



TRUXTON

Taito (1988)



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
Armement	4
Archivage du score	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME	5
Déplacements	5
Tir et bombes	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 **Truxton**. 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 / TRUXTON / 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

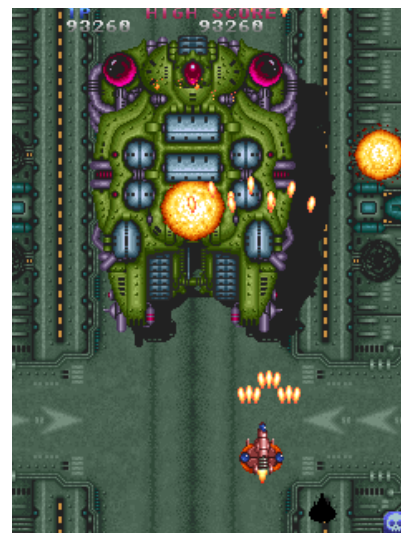
Truxton est un jeu de combat spatial jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur contrôle un vaisseau dont la mission consiste à aller le plus loin possible en éliminant ses ennemis.



Architecture

L'univers du jeu est continu et marqué périodiquement par des duels face à des « boss ».

Le jeu utilise un scrolling essentiellement vertical mais également latéral si le vaisseau du joueur s'approche du bord gauche ou droit de l'écran.



Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran. le joueur peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle).

Le joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs.

Le temps pour terminer un niveau est limité par le scrolling vertical.





Armement

L'armement du vaisseau du joueur est évolutif. Une fois détruits, certains ennemis libèrent l'un des bonus suivants :

- **S** : augmentation de la vitesse de déplacement
- **B** : bombe supplémentaire
- **P** : augmentation de la puissance de tir
- **module rouge** (tir classique)
- **module vert** (laser frontal)
- **module bleu** (laser multiple avec verrouillage de cibles)

Au-delà d'une certaine puissance de tir, de petits vaisseaux alliés (insensibles aux tirs ennemis) viennent renforcer le vaisseau du joueur.



Archivage du score

Si le score final du joueur est suffisant pour être classé parmi les 20 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le tableau des scores inclut également le numéro de la zone (area) la plus lointaine que le joueur est parvenu à atteindre.

TOP PLAYERS			
RANK	NAME	AREA	SCORE
1ST	...	20	50000
2ND	...	20	48000
3RD	...	19	46000
4TH	...	19	44000
5TH	...	18	42000
6TH	...	18	40000
7TH	...	17	38000
8TH	...	17	36000
9TH	...	16	34000
10TH	...	16	32000
11TH	...	15	30000
12TH	...	15	28000
13TH	...	14	26000
14TH	...	14	24000
15TH	...	13	22000
16TH	...	13	20000
17TH	...	12	18000
18TH	...	12	16000
19TH	...	11	14000
20TH	...	11	12000

TAITO
© TAITO CORPORATION 1988
ALL RIGHTS RESERVED
CREDIT 0



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

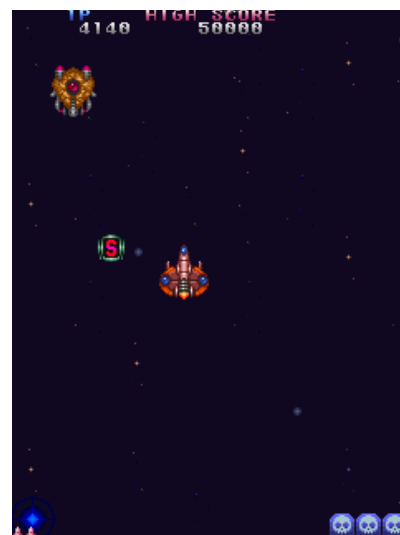
Dans Truxton, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

- **tir** (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- **bombe** (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son vaisseau dans n'importe quelle direction. La vitesse de déplacement dépend du nombre de **S** récoltés.



Tir et bombes

Chaque joueur utilise le bouton **tir** pour combattre ses ennemis. Le type de tir dépend du dernier bonus (module de couleur) récolté par le joueur et sa puissance du nombre de **P** récupérés.

Le vaisseau est également équipé de bombes largables à l'aide du bouton **bombe** (3 en début de partie). Chaque bombe produit des dommages importants sur une zone réduite de l'écran. Le nombre de bombes restantes est indiqué dans le coin inférieur droit de l'écran et il est possible d'en récupérer de nouvelles en récoltant les **B** libérés par la destruction de certains ennemis. Chaque fois que le joueur perd une vie, son vaisseau suivant est équipé d'office de 3 bombes.

