



POWER SPIKES **(Video System, 1991)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME	5
Service	5
Réception et renvoi au passeur	5
Attaque	6
Contre	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

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

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Power Spikes (World)**.

Conditions d'utilisation

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



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

04/06/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Power Spikes est un jeu de volley-ball et peut se jouer à 2 joueurs en duel. Chaque joueur y contrôle une équipe dont la mission est de remporter le match.

Contrairement aux règles standard du volley, chaque balle perdue apporte un point au camp adverse **même lorsque c'est l'équipe qui vient de servir qui a commis la faute.**

Architecture

Power Spikes enchaîne les matchs contre des adversaires de plus en plus difficiles.

Le terrain est vu de profil et le jeu utilise un scrolling horizontal pour suivre les déplacements du ballon.

Si le joueur parvient à remporter 5 match consécutifs, il termine le jeu et son équipe monte sur le podium.

Vie, énergie et temps

Le joueur commence la partie avec un handicap au score dépendant du niveau de l'adversaire dans la chronologie des matchs. C'est toujours lui qui sert le premier.

Le score est rappelé sur un affichage au-dessus du terrain. Le score souligné est celui de l'équipe qui sert. La première équipe qui atteint 16 points avec 2 points d'écart (ou gagne par 17 points à 16) remporte le match. Un match perdu met un terme à la partie.

Un compte à rebours est affiché à droite de l'écran. Il sert uniquement à déterminer le bonus en fin de match et n'interrompt pas la partie si aucune équipe ne l'a emporté au bout de 3 minutes.





3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Power Spikes**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et d'un bouton d'« action » (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



Service

Au moment de servir, le joueur presse une première fois le bouton « action » pour lancer sa balle en l'air puis une seconde fois pour la frapper.

La frappe de la balle doit avoir lieu lorsque celle-ci clignote en rouge sinon le service est raté ou le ballon retombe hors du terrain. Si le joueur met trop longtemps à servir, l'équipe adverse marque un point.

Selon la position du contrôleur au moment de servir, plusieurs types de service sont possibles.



Réception et renvoi au passeur

En situation de défense, **Power Spikes** respecte l'enchaînement « réception-passe-attaque ».

Le joueur doit placer correctement le réceptionneur à l'aide des directions gauche et droite suite à un service ou un contre de l'adversaire. Hormis dans le dernier match, une croix indique l'endroit où le ballon va tomber. Le bouton « action » n'est pas utilisé pour cette phase.

Si la réception est effectuée dans de bonnes conditions, le renvoi au passeur puis à l'attaquant est « automatique ». Sinon, le joueur doit placer rapidement un second équipier pour tenter de ramener la balle dans le jeu.





Attaque

Lorsque la réception et le renvoi au passeur ont eu lieu, un attaquant prend « automatiquement » son élan et saute pour préparer un smash.

Le joueur doit presser le bouton « action » au moment précis où il veut que son attaquant smashe. Il a aussi la possibilité d'« orienter » son smash à l'aide de son contrôleur.



Contre

Le joueur a la possibilité de contrer lorsque son adversaire tente une attaque. Pour cela, il doit simplement presser le bouton « action » lorsqu'il juge le moment venu. Les joueurs proches du filet sautent alors tous ensemble et tentent d'intercepter la balle.

Durant cette phase il est toujours possible de contrôler la position du réceptionneur à l'aide des directions gauche ou droite.

