



SPACE GUN **(Taito, 1990)**

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
Radar	5
Arme principale	5
Armes spéciales	5
Retraite	6
Otages	6
Bonus offensifs	6
Bonus défensifs	7
Choix d'itinéraire	7
Archivage du score	7
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	8
Interface de MAME	8
Déplacements du viseur	8
Tir principal	8
Armes spéciales	9
Retraite	9



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 **Space Gun**. 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 **Space Gun (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.



SPACE GUN
Taito (1990)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 01/03/15
<http://asthalis.free.fr>

Historique

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

01/03/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Space Gun est un jeu de tir de type "lightgun" jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur contrôle un viseur à l'écran et sa mission est de survivre en combattant des créatures extra-terrestres dans un environnement spatial hostile proche de l'univers du film "Alien".



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux à l'intérieur d'une structure (vaisseau, bâtiment) ou à l'extérieur. L'univers du jeu est affiché en vue subjective, en pseudo 3D. Il est organisé en niveaux, avec un parcours prédéterminé qui fait parfois intervenir un scrolling latéral.

Un niveau se termine par l'accès à une sortie ou la victoire face à un "boss".



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec une seule vie et son énergie restante est figurée par une série de rectangles, initialement pleins. Un joueur perd de l'énergie si une créature le blesse par une attaque physique ou un projectile. Si cette énergie tombe à zéro, il meurt. Un joueur peut regagner de l'énergie à l'aide de certains bonus (voir plus loin). Un rectangle d'énergie supplémentaire est attribué au joueur à chaque fin de niveau.

Le temps pour terminer un niveau est limité par un compte à rebours affiché au sommet de l'écran. Si le compte à rebours tombe à zéro, la partie est terminée. A la fin d'un niveau, le bonus attribué dépend du temps restant.





Radar

Un radar embarqué (au centre du bord inférieur de l'écran) indique au joueur l'emplacement des ennemis les plus proches et leurs déplacements.



Arme principale

L'arme principale du joueur est un pistolet qui envoie des projectiles dans l'axe de son viseur. Chacun inflige peu de dégâts à l'ennemi mais la cadence de tir peut être importante et son nombre de munitions est illimité.

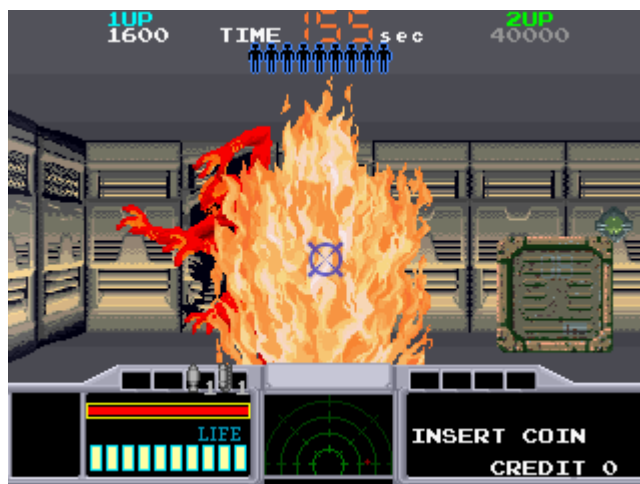
Une barre rouge indique le niveau de charge de l'arme. Si elle est utilisée en continu, elle se décharge mais il suffit de cesser le feu quelques secondes pour la recharger. Si la charge tombe à zéro, la cadence de tir est fortement réduite.



Armes spéciales

Si le joueur est débordé par l'ennemi, il peut utiliser 4 armes spéciales en quantité limitée. la nature de ces armes et leur nombre de tirs disponibles sont rappelés dans des cadres. Lorsqu'une arme spéciale est sélectionnée, la forme et la couleur du viseur change et la silhouette de l'arme est rappelé dans un grand cadre, du côté de l'écran correspondant du joueur. Ces armes peuvent être :

- un rayon glaçant (freezer)
- une lame tranchante (blade)
- une bombe (bomb)
- une flamme (flame)





Retraite

Le bouton "retraite" permet de rebrousser momentanément chemin pour se protéger. Si le joueur se déplaçait vers l'avant, il se met à reculer. S'il se déplaçait latéralement, il change de sens.

Sur le jeu original, cette fonction était assurée par une pédale au bas de la borne.



Otages

Dans la majorité des niveaux, les extraterrestres retiennent des humains en otage. Certains otages sont en fuite et courent en direction du joueur, d'autres sont bloqués par un élément de décor ou un ennemi. Pour sauver un otage, il faut détruire l'obstacle ou la créature qui le retient puis couvrir sa fuite jusqu'à vous. Chaque otage libéré rapporte un bonus important.

Une série de silhouettes rappelle dans chaque niveau le nombre d'otages à sauver. une silhouette blanche correspond à un otage sauvé, une silhouette barrée à un otage abattu.



Bonus offensifs

Les murs portent de petites cellules rondes qu'il faut détruire pour obtenir un bonus offensif. Une cellule peut renfermer une arme spéciale (cartouche de couleur). Le symbole correspondant au bonus apparaît une fois la cellule détruite et le bonus n'est remporté qu'une fois ce symbole atteint par un tir.

- blanc : un rayon glaçant (freezer)
- bleu : une lame tranchante (blade)
- vert : une bombe (bomb)
- rouge : une flamme (flame)





Bonus défensifs

Il existe également plusieurs bonus permettant d'augmenter les chances de survie :

- gélule rouge : points de vie supplémentaires
- gélule jaune : énergie restaurée
- armure verte : invulnérabilité temporaire



Choix d'itinéraire

Certains niveaux comportent des embranchements où le joueur peut choisir la direction dans laquelle poursuivre sa visite des lieux. Pour cela, il suffit de tirer sur la lettre correspondant à la direction choisie.



Archivage du score

si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 5 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom (3 caractères) en fin de partie.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Space Gun**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut les touches fléchées au clavier et leurs combinaisons) et de 3 boutons :

- "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "arme spéciale" (bouton 2, **Alt** par défaut)
- "retraite" (bouton 3, **Espace** par défaut)



Déplacements du viseur

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son viseur à l'écran dans n'importe quelle direction. Le déplacement du viseur est indépendant du sens de déplacement du joueur au cours du niveau.



Tir principal

Le bouton "tir" permet d'utiliser l'arme sélectionnée, qui peut être le pistolet (tir principal) ou une arme spéciale. Si le joueur utilise son pistolet, une pression continue sur le bouton permet de tirer en rafale, dans la limite de l'échauffement de l'arme.

Le viseur peut être élargi grâce à un bonus en forme de lunette, pour atteindre plus facilement une cible.





Armes spéciales

Le bouton "arme spéciale" permet de choisir une des armes spéciales quand celle-ci est disponible. L'apparence et la couleur du viseur changent pour rappeler quelle arme est sélectionnée.



Retraite

Le bouton "retraite" permet de rebrousser momentanément chemin pour se protéger. Si le joueur se déplaçait vers l'avant, il se met alors à reculer. S'il se déplaçait latéralement, il change de sens.

