

Samedi, 7 novembre 2009

PSPMancala: Jeu de Mancala pour la PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".

PSPMancala inclut deux variantes les plus connues qui portent le nom d'Awelé (Awari en anglais) et Mancala, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur la source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Correction d'un bug dans le moteur d'IA (il doit maintenant être beaucoup plus difficile à battre).
- Nouveaux graphismes et nouvelles icônes
- Ajout d'une musique dans l'EBOOT
(voir Nouvel album "Phenom" de NeXuS)

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspmancala-v1.1.0-bin.zip

pspmancala-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Mancala à 21:16

Lundi, 2 novembre 2009

GP2X-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.1 pour console GP2X

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".

Dingux-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur la source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Une version binaire :
gp2xmancala-v1.1.1-bin.zip

Le code source :
gp2xmancala-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici (site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 22:59

Wiz-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.1 pour console Wiz

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".

Dingux-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur la source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Cette version supporte l'écran tactile de la Wiz, et il existe un mode pour jouer à deux.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

** MAJ : la version precedente etait bugge en mode Human vs Human **

Blog Export: Le site web de Zx-81, http://zx81.zx81.free.fr/serendipity_fr/

Une version binaire :
wizmancala-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
wizmancala-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 21:53

Dimanche, 1 novembre 2009

Dingux-Mancala: Jeu de Mancala v1.1.0 pour console Dingoo/Dingux

Bonjour à tous,

Le Mancala est un jeu de plateau (ou plutôt une famille de jeux), qui trouve son origine en Afrique. Le mot "Mancala" vient de l'arabe "naqalah" qui veut dire littéralement "se déplacer".

Dingux-Mancala est la variante plus connue sous le nom d'Awelé, et même si les règles sont simples, la complexité de ce jeu peut être comparée au jeu d'échec.

L'IA est basée sur la source de H. Huseby & G.T. Lines, pour leur implémentation du classique algorithme du Minimax.

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Dans la version 1.1.0 le moteur IA est buggé, voici une version qui fonctionne correctement (v1.1.2)

Une version binaire :
dingux-mancala-v1.1.2-bin.zip

Le code source :
dingux-mancala-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Pour ceux qui n'auraient pas encore installé dingux sur leur dingoo voici un tres bon tutoriel sur gueux-forum

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans Mancala à 20:16