

FLAME...

... IN SPACE



# FLOT .. IN SPACE

Dans ce jeu, le but est de découvrir et désactiver les vaisseaux d'une flotte adverse, pendant que celle-ci fait de même avec vos vaisseaux.

Vous jouez contre l'ordinateur.

## Écran de titre

Sur l'écran de titre, vous pouvez choisir entre un rapide rappel des règles, (touche I) ou démarrer le jeu (touche J).

Confirmez votre choix avec la touche RETOUR CHARIOT.

## **Placement**

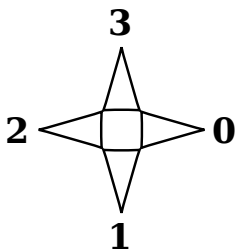
Au début de la partie, l'ordinateur choisi secrètement l'emplacement de ses vaisseaux dans la grille de jeu.

Puis c'est à votre tour. Vous avez le choix de laisser faire l'ordinateur pour un placement automatique (ne vous inquiétez pas, il ne triche pas), ou bien de choisir manuellement l'emplacement de chacun de vos vaisseaux.

En placement manuel, l'ordinateur vous demandera de placer le vaisseau de taille quatre, puis deux vaisseaux de taille trois, et enfin un vaisseau de taille deux.

Pour chaque vaisseau, entrée les coordonnées X (entre 1 et 30) puis Y (entre A et H) et enfin la direction (entre 0 et 3, comme indiqué sur la page suivante).

Les coordonnées entrées sont l'arrière du vaisseau. Ainsi, pour des coordonnées (1,A) et direction 0, un vaisseau sera situé en haut à gauche de la grille, horizontalement vers la droite.



Si le placement est invalide, le jeu demandera à nouveau des coordonnées. Un placement est invalide si le vaisseau sort de la grille ou bien s'il en chevauche un autre.

## **Phases de jeu**

Chaque phase de jeu commence par votre tour, puis celui de l'ordinateur.

Le but est de toucher les vaisseaux dans la grille adverse, qui sont bien entendu invisibles.

## **Les tirs**

Chacun à le droit à deux tentatives consécutives. Pour effectuer un tir, il faut entrer les coordonnées visées. D'abord X (entre 0 et 30) puis Y (entre A et H).

Trois possibilités se présentent après chaque tentative :

- si un vaisseau est touché, un X apparaît sur la grille. Il y restera.

- si le tir était à 5 cases ou moins d'un élément de vaisseau, alors un chiffre s'affiche sur la grille, indiquant la distance en cases à l'élément le plus proche, c'est votre retour RADAR.

- si le tir était à plus de 5 cases de n'importe quel élément de vaisseau, alors un point d'interrogation s'affiche sur la grille.

La distance est compté en nombre de case traversés en se déplaçant horizontalement ou verticalement.

Attention : les éléments déjà touchés produisent toujours un écho RADAR.

## **Les déplacements**

Après vos tirs puis ceux de l'ordinateur vient la phase de déplacement.

Les vaisseaux qui n'ont pas encore été touchés se déplacent d'une case vers l'avant.

S'ils rencontrent un autre vaisseau ou le bord de la grille,

alors ils effectuent un demi-tour.  
Comme cela prend du temps, ils  
ne se déplacent pas ce tour-ci.

## **Fin du jeu**

Lorsqu'une flotte est  
complètement immobilisée,  
ayant tous les éléments de  
chaque vaisseau touchés, le jeu  
s'arrête.

La vérification est faite après  
une phase complète. Il est donc  
possible d'avoir une égalité si  
l'ordinateur et l'humain  
désactivent la flotte lors de la  
même phase.

BON JEU !

« Plouf in Space » est un jeu de S.Glaize, créé dans le cadre de la game jam « Retro Programmers United for Obscure Systems - Exelvision session »