



NIBBLER

Rock-Ola (1982)



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
Archivage du score	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME	5
Déplacements	5



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 **Nibbler**. 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 / NIBBLER / 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

Nibbler est un jeu de labyrinthe jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un serpent dont la mission consiste à manger tous les objets dans chaque tableau, sachant que le serpent s'allonge à chaque « repas » et qu'il lui est donc de plus en plus difficile d'éviter une collision avec lui-même.

Architecture

La partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau. Le numéro du tableau en cours est repéré au bas de l'écran.

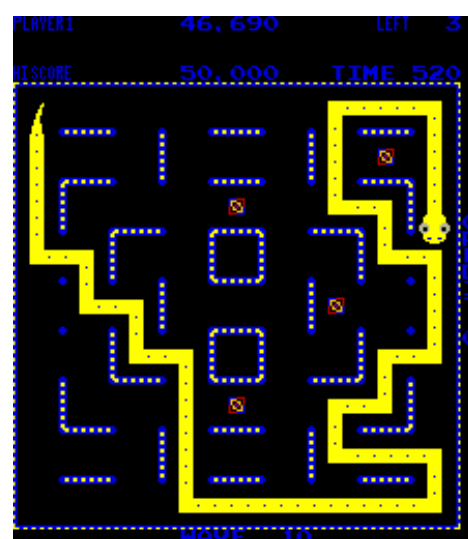
Chaque tableau se termine quand le joueur a récolté tous les objets dans le labyrinthe.

Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies en réserve est rappelé dans le coin supérieur droit de l'écran, à côté du mot **LEFT**.

Pour chaque vie, le temps est limité par un bonus jouant le rôle d'un compte à rebours (à droite du score et du mot **TIME**).

Le joueur perd une vie si son bonus tombe à zéro ou si le serpent entre en collision avec lui-même. Il peut récolter une nouvelle vie en atteignant un score suffisant (un signal sonore le lui rappelle).





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).

PLAYER1	0	LEFT	0
PLAYER2	0	LEFT	0
HIGH SCORE	50,000		
HIGH SCORES			
1	JHU	50,000	
2	MRS	49,000	
3	JMJ	44,000	
4	BAK	40,000	
5	RMM	30,000	
6	LDR	25,000	
7	WHO	20,000	
8	JEJ	15,000	
9	PJS	10,000	
10	ILK	5,000	
WAVE 0			



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Nibbler, chaque joueur dispose uniquement d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier).

Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour diriger la tête de son serpent.

Le serpent ne craint pas les collisions avec les murs, seulement avec lui-même. Il est constamment en mouvement, sauf lorsqu'il se retrouve face à un mur avec le choix entre 2 directions opposées.

Sa vitesse augmente progressivement au fil des tableaux.

