

Imperial

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Imperial		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 5, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Imperial	1
1.1 Aide Imperial	1
1.2 présentation	2
1.3 bambous	3
1.4 cercles	3
1.5 caractères	3
1.6 vents	3
1.7 dragons	4
1.8 fleurs	4
1.9 saisons	4
1.10 règles	4
1.11 installation	5
1.12 démarrage	5
1.13 jeu	5
1.14 charger partie	6
1.15 sauvegarder partie	6
1.16 a propos de ...	7
1.17 quitter	7
1.18 solitaire	7
1.19 challenge	7
1.20 solution	7
1.21 recommencer	8
1.22 nouveau	8
1.23 choisir	8
1.24 charger	8
1.25 editer	8
1.26 edifices	8
1.27 retour	8
1.28 conseil	9
1.29 pièces	9

1.30 Règles	9
1.31 stratégie	9
1.32 titre	9
1.33 editeur	9
1.34 charger édifice	10
1.35 sauvegarder édifice	10
1.36 jouer	10
1.37 niveaux	11
1.38 ajouter	11
1.39 enlever	11
1.40 tout effacer	11
1.41 défaire	11
1.42 remarques importantes	11
1.43 crédits	12

Chapter 1

Imperial

1.1 Aide Imperial

```
          <<<<<<<          IMPERIAL          >>>>>>>
<<<<<<<          V2.0          >>>>>>>
<<<<<<< © 1993 Jean-Marc BOURSOT >>>>>>>
```

Impérial est une production de Jean-Marc Boursot pour Ringard' Production.

Ce programme est SHAREWARE, c'est-à-dire que s'il vous convient et que vous l'utilisez, vous devez m'envoyer 50FF (ou 10\$ US, ou 20DM) à l'adresse ci-dessous pour être enregistrés :

```
Jean-Marc BOURSOT
1 grand'rue
68170 RIXHEIM
(France)
```

J'informerai toutes les personnes qui se sont enregistrées chez moi selon la procédure ci-dessus, de la sortie d'une nouvelle version ou d'une nouvelle production (une version anglaise PAL ainsi qu'une version sonorisée d'Impérial sont disponibles pour les gens enregistrés).

Le programme est diffusable librement pour tout usage NON-COMMERCIAL avec les conditions suivantes :

- l'ensemble des fichiers (Imperial, Imperial.data, Imperial.guide) doit être fourni; la version anglaise et la version française doivent être fournies; la distribution d'une partie est interdite.
- aucun fichier ne doit avoir été modifié,
- vous ne devez pas demander plus du prix de la disquette et des frais d'envoi pour cela.

Une permission spéciale est accordée à Fred Fish pour distribuer ce programme sur ses "Fish Disks".

Vous utilisez ce programme à vos risques et périls. Je ne pourrai en aucun cas être tenu pour responsable de tout dommage, direct ou indirect, résultant de l'utilisation d'Impérial.

La reqtools.library ne fait pas partie d'Impérial et est soumise au copyright de Nico François.

Merci aux testeurs du jeu : Fabien, Bernie, Thierry, Tom, Brice, JD.

Un merci tout particulier pour Tom et ses conseils éclairés.

Enfin le meilleur pour la fin, merci à ma fiancée Olivia de me supporter après mes nuits blanches.

Programme commencé le 3/8/93.

15/9/93 : V1.0 version jouable sans éditeur d'édifice.

27/9/93 : V1.6 éditeur ajouté.

16/10/93 : V2.0 version anglaise, chrono ajouté.

10/11/93 : V2.5 musique ajoutée, table de scores, nouveaux menus.

Version française PAL.

Version anglaise NTSC.

Compatible A4000, A1200, Kick 2.0 et 3.0 (mais pas 1.3).

Présentation

Règles

Installation

Démarrage

Description du jeu

Description de l'éditeur

Remarques importantes

Crédits

1.2 présentation

Impérial est un jeu qui se joue seul ou à deux. Vous avez sous vos yeux
ébahis une multitude de pièces avec des motifs tous plus compliqués les
uns que les autres, disposées en un édifice.

Les pièces utilisées sont celles du Mah-Jongg. Elle se répartissent en sept séries :

- les

Bambous

- les

Cercles
- les
Caractères
- les
Vents
- les
Dragons
- les
Fleurs
- les
Saisons
pour un total de 144 pièces.

Pour une représentation de chaque type de pièce, cf. menu AIDE/Pièces.

1.3 bambous

Les pièces ont des bambous dessinés dessus (sauf la première qui représente un oiseau).

Il y a 9 Bambous différents numérotés de 1 à 9.

Il y a 4 exemplaires de chaque Bambou.

1.4 cercles

Les pièces ont des cercles dessinés dessus.

Il y a 9 Cercles différents numérotés de 1 à 9.

Il y a 4 exemplaires de chaque Cercle.

1.5 caractères

Les pièces ont des caractères dessinés dessus.

Il y a 9 Caractères différents numérotés de 1 à 9.

Il y a 4 exemplaires de chaque Caractère.

1.6 vents

Les pièces ont des symboles chinois.

Il y a 4 Vents différents : vent d'Est (E),
vent du Sud (S),
vent d'Ouest (W),

vent du Nord (N).

Il y a 4 exemplaires de chaque Vent.

1.7 dragons

Les pièces ont des symboles de la couleur du dragon.

Il y a 3 Dragons différents : Vert, Blanc, Rouge.

Il y a 4 exemplaire de chaque Dragon.

1.8 fleurs

Les pièces ont des caractères chinois verts en haut à gauche.

Il y a 4 Fleurs différentes en un seul exemplaire.

1.9 saisons

Les pièces ont des caractères chinois rouges en haut à droite.

Il y a 4 Saisons différentes en un seul exemplaire.

1.10 règles

Le but du jeu est de retirer toutes les pièces et donc de pouvoir démonter l'édifice intégralement. Pour ce faire, il y a quelques règles :

- pour être retirée, une pièce doit être libre, c'est-à-dire qu'il ne doit pas y avoir la moindre pièce au dessus d'elle ET elle doit pouvoir glisser à droite ou à gauche (ou les deux).
- la première règle étant nettement insuffisante pour faire un jeu intéressant, il y en a une seconde : les pièces doivent être retirées par paires, ces paires devant être composées de pièces identiques.

NB : il y a une exception à cette dernière règle pour les pièces des séries des Saisons et des Fleurs. N'importe quelle combinaison dans chacune des séries peut composer une paire correcte.

Pour un résumé des règles, cf. menu AIDE/Règles.

Quoi qu'il en soit, le programme qui connaît parfaitement les règles, signale vos erreurs (pièce bloquée ou paire incorrecte).

1.11 installation

Copiez la reqtools.library dans votre répertoire LIBS:
Copiez Imperial et Imperial.data dans le répertoire de votre choix.

Pour l'exécuter tapez simplement :

```
1> Stack 10000          (la pile doit être au moins de 10000 octets)
```

puis

```
1> Imperial
```

NB : il est préférable de le lancer du CLI que du WorkBench car les messages d'erreur ont besoin d'une fenêtre de sortie.

1.12 démarrage

Sur la page de titre, appuyez simplement sur le bouton gauche de la souris pour accéder au jeu.

Celui-ci démarre en solitaire avec un édifice et un numéro de partie aléatoire.

Chaque partie a sa solution alors à vous de la trouver.

1.13 jeu

Les menus du jeu sont :

FICHIER

Charger Partie

Sauvegarder Partie

A propos de ...

Quitter

JEU

Solitaire

Challenge

Solution

Recommencer

Nouveau

Choisir
EDIFICE

Charger

Editer

Taipei

Dragon

Chateau

Pont

Glyphe

Cube
MOUVEMENT

Retour

Conseil
AIDE

Pièces

Règles

Stratégie

Titre

1.14 charger partie

Affiche un requester de fichier qui vous permet de charger une partie précédemment sauvegardée.

Il y a un contrôle pour vérifier que le fichier est correct.

1.15 sauvegarder partie

Affiche un requester de fichier qui vous permet de sauvegarder une partie.

1.16 a propos de ...

Quelques petits renseignements sur le programme et dédicace.

1.17 quitter

Au revoir ...

1.18 solitaire

Met en place le jeu en solitaire.

Pour sélectionner une pièce, cliquez avec le bouton gauche sur celle qui vous intéresse. Si elle n'est pas libre, un requester vous le signale.

Lorsque vous sélectionnez la deuxième, si la paire est correcte, elle est retirée, sinon un requester vous signale votre erreur.

Lorsque vous avez fini, un requester vous indique le temps qui vous a été nécessaire.

1.19 challenge

Met en place le jeu à deux. Les joueurs joueront chacun leur tour.

Un requester vous demande la limite de temps de réflexion par joueur.

Lorsque le jeu démarre, une fenêtre de renseignements s'ouvre : elle indique le score de chaque joueur et le temps qu'il reste au joueur courant pour trouver un coup.

Pendant la durée du challenge les menus sont désactivés; les requesters de renseignement (pièce bloquée et paire incorrecte) le sont également.

Un double-click bouton droit interrompt la partie après confirmation. Si vous continuez, vous reprenez au moment où vous aviez arrêté.

Si 4 tours sont passés sans jouer ou que toutes les pièces sont retirées, la partie finit.

1.20 solution

Donne la solution de la partie en cours.

Pendant la durée de la solution, les menus sont désactivés.

Le bouton gauche permet de retirer les pièces sélectionnées et de

continuer.

Le bouton droit interrompt la solution.

1.21 recommencer

Recommence la partie en cours.

1.22 nouveau

Démarre une partie avec un nouveau numéro (aléatoire).

1.23 choisir

Ouvre un requester vous demandant un numéro. Celui-ci sera utilisé pour créer une partie.

1.24 charger

Charge un édifice préalablement édité et sauvegardé pour jouer.

1.25 editer

Lance l'éditeur d'édifices (cf. menus éditeur).

1.26 edifices

Mise en place d'un des édifices prédéfinis.

1.27 retour

Retourne en arrière d'un mouvement.

Vous pouvez remonter jusqu'au premier coup de la partie.

1.28 conseil

Va rechercher tous les couples ou triplets ou quadruplets de pièces.

Pendant la durée des conseils, les menus sont désactivés.

Le bouton gauche permet de passer à la paire suivante.

Le bouton droit interrompt les conseils.

1.29 pièces

Affiche une aide sur les pièces (description des séries).

1.30 Règles

Résumé des règles du jeu.

1.31 stratégie

Quelques conseils pour mieux réussir.

1.32 titre

Affiche ou enlève une barre de titre contenant dans l'ordre les infos suivantes :

- nombre de pièces restantes,
- nombre de pièces de l'édifice,
- numéro de la partie,
- nom d'édifice.

1.33 editeur

Les menus de l'éditeur sont :

FICHER

Charger édifice

Sauvegarder édifice

Jouer

PIECES

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 5

Niveau 6

Niveau 7

Ajouter

Enlever

Tout Effacer

Défaire

La barre de titre (qui ne peut être enlevée) contient les infos suivantes :

- nombre de pièces actuellement utilisées,
- position (il y a 7 niveaux de 29 pièces par 15).

1.34 charger édifice

Permet de recharger un édifice préalablement sauvegardé.

1.35 sauvegarder édifice

Sauvegarde un édifice personnalisé pour pouvoir le réutiliser plus tard.

Vous ne pouvez le faire avec un édifice vide ou s'il comporte un nombre de pièces impair.

1.36 jouer

Retourne au jeu avec votre édifice personnalisé.

Si celui-ci comporte un nombre de pièces impair, il faudra y remédier (un requester vous le signale).

Si votre édifice est vide, un des édifices prédéfinis sera tiré au hasard pour le jeu.

1.37 niveaux

Sélectionne l'étage où vous travaillez.

Utile uniquement lorsque vous ajoutez des pièces.

1.38 ajouter

Avec le bouton gauche de la souris, vous ajoutez des pièces au niveau choisi à l'endroit de votre pointeur.

Si le nombre maximal de pièces est atteint (144), un requester vous le signale.

1.39 enlever

Lorsque vous êtes dans ce mode, vous aller enlever la pièce située sous votre pointeur de souris.

1.40 tout effacer

Va éliminer toutes les pièces de l'édifice. Demande confirmation.

1.41 défaire

Annule la dernière opération de rajout ou de suppression.

1.42 remarques importantes

Il est préférable d'avoir de la mémoire FAST si vous travaillez sous 68000. Si vous n'avez que de la CHIP le programme ralentit sensiblement.

Si vous éditez un édifice, vérifiez bien qu'il a une solution. En effet, quelque soit votre édifice, le programme essaye de le remplir jusqu'à ce qu'il ait trouvé une solution. Si votre édifice n'en a pas, il ne peut pas le deviner et va donc essayer toutes les possibilités de remplissage. C'est seulement lorsqu'il les aura toutes épuisées qu'il signalera qu'il est impossible et cela peut prendre pas mal de temps (sous 68000 du moins). Notez que si vous êtes patient, un édifice impossible ne pose pas d'autre problème.

Pour toute suggestion, remerciement ou contribution (les insultes vous n'êtes pas obligés de m'en faire part) :

Jean-Marc BOURSOT
1 grand' rue
68170 RIXHEIM
(France)

Je peux également répondre aux questions posées via E-mail :

Internet : ancien@uhafst.univ-mulhouse.fr

1.43 crédits

```
«««««      IMPERIAL      »»»»»»
«««««      V2.0          »»»»»»
««««« © 1993 Jean-Marc BOURSOT »»»»»»
```

CREDITS :

```
Programmation          }
Graphismes              } Jean-Marc Boursot
Documentation et textes }
```