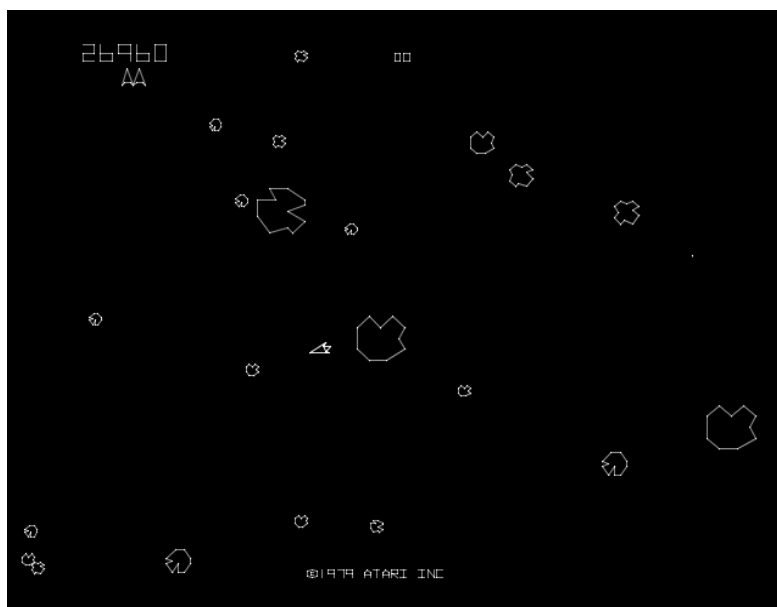




ASTEROIDS

Atari (1979)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Astéroïdes.....	4
Ennemis.....	4
Hyperspace.....	4
Archivage du score.....	5
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	6
Interface de MAME.....	6
Déplacements.....	6
Tir.....	6
Hyperspace.....	7



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Asteroids**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / ASTEROIDS / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

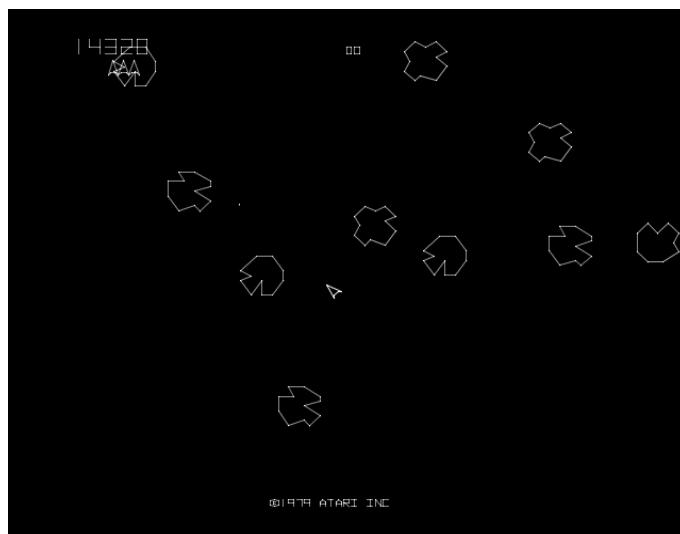
Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Asteroids est un jeu de combat spatial jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur contrôle un vaisseau dont la mission consiste à détruire un champ d'astéroïdes.

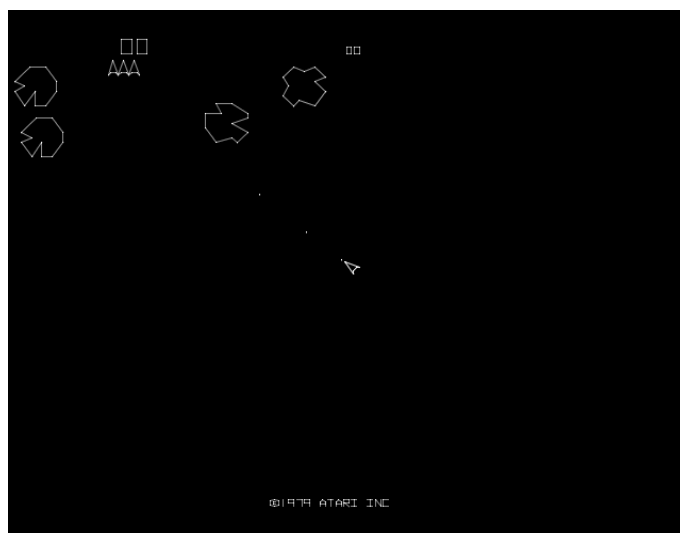


Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau.

Chaque tableau commence par l'apparition au centre de l'écran du vaisseau du joueur et d'un nombre variable d'astéroïdes de grande taille. Il se termine quand le joueur a détruit tous les astéroïdes.

L'univers du jeu est continu : tout élément (astéroïde, vaisseau ou tir) qui atteint la bordure de l'écran réapparaît du côté opposé.

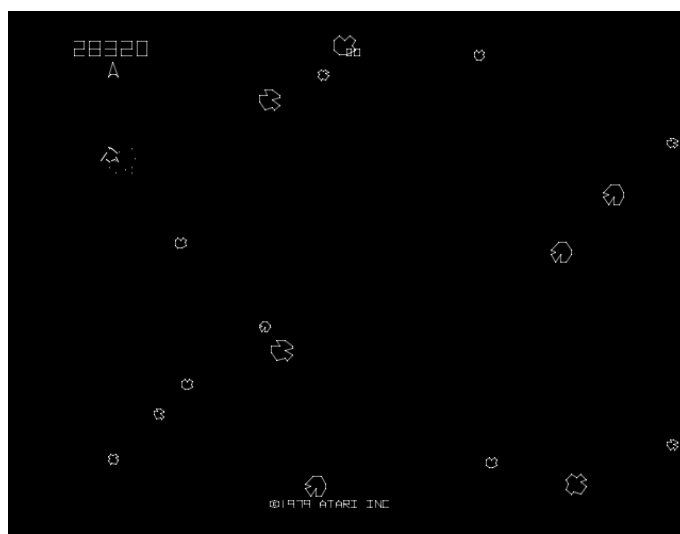


Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. le nombre de vies restantes (y compris celle en cours) est indiqué en haut de l'écran, sous son score.

Un joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec un astéroïde, un ennemi ou un de ses tirs. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle).

Le temps pour terminer un tableau est illimité.

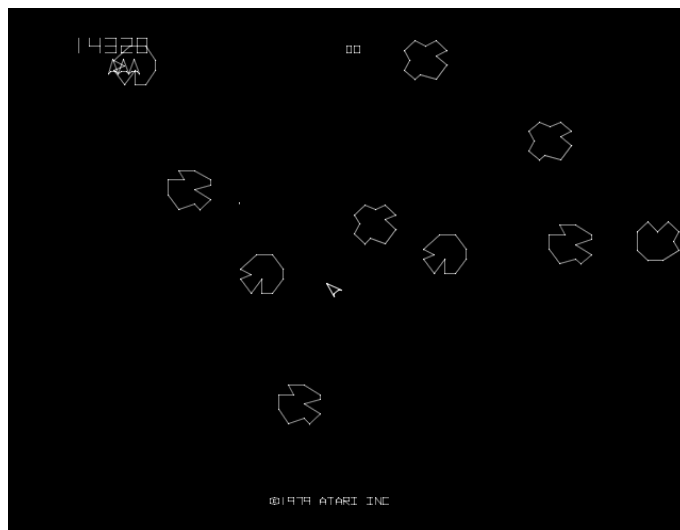




Astéroïdes

Au début de chaque tableau, les astéroïdes sont de grande taille et dérivent à faible vitesse.

Si un astéroïde est atteint par un tir du joueur, il se divise en 2 astéroïdes plus petits et plus rapides. Chaque petit astéroïde peut à nouveau être brisé en 2. Les plus petits astéroïdes sont détruits en un seul tir.



Ennemis

A certains moments de la partie, une navette ennemie apparaît, signalée par une sirène. Cette navette suit une trajectoire irrégulière et tire dans de multiples directions.

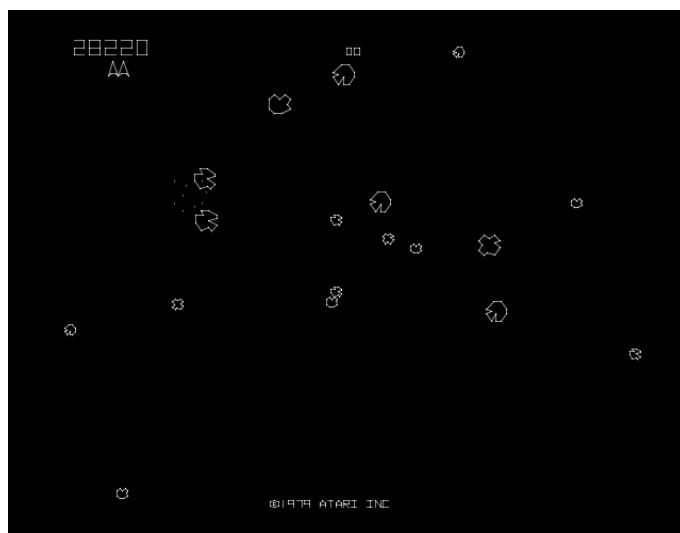
Le joueur peut la détruire pour stopper la menace ou l'éviter jusqu'à ce qu'elle disparaisse en atteignant le bord de l'écran.

Cette navette existe en 2 variantes de taille, elle peut être détruite par collision avec un astéroïde et son tir a le même effet sur les astéroïdes que celui du joueur.



Hyperspace

Si le joueur se sent débordé par le nombre d'astéroïdes ou les tirs ennemis, il peut à volonté téléporter son vaisseau à un emplacement aléatoire de l'écran.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).



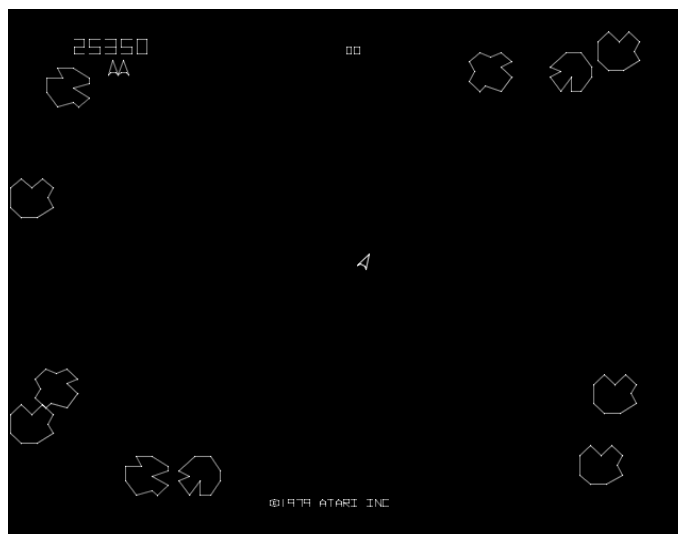


3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Asteroids, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (par défaut, les touches fléchées gauche et droite du clavier) et de 3 boutons :

- **tir** (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- **poussée** (bouton 2, **Alt** par défaut)
- **hyperspace** (bouton 3, **Maj** par défaut)

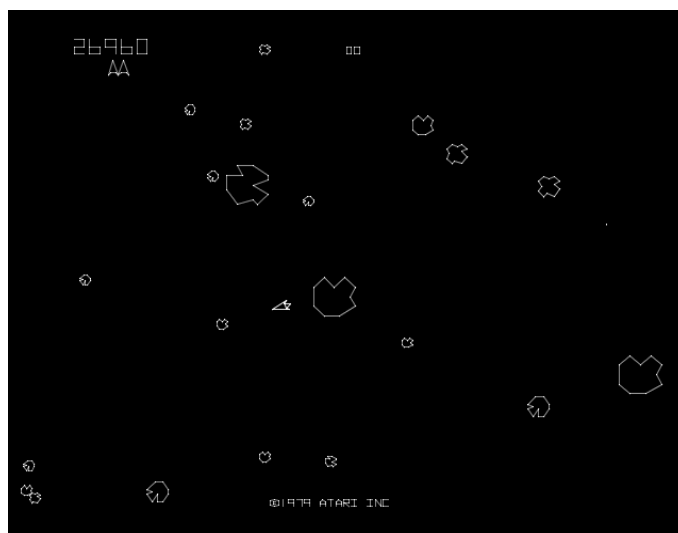


Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour faire pivoter son vaisseau vers la gauche ou la droite.

Le bouton **poussée** permet au vaisseau d'avancer dans la direction vers laquelle il pointe.

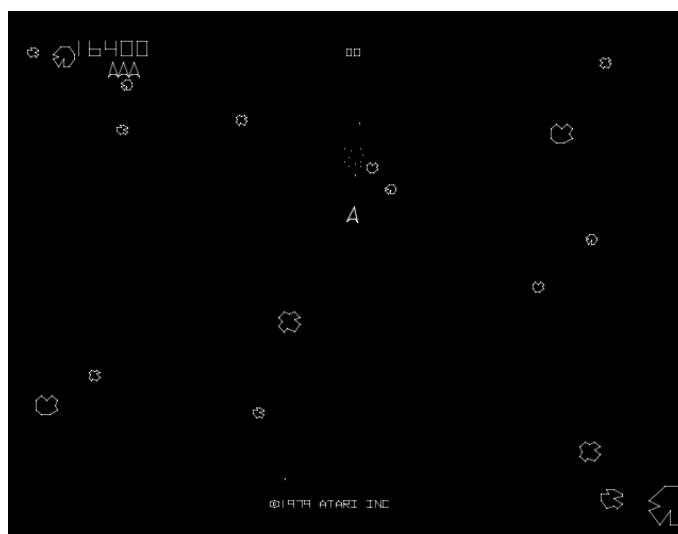
Les mouvements du vaisseau font intervenir l'inertie, il faut donc anticiper son élan pour stopper ou changer de direction.



Tir

Chaque joueur utilise le bouton **tir** pour détruire les astéroïdes et les navettes ennemies.

Les tirs peuvent traverser le bord de l'écran sur une distance réduite.





Hyperespace

En cas de danger immédiat, chaque joueur peut utiliser le bouton **hyperespace** pour téléporter aléatoirement son vaisseau.

Attention, il est possible de réapparaître sur la trajectoire d'un astéroïde, d'une navette ennemie ou d'un de ses tirs !

