



R-TYPE
Irem (1987)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 04/01/15
<http://asthalis.free.fr>



R-TYPE (Irem, 1987)

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
Tir à haute énergie	5
Module détachable	5
Archivage du score	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME32	6
Déplacements et tirs	6
Module	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **R-Type**. 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 **R-Type (Japan)**.

Conditions d'utilisation

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



R-TYPE
Irem (1987)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 04/01/15
<http://asthalis.free.fr>

Historique

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

04/01/05 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

R-Type est un jeu de combat spatial jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y contrôle un vaisseau dont la mission consiste à aller le plus loin possible en éliminant des vaisseaux ennemis.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux.

L'affichage du décor utilise un scrolling horizontal constant.

Chaque niveau se termine par un duel face à un « boss ».



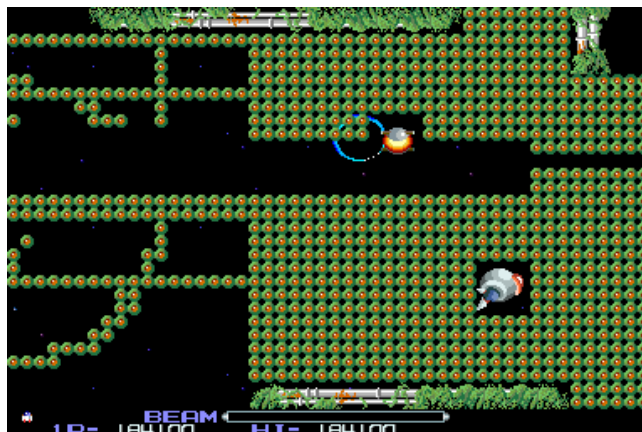
Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies, le nombre de vies restantes est indiqué à proximité de son score.

Un joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec un élément de décor, un ennemi ou un de ses tirs.

A chaque vie perdue, le jeu reprend au début du secteur exploré après une courte pause.

Dans la limite du scrolling horizontal continu imposé par le jeu, le temps pour terminer un niveau est illimité.





Bonus

Un certain type d'ennemi libère des bonus s'il est détruit. Une lettre ou une couleur particulière indique le type de bonus à récolter :

- **S** : maniabilité améliorée (vaisseau)
- **M** : 2 missiles
- bonus **bleu** :
 - module détachable (la 1ère fois)
 - tirs en diagonale avec ricochets
- bonus **rouge** : tir de face amélioré
- bonus **jaune** : tirs rasants (haut et bas)
- bonus **bouclier** : bouclier (2 au maximum)

Tir à haute énergie

Plutôt que de tirer de façon intermittente, le joueur peut choisir d'emmagasiner de l'énergie quelques secondes pour profiter d'un tir beaucoup plus puissant qu'un tir classique et capable de détruire d'un seul coup plusieurs ennemis situés sur la même ligne. Une barre d'énergie au bas de l'écran permet de voir à quel moment ce type de rayon est chargé et disponible.

Module détachable

Lorsque le joueur récupère un module détachable, il peut choisir d'accrocher ce module à l'avant ou l'arrière de son vaisseau pour augmenter sa puissance de tir du côté choisi. Le module est invulnérable et peut servir d'écran de protection local lorsqu'il est fixé au vaisseau.

Le joueur peut projeter ou rappeler à volonté ce module selon qu'il souhaite profiter du renfort d'un "tir déporté" ou protéger l'avant ou l'arrière de son vaisseau.

Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 10 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom (7 caractères) en fin de partie.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **R-Type**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

- «tir» (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- «module» (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements et tirs

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son vaisseau dans n'importe quelle direction et le bouton "tir" pour combattre ses ennemis.

Une pression brève sur le bouton tir déclenche le tir standard, affecté ou non par les éventuels bonus récoltés. Une pression prolongée permet de charger le tir à haute énergie. Ce tir amélioré est déclenché lorsque le joueur relâche le bouton, avec une jauge indiquant le degré de charge du tir.



Module

Lorsqu'un module détachable est disponible, le joueur peut le récupérer en allant droit sur lui pour le fixer à l'avant ou l'arrière de son vaisseau. Le module tire en même temps que le vaisseau principal.

Le bouton "module" permet de projeter le module vers l'avant ou l'arrière (selon le côté où il était attaché) pour profiter d'un "tir auxiliaire". Le module détaché suit les déplacements verticaux du vaisseau du joueur. Une nouvelle pression sur le bouton "module" permet de rappeler le module vers le vaisseau principal.



Le joueur peut rattraper le module par l'avant ou l'arrière, selon le besoin.