



Illustration de couverture : Carole Furby

SERMAP, Paris, 1984 - I.S.B.N. No 2 7293 7008 0

Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés, en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires.

Réf. : Loi du 11 mars 1957

STRATAC 2 STRATAC 2

Présentation

STRATAC est un jeu de STRAtégie et de TACtique rappelant le jeu d'échecs, dans lequel le joueur et l'ordinateur s'affrontent par l'intermédiaire de deux armées : celle des Verts, dirigée par le joueur, et celle des Jaunes, pilotée par l'ordinateur.

Attention ! pour ce jeu le crayon optique est indispensable

Les niveaux

Ils vont de 1 à 4, 4 représentant le niveau le plus difficile.

Le curseur clignotant à côté du point d'interrogation indique que l'ordinateur attend que vous tapiez un chiffre sur le clavier. Lorsque vous avez effectué votre choix, la grille se dessine sur l'écran, et l'ordinateur place ses soldats.

Les armées

Chaque armée, disposée sur 4 rangs de dix cases, comporte 40 pièces, matérialisées par des figurines distinctes à l'écran et qui jouissent d'une force différente.

Les 8 cases centrales, occupées par deux rectangles vert et jaunes, sont neutralisées et ne peuvent jamais recevoir de pièce au cours du jeu.

Les diverses pièces composant chaque armée sont les suivantes :



représente le roi, pièce centrale du jeu, car le but est d'attaquer le roi du camp adverse; dès que celui-ci est attaqué, la partie est gagnée par l'auteur de l'attaque.



représente les chars; il y en a deux dans chaque camp. Ils peuvent se déplacer d'une seule case en ligne droite (haut, bas, droite, gauche). Ils peuvent aussi attaquer une pièce adverse à leur portée (une case en ligne droite également) avec une force de valeur 8.



représente les chevaliers. Il y en a quatre. Les chevaliers se déplacent et attaquent comme les chars, mais avec une force de valeur 6.



représente les archers. Il y en a six. Les archers se déplacent et attaquent comme les chars, mais leur force est de valeur 6 ou 8 lorsqu'ils attaquent (force déterminée de façon aléatoire, ce qui ajoute du suspense au jeu et illustre la «justesse de tir» de l'archer correspondant) alors qu'elle est de valeur 1 lorsqu'ils sont attaqués.



représente les sapeurs. Il y en a huit. Les sapeurs se déplacent et attaquent comme les chars, mais leur force est de valeur 7. Toutefois, ils sont les seuls à pouvoir faire sauter une bombe adverse sans sauter avec elle. Ils peuvent aussi détruire un rempart adverse en deux temps, comme nous le verrons dans le paragraphe « Les combats ».



représente les éclaireurs. Il y en a neuf. Les éclaireurs se déplacent en ligne droite d'un nombre quelconque de cases, mais ne peuvent pas franchir une case occupée ou neutralisée. Ils peuvent aussi attaquer selon les mêmes règles que les autres pièces et leur force est de valeur 2.



représente les bombes. Il y en a six. Les bombes ne peuvent ni se déplacer ni attaquer. Elles sautent avec toute pièce qui les attaque (à l'exception des sapeurs qui, eux, résistent comme nous venons de le voir).



représente les remparts. Il y en a quatre. Ils ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer. Ils résistent à l'attaque de toute pièce adverse, à l'exception des sapeurs qui peuvent les faire sauter en deux temps (voir paragraphe « Les combats »).

Sur la droite de l'écran se trouvent trois colonnes verticales. Les chiffres jaunes de la colonne de droite représentent le nombre de pièces dans l'armée de l'ordinateur; celles-ci se placent automatiquement sur la grille, mais leur identité est cachée. Les chiffres rouges de la colonne centrale indiquent la force des pièces respectives. Tout en haut, au-dessus de cette colonne, est indiquée le niveau de difficulté choisi. Les chiffres verts de la colonne de gauche représentent le nombre de pièces dont dispose le joueur; ces pièces devront être placées par le joueur. Les chiffres noirs, invariables, indiquent le nombre initial de figurines correspondantes attribuées à chaque armée.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux phases : la phase STRATégique et le phase TACtique.

Phase STRATégique

Cette phase de jeu consiste à placer ses pièces sur la grille. L'ordinateur place toutes ses pièces pour commencer. Lorsque c'est terminé, il suffit au joueur de sélectionner l'une après l'autre les pièces en plaçant le crayon optique sur la figurine de son choix située à droite de l'écran. Lorsqu'une figurine est sélectionnée, son chapeau devient noir. Pour la placer sur la grille, il suffit de toucher la case de son choix sur l'un des quatre rangs inférieurs de la grille avec le crayon optique, et la figurine se place à l'endroit indiqué.

Pour **annuler** un placement, il suffit de pointer une figurine déjà placée. Elle est renvoyée au tableau de placement. Il est alors possible de la mettre dans une nouvelle case.

Au fur et à mesure que les pièces sont disposées sur la grille, le nombre de pièces restant à placer est indiqué à côté de chaque figurine et leur nature en bas de l'écran. Lorsque toutes les pièces sont mises en place, le roi se met à clignoter. Pour déclencher le jeu, il suffit de pointer le crayon optique sur le roi et d'appuyer. Tant que cela n'est pas fait, il est possible de revoir le placement des armées.

Une fois le placement validé en pointant le roi, le lecteur se remet en marche pour charger la deuxième partie du programme; lorsque le programme est en mémoire, les deux rectangles en bas de l'écran (l'un vert et l'autre jaune) se mettent à clignoter avec un ?. Cela signifie que c'est à vous de décider qui doit jouer en premier : **vous** ou **l'ordinateur**; pour cela, pointez le crayon optique sur le rectangle correspondant à votre choix.

Phase TACTique

Si vous avez appuyé avec le crayon optique sur le rectangle vert, c'est à vous de jouer. Pour déplacer une pièce, il suffit de la sélectionner à l'aide du crayon optique, puis de pointer le crayon sur la case où vous désirez placer la figurine. Lorsqu'une pièce est sélectionnée, son chapeau devient noir. Une fois placé, ce chapeau redevient respectivement vert ou jaune. Le nombre de coups joué est comptabilisé dans les rectangles vert et jaune situés en bas de l'écran. Si le nombre de coups figure dans le rectangle vert, cela signifie que c'est à vous de jouer, s'il figure dans le rectangle jaune, c'est à l'ordinateur de jouer; vous devez alors attendre qu'il ait joué avant de pouvoir jouer de nouveau.

Si, après avoir sélectionné une pièce, vous souhaitez en fait en jouer une autre, il suffit de pointer de nouveau cette pièce pour annuler la sélection, puis de procéder à une nouvelle sélection.

Si vous essayez un déplacement impossible, un bruit strident se fait entendre.

Les combats

Au début du jeu, vos pièces ne sont pas connues par l'ordinateur, celles de l'ordinateur sont anonymes. Pour les démasquer il faut soit les attaquer soit qu'elles vous attaquent. Le soldat démasqué sourit étrangement ! Pour attaquer une pièce adverse, il suffit de sélectionner la pièce avec laquelle vous voulez attaquer puis de pointer la pièce adverse que vous désirez attaquer (les deux pièces doivent se trouver dans des cases adjacentes). Lorsque vous attaquez une pièce, si la force de votre pièce est supérieure à celle de la pièce attaquée, celle-ci est détruite et votre pièce prend sa place; inversement, si la pièce attaquée est plus forte que la vôtre, celle-ci est détruite, et celle de l'opposant reste en place. Si les deux pièces sont de force égale, elles se détruisent mutuellement.

Si l'attaqué est une **bombe**, les deux pièces sautent, sauf si l'attaquant est un sapeur (voir paragraphe «les armées»).

Si l'attaqué est un **rempart**, rien ne se passe, sauf si l'attaquant est un sapeur auquel cas le rempart devient «miné» (le minage est visible à l'écran) et il pourra être détruit à la prochaine attaque.

Le nombre de pièces restant aux deux camps est comptabilisé à droite de l'écran (respectivement sur deux colonnes, pour le joueur et pour l'ordinateur).

Il est possible d'abandonner le jeu à tout moment, en pointant le crayon optique sur la tête de mort qui se trouve en-dessous de la grille, sur la droite.

Le match nul est prononcé après 150 coups pour chaque camp, si aucun des adversaires n'a réussi à attaquer le roi du camp opposé. Le jeu se termine alors.

Lorsque la partie se termine, quelle qu'en soit la raison, les pièces de l'ordinateur sont toutes démasquées.

Si vous réussissez à attaquer le roi de votre adversaire, vous êtes déclaré vainqueur, la coupe du gagnant apparaît dans le rectangle vert (votre rectangle) et une musique victorieuse célèbre votre victoire !

Sus à l'adversaire !... Et bonne chance !

CRAKONIS CRAKONIS

Scénario

Jaloux de l'amour qui lie le Preux Chevalier et la Belle Héroïne, l'abominable sorcier Crakonis a capturé l'un d'eux (au choix).

Guidé(e) par son amour, le Chevalier (ou l'Héroïne, au choix), s'élance seul(e) et sans arme au cœur de la forteresse où l'Autre est retenu(e) prisonnier(e). Pour rompre le charme qui les sépare il (ou elle, au choix) devra parcourir le labyrinthe pour, en franchissant les seuils magiques, reconstituer le nom de CRAKONIS...

Mais attention ! Le temps s'écoule comme le sable dans le sablier, et d'Horribles Dragons hantent ces lieux sinistres...

Attention, pour ce jeu, la manette de jeu est indispensable.

Déroulement - contenu

Après la page de présentation du jeu, le *labyrinthe* apparaît sur l'écran. Le joueur choisit alors en pressant sur les touches (1) ou (2) du clavier le personnage, Héroïne ou Chevalier, qu'il désire incarner, puis, toujours au clavier, il fixe le niveau initial de difficulté (entre 0 et 9, et entre A et I).

En bas à droite de l'écran, est affiché le *sablier* encadré de deux personnage «de rechange». Il est surmonté d'un indicateur de niveau de difficulté et d'un cadre où s'inscrira le score.

Au centre du labyrinthe, la victime de Crakonis s'agite anxieusement dans l'attente de sa libération. Sur le côté droit apparaissent, soigneusement mélangées, *les lettres du nom Crakonis*.

Le joueur peut diriger le personnage qui apparaîtra en haut de l'écran dans les quatre directions grâce à la **manette du jeu**.

A partir du niveau 1 apparaissent dans le labyrinthe deux *Dragons*, bien décidés à croquer le joueur.

Les seuils magiques, portant chacun une lettre appartenant au mot CRAKONIS, sont répartis à travers le labyrinthe. Si le personnage que dirige le joueur franchit l'un de ces seuils, certaines lettres du mot affiché verticalement à droite de l'écran sont permutées. Les lettres mal placées du mot CRAKONIS sont affichées en rouge, celles bien placées (mais cela peut changer) sont affichées en jaune. Lorsqu'un seuil est franchi, les Dragons disparaissent pendant un certain délai puis réapparaissent ailleurs dans le labyrinthe.

Si le nom de l'Ignoble CRAKONIS est complètement reconstitué avant que le sablier ne soit vide ou qu'un Dragon n'ait croqué le joueur, la prison s'ouvre : le joueur n'a plus qu'à rejoindre

l'Ame Sœur pour briser l'enchantement (et accessoirement gagner la manche). Le jeu reprend alors au niveau de difficulté immédiatement supérieur au précédent.

Les niveaux

Il existe 19 niveaux de difficultés dans le jeu (de 0 à 9, de A à I).

Le niveau 0 est caractérisé par l'absence des Dragons et un écoulement très lent du sable dans le sablier.

A partir du niveau 1, les Dragons apparaissent et leur vitesse de progression va s'accroître de niveau en niveau. De même, le temps imparti pour délivrer l'Ame Sœur se réduit au fur et à mesure que la difficulté croît.

Il existe trois types de permutation en fonction du niveau :

- **niveaux 0, 1, 4, 7, A, D, G** : permutation simple entre la lettre franchie par le joueur et la première lettre ;
- **niveaux 2, 5, 8, B, E, H** : permutation de toutes les lettres situées entre la lettre désignée et la première ;
- **niveaux 3, 6, 9, C, F, I** : rotation entre la lettre désignée et les deux lettres inférieures.

A partir du niveau A, les lettres sont remplacées, dans le labyrinthe, par des points d'interrogation. Il vous faudra alors essayer les différents seuils magiques, et retenir l'emplacement des lettres relevées.

Exemples de permutation :

– Niveaux 0, 1, 4, 7, A, D, G :

Echange de la lettre choisie (C) avec la première lettre du mot :

K	C
R	R
A	A
C	K
O	O
N	N
I	I
S	S

– Niveaux 2, 5, 8, B, E, H :

Renversement de toutes les lettres situées entre la lettre choisie (C) et la première lettre du mot (O) :

O	C
K	R
A	A
R	K
C	O
N	N
I	I
S	S

– Niveaux 3, 6, 9, C, F, I :

Rotation sur trois lettres : la lettre sélectionnée (K) descend de deux crans, les deux lettres qui la suivent (R et A) montent d'un cran (la sélection des 7ème et 8ème lettres est sans effet) :

C	C
K	R
R	A
A	K
O	O
N	N
I	I
S	S

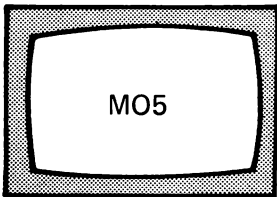
Le score

A la fin de chaque manche — qu'elle s'achève par la perte ou la victoire du joueur — un certain nombre de points est attribué.









Si le joueur est victorieux, il reçoit entre 190 et 400 points en fonction du temps utilisé.

Si le joueur perd la manche, soit que le sablier soit vide, soit que tous les héros de rechange aient été croqués, il se voit attribuer 10 points par lettre correctement positionnées (lettres affichées en jaune).

UTILISATION SUR... UTILISATION SUR...






Mise en route de STRATAC 2







- Connectez le lecteur de cassettes et le téléviseur à l'unité centrale puis mettez-les sous tension.
- Introduisez la cassette dans le lecteur face A visible.
- Rembobinez la bande jusqu'au début et remettez le compteur à zéro.
- Enfoncez la touche  du lecteur de cassettes.
- Après quelques instants, un message sonore vous annonce :
«La version MO5 du programme Stratac 2 commence après le bip sonore».
- Lorsque vous entendez le bip sonore, appuyez sur la touche  du lecteur de cassettes.
- Tapez sur le clavier LOADM     R sans aucun espace
- Appuyez sur la touche  du clavier.
- Enfoncez la touche  du lecteur de cassettes.
- Le lecteur de cassettes se met en marche et après quelques instants, apparaît la page de présentation du jeu.

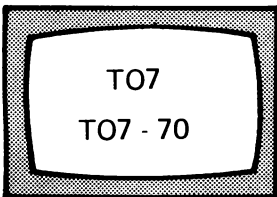
UTILISATION SUR... UTILISATION SUR...

Mise en route de CRAKONIS

- Connectez le lecteur de cassettes et le téléviseur à l'unité centrale puis mettez-les sous tension.
- Introduisez la cassette dans le lecteur face A visible.
- Rembobinez la bande jusqu'au début et remettez le compteur à zéro.
- Enfoncez la touche  du lecteur de cassettes et écoutez la bande se dérouler.
- Un premier message sonore vous annonce : « La version MO5 du programme STRATAC 2 commence après le bip sonore ».
- Laissez défiler la bande.
- Au bout de quelques minutes un second message annonce : « La version MO5 du programme CRAKONIS commence après le bip sonore ».
- Lorsque vous entendez le bip sonore, appuyez sur la touche  du lecteur de cassettes.
- Repérez le chiffre inscrit au compteur du lecteur, cela vous permettra lors de la prochaine utilisation d'aller directement grâce à la touche  du lecteur jusqu'à ce chiffre (par précaution, arrêtez le défilement de la bande un peu avant).

UTILISATION SUR... UTILISATION SUR...

- Tapez sur le clavier LOADM     R sans aucun espace
- Appuyez sur la touche  du clavier.
- Enfoncez la touche  du lecteur.
- Le lecteur de cassettes se met en marche et après quelques instants la page de présentation du jeu apparaît.



Pour la mise en route de STRATAC 2 et de CRAKONIS, connectez le lecteur de cassettes et le téléviseur à l'unité centrale et mettez-les sous tension. Tapez 1 pour sélectionner l'option «Basic Microsoft» puis reportez-vous aux paragraphes «utilisation sur MO5».

Attention : Introduisez la cassette dans le lecteur **face B visible**.

Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur. Exemples : poussières, traces de doigts sur les supports magnétiques, pliage de la disquette, démagnétisation...

* Thomson est la marque déposée de Thomson

* Oric est la marque déposée d'Oric

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel!), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le louer, le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite de HATIER.