ça relève de l'exploit :-)
De toutes les façons j'ai pas de 486 pour essayer ...

Installation

Vous pouvez utiliser directement ce logiciel à partir d'un cédérom (ou de tout autre support informatique) vous n'avez donc pas besoin d'installer ce logiciel.

Si vous désirez néanmoins installer ce logiciel sur votre disque dur, copiez les 3 fichiers suivants dans un répertoire de votre choix :

attax2000.exe
file_id.diz
lisezmoi.doc

Pour désinstaller ce logiciel vous devez simplement effacer les 3 fichiers ci-dessus.

Note : Certains logiciels ont de nos jours tendance à polluer inutilement nos disques durs ô combien déjà bien remplis en dll, voir amoncellent dans la base des registres diverses données ralentissant le système. Ce logiciel se veut être l'opposé de ce genre de logiciels. Il se compose d'un fichier exécutable autonome. Il n'a donc pas besoin d'être installé puisqu'exécutable directement à partir du support sur lequel il se trouve. Il ne touche pas à votre configuration.

Contact

Si vous voulez me contacter, utilisez mon adresse électronique : fred@starmail.com

Vous pouvez également venir visiter mon site :

<http://surf.to/FredD/>

ou éventuellement :

<http://members.xoom.com/FredD/sommaire.htm>

(Note : Attention, les majuscules et les minuscules, c'est pas pareil ... faites plutôt un copier-coller si vous n'êtes pas sûrs !)

Remerciements

Mes bêta-testeurs, mon ordinateur pour son dévouement, VOUS pour avoir lu ce message jusqu'au bout et, je l'espère, avoir essayé ce logiciel.

Tout le monde :-) (comme ça je suis sûr de n'oublier personne ...).

Copyright ©1999 DUBOIS Frédéric, tous droits réservés.