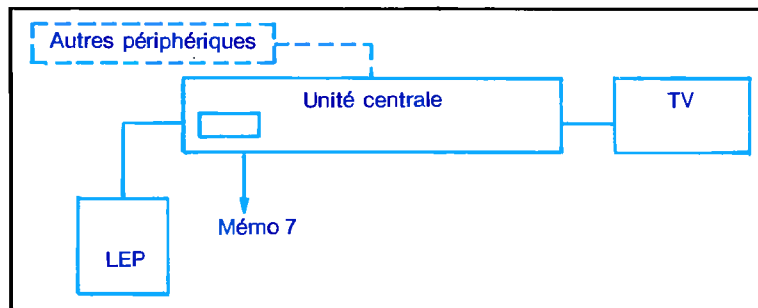





- Le micro-ordinateur doit être relié :
  - à votre téléviseur couleur,
  - au lecteur-enregistreur de programmes (LEP) sur cassettes,
  - éventuellement au lecteur de disquettes,
  - à tous les autres périphériques éventuels.

Les différents appareils sont reliés au secteur alternatif 220 V.



- Le lecteur de Mémo 7 doit recevoir :
  - soit une cartouche Mémo 7 contenant le programme à exécuter,
  - soit une cartouche langage si le programme à exécuter est sur cassette ou sur disquette.
- Mettez en route dans l'ordre :
  - le téléviseur,
  - les périphériques,
  - l'unité centrale.

L'écran affiche la page initiale.

- Réglez le crayon optique selon le mode indiqué à l'écran. Au besoin, réglez la luminosité du téléviseur et son volume sonore.
- Pour lire des programmes sur cassettes : introduisez la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes (LEP), mettez à zéro le compteur, appuyez sur la touche  du LEP, puis pointez la case  sur l'écran à l'aide du crayon optique (ou appuyez sur la touche  du clavier de l'unité centrale).

### Important :

Si à la suite d'une fausse manœuvre, le clavier de l'unité centrale n'est plus utilisable (touches sans effets), agir alors sur la commande "Initialisation programme", et recommencer les opérations depuis le début.

# STRATAC®

Henri DIGUET

# SOMMAIRE

Présentation .....	5
Mise en service .....	5
Choix du niveau .....	5
Description des armées .....	5
Déroulement du jeu .....	7
• Phase STRATégique .....	7
• Phase TACTique .....	7
• Les combats .....	8

## 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.

### IMPORTANT

Ce jeu se joue exclusivement à l'aide du crayon optique.

## MISE EN SERVICE

- Introduisez la cassette dans le LEP (Lecteur enregistreur de programmes), rembobinez-la jusqu'au début et remettez le compteur à zéro.
- Appuyez sur la touche lecture  du LEP, réglez le crayon optique et tapez le chiffre **2** sur le clavier, de manière à sélectionner la séquence "un programme enregistré".

Le LEP se met en marche et, après quelques instants, apparaît sur l'écran la page de présentation de "STRATAC".



Présentation

## CHOIX DU NIVEAU

Lorsque l'écran ci-dessous apparaît, vous devez sélectionner le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer. Celui-ci va 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.



Sélection du niveau

## DESCRIPTION DES ARMÉES

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

Les 8 cases centrales, occupées par deux rectangles verts 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 4. 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 indiqué 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 placés par le joueur. Les chiffres noirs, invariables, indiquent le nombre initial de figurines correspondantes attribué à chaque armée.

## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en deux phases : la phase STRATÉGIQUE et la 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.



Placement de départ

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.

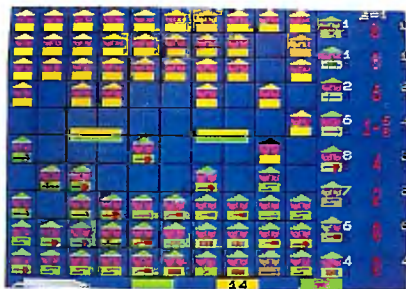
Une fois le placement validé en pointant le roi, le LEP se remet en marche pour charger la deuxième partie du programme ; lorsque le programme est en mémoire, les deux rectangles en bas de l'écran (l'un vert et l'autre jaune) se mettent à clignoter avec un ? . Cela signifie que c'est à vous de décider 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.



En cours de partie

## 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 "Description des 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 !

*L'ordinateur a gagné.*



## RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

- Ne posez pas vos doigts sur la bande, la surface magnétique ou les contacts ;
- Rangez le logiciel dans sa boîte après usage ;
- Evitez les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques.

## CASSETTE

- Evitez de manœuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programmes (LEP) sans passer par le STOP.
- Nettoyez régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90 °)

## CARTOUCHE

- Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

## DISQUETTE

- introduisez avec précaution la disquette dans son lecteur ;
- Ne pliez pas la disquette ;
- N'écrivez pas sur l'emballage de la disquette, collez une étiquette ;
- N'arrêtez pas les unités de disquettes ou l'unité centrale en laissant des disquettes dans les lecteurs.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur

VOLET RETOUR (à joindre obligatoirement à tout retour de logiciel)

Nom de l'acheteur : .....

Adresse complète .....

.....

.....

Cachet du distributeur

Date d'achat

jour    mois    année

Nota : ces informations pourront être transférées sur un fichier Informatisé.

## GARANTIE

TO TEK Editions garantit que ce logiciel est conforme aux spécifications annoncées au moment de la mise à disposition.

La garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support du logiciel, les erreurs éventuelles lors de la duplication, les vices cachés.

Elle ne couvre pas les éventuelles erreurs dans l'impression de la notice.

Le non-respect des recommandations d'utilisation emportera la déchéance immédiate de la garantie, de même que le retour d'un produit sans le cachet du revendeur, ni la date.

TO TEK Editions ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation du présent logiciel.

L'échange du logiciel reconnu défectueux par expertise se fera gratuitement pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

### Propriété

Ce logiciel est et demeure la propriété intellectuelle de TO TEK Editions ou de l'auteur. Tous droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication leur sont et leur restent acquis.

Compte-tenu de la nature du logiciel et des usages, il est interdit à l'utilisateur de vendre, céder, publier, mettre à disposition à des tiers ou dupliquer ce logiciel et sa documentation.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur

---

Titre du logiciel : **STRATAC®**

Nature :  Casette     Cartouche     Disquette

Défaut constaté :

- Bande sourde                       Erreur d'étiquetage  
 Défaut d'enregistrement             Casette bloquée  
 Autre (à préciser) .....
- .....
- .....

## Quelques titres

Collection **UTILITAIRES**

COMPACTOR

AUTOTEST 1

Collection **CREATION**

CARACTOR

Collection **ADRESSE**

POUSSPAN

Collection **GRILLES**

STRATAC

Collection **MATEFA**

Initiation au calcul

Opérations 1 : + - x

Opérations 2 : ÷

**TO  
TEK**  
Editions