



VOLFIED
Taito (1989)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 12/05/13
<http://asthalis.free.fr>



VOLFIED (Taito, 1989)

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	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME	5
Déplacements	6
Action	6
« Perfect »	7



VOLFIED
Taito (1989)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 12/05/13
<http://asthalis.free.fr>

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 **Volfied**. 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 **Volfied (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.



VOLFIED
Taito (1989)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 12/05/13
<http://asthalis.free.fr>

Historique

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

12/05/13 **révision 1**

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

31/03/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Volfied est un jeu de type « Qix » et peut se jouer à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y contrôle un vaisseau dont la mission est de délimiter des surfaces dans le tableau jusqu'à couvrir au moins 80% de la surface totale.

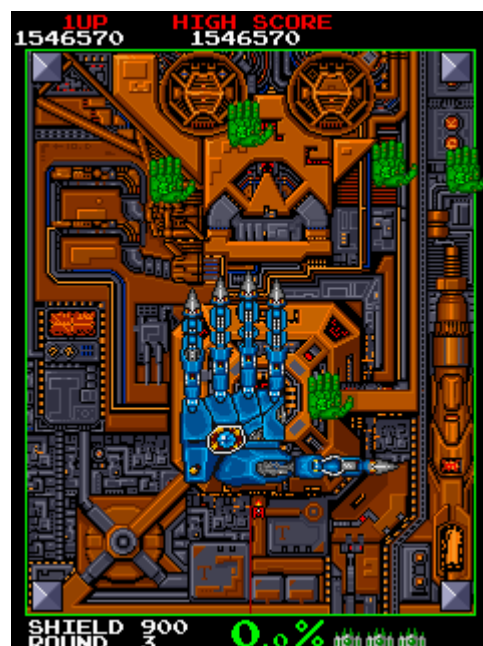
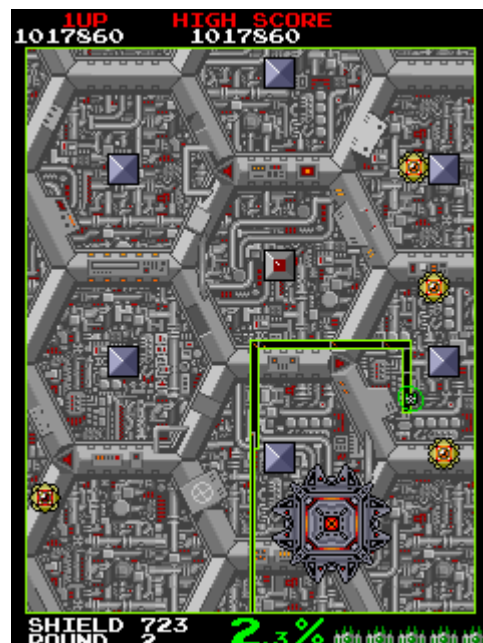
Le pourcentage de surface déjà couvert par le joueur est indiqué en permanence au bas de l'écran.

Architecture

Chaque écran représente un tableau du jeu. Le jeu en comprend 16 au total, et chacun est peuplé d'ennemis qui sillonnent la zone que le joueur doit couvrir.

Parmi eux se trouve un « boss », un ennemi de plus grande taille, qui est le seul capable de tirer.

L'index du tableau en cours est rappelé dans le coin inférieur gauche de l'écran (« round 3 » sur l'image ci-contre).





Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur droit de l'écran. Son vaisseau est immortel tant qu'il reste sur la bordure verte correspondant à la limite de la surface couverte.

Il n'est vulnérable qu'au moment où il entame un nouveau tracé (le vaisseau et son sillage sont alors rouges). Le joueur perd alors une vie si son vaisseau entre en collision avec un ennemi ou un tir. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé (un signal sonore caractéristique retentit alors pour le lui signaler).

Le temps pour terminer un tableau est limité de deux manières :

- par la quantité de bouclier restant (repéré dans le coin inférieur gauche de l'écran, « Shield 882 » sur l'image), qui protège le joueur quand son vaisseau est sur la bordure verte
- par des ennemis immortels qui apparaissent et convergent sur le vaisseau du joueur s'il tarde trop



3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Volfied**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (au clavier, les touches fléchées) et d'un bouton « action » (bouton 1, **Ctrl** par défaut).

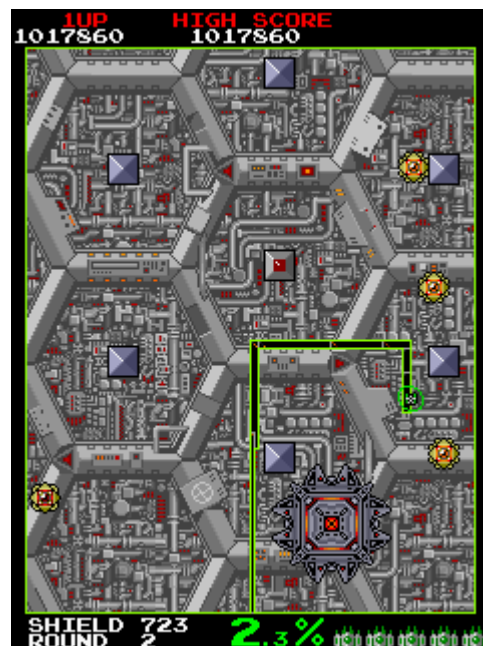




Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son vaisseau. Tant qu'il ne presse pas la touche « action », son vaisseau se déplace en sécurité le long de la bordure verte qui délimite la zone couverte (ci-contre).

En dehors de la fonction « déplacement », les touches fléchées peuvent aussi servir à tourner le vaisseau du joueur dans l'une des 4 directions possibles, par exemple pour tirer (voir plus loin).



Action

Le bouton « action » permet au joueur de commencer un nouveau tracé, en combinaison avec la direction initiale de son vaisseau. Une fois le tracé entamé, le joueur peut relâcher le bouton et diriger son vaisseau au cours du tracé. Il peut alors délimiter une nouvelle surface avant de rejoindre la bordure verte où il sera à nouveau en sécurité.

Le joueur peut récolter divers bonus en encerclant des plots carrés apparaissant (de façon fixe ou intermittente) dans de nombreux tableaux. S'il parvient à récolter certains d'entre eux, son vaisseau a la possibilité de tirer avec le même bouton « action ».

Il n'est alors pas nécessaire d'entamer un tracé pour lui permettre de tirer : il peut rester en lieu sûr sur la bordure verte et tirer (par pressions répétées sur la touche « action ») dans la direction que le joueur a choisie.





« Perfect »

Le bonus récolté en fin de tableau dépend habituellement de la surface finale couverte par le joueur (de 80 à 99.9%).

Un « perfect » consiste à encercler le « boss » d'un tableau **en une seule passe et sans avoir entamé d'autre tracé auparavant** (ci-contre).

Seuls certains tableaux le permettent et cette manoeuvre rapporte un bonus important au joueur.

