

Radar Oric

Un nouveau jeu de réflexion d' André C.



Prévu à l'origine pour être un cadeau de Noël, ce programme a connu un peu de retard à force de le peaufiner. Mais bon, il est maintenant disponible et vous le trouverez dans le zip accompagnant cet article, ainsi que sur mon site, à l'adresse :

<http://andre.cheramy.net/telechargement/Programmes/choix.htm>

De quoi s'agit-il ?

C'est une sorte de bataille navale, mais dans le jeu classique (en vigueur dans les cours de récréation et qui se joue sur une grille papier), deux protagonistes s'échangent des missiles pour couler les bateaux de l'adversaire et (cf. "touché", "en vue" et "dans l'eau"). Dans les équivalents numériques le jeu est souvent réduit à un seul joueur contre l'ordinateur.

Dans Radar Oric, il n'y a aucun risque de recevoir des missiles sur vos bateaux, car vous n'avez pas de bateaux. C'est votre QG qui est attaqué par une flotte ennemie et pour vous défendre, vous disposez d'un tout nouveau radar couplé à un ordinateur dernier cri, l'Oric. Votre tâche est de localiser exactement la posi-

tion de tous les bateaux ennemis, puis de déclencher un feu apocalyptique qui les anéantira vite fait bien fait avant qu'ils aient eu de temps de dire ouf ! Oui, je sais les bateaux ne peuvent pas dire ouf, mais bon...

Le jeu proprement dit

Votre rade est représentée par une grille de 10x10 cases où les 10 bateaux de la flotte ennemie se sont faufilez, profitant d'un épais brouillard.

Heureusement, il y a quelques trous dans ce brouillard, dans lesquels vous pouvez apercevoir des bouts de navires ou... de l'eau ! Mais c'est tout (voir la figure de la page suivante).

Pas facile de savoir où sont les bateaux ennemis ! Heureusement encore, votre super Radar Oric est capable de scanner cette grille et de vous indiquer combien d'éléments de bateaux se trouvent dans chaque ligne et dans chaque colonne (voir les chiffres rouges à gauche et sous la grille).

Un peu de réflexion vous permettra de déduire la localisation exacte des 10 bateaux ennemis.

RADAR ORIC

Profitant d'un épais brouillard, l'armada ennemie approche, sûre d'être indétectable, grâce aux revêtements hightech de ses bâtiments.

Mais c'est sans compter avec votre nouveau radar couplé à un Oric.

Ce RADAR ORIC quadrille la zone et indique, pour chaque ligne et pour chaque colonne, le nombre de segments de navires ou de sous-marins détectés.

Au début, seules les parties de la zone échappant au brouillard sont visibles. A vous de compléter en vous basant sur les indications fournies par votre RADAR ORIC.

<touche ...>

RADAR ORIC

Avant de tirer, vous devez préciser la localisation de tous les bateaux en vous aidant des chiffres indiqués horizontalement et verticalement, sachant que les bâtiments ne peuvent pas se toucher, même en diagonale.

Heureusement, votre service de renseignement vous a informé que toutes les flottes ennemies sont composées des mêmes bâtiments:

Un porte-avions ■■■■
 Deux croiseurs ■■■
 Trois destroyers ■■■
 Quatre sous-marins ■■■■

A vous de trouver la disposition de toute l'armada. Quand ce sera fait, vous aurez le plaisir de la couler!

<touche ...>

RADAR ORIC

Commandes disponibles:

- Les 4 flèches pour vous déplacer dans la grille et sélectionner une case.
- Un chiffre de 1 à 8 pour marquer cette case selon le contenu que vous lui attribuez.
- La touche < R > pour recommencer au début la grille en cours.
- La touche < S > pour sauvegarder la partie en cours sur disquette.

Bonne chance !

<touche ...>

Dernier petit service offert par votre Radar Oric : il vous indiquera si vous vous êtes planté dans votre raisonnement ou si les bateaux sont bien là où vous pensez.

Si c'est correct, il ne vous restera plus qu'à les anéantir et l'ennemi n'aura même pas le temps de comprendre ce qui lui arrive. Le résultat est garanti en un rien de temps !

Hélas, l'ennemi a la peau dure et il ne va pas tarder à vous envoyer une nouvelle flotte. Sacrebleu, il va encore falloir se creuser les méninges !

Mais tout est bien qui finit bien, il arrivera inexorablement un moment où l'ennemi sera à court de bateaux et où aurez définitivement gagné.

Chaque flotte ennemie est composée des 10 bateaux suivants :

- Un porte-avions (4 cases)
- Deux croiseurs (3 cases)
- Trois destroyers (2 cases)

- Quatre Sous-marins (1 case)

Cet effectif vous est rappelé au-dessus de la grille et vous sera utile pour vous aider à trouver où peuvent se tenir les bateaux.

Les commandes disponibles

- Les quatre flèches pour déplacer le curseur dans la grille.
- Les chiffres de 1 à 8 pour marquer la case au curseur selon ce que vous pensez qu'elle contient.
- La touche "R" pour recommencer la grille au début, si vous êtes trop embrouillé.
- La touche "S" pour sauvegarder la partie en cours afin de pouvoir la reprendre plus tard.

Correspondance entre les touches 1 à 8 et le marquage des cases

1. Case indéterminée
2. De l'eau
3. Corps de bateau
4. Sous-marins
5. Extrémité gauche d'un bateau
6. Extrémité droite d'un bateau
7. Extrémité basse d'un bateau
8. Extrémité haute d'un bateau

A tout moment, vous pourrez consulter le pense-bête, situé à droite de la grille (chiffres bleus suivis d'une icône).

Enfin, le n° de la flotte qui vous attaque est visible juste au-dessus de ces chiffres (par exemple le 4 sur la figure ci-contre indique que vous vous défendez contre la 4e flotte ennemie).

Toutes les grilles du jeu ont bien sûr une solution et une seule. A vous de jouer !

RADAR ORIC

1x ■■■■ 2x ■■■■ 3x ■■■■ 4x ●

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | | | | | | | | | | 4 |
| 2 | | | | | | | | | | 1 |
| 2 | | | | | | | | | | 2 |
| 2 | | | | | | | | | | 3 |
| 5 | | | | | | | | | | 4 |
| 1 | | | | | | | | | | 5 |
| 1 | | | | | | | | | | 6 |
| 2 | | | | | | | | | | 7 |
| 1 | | | | | | | | | | 8 |
| 2 | | | | | | | | | | |
| | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 |