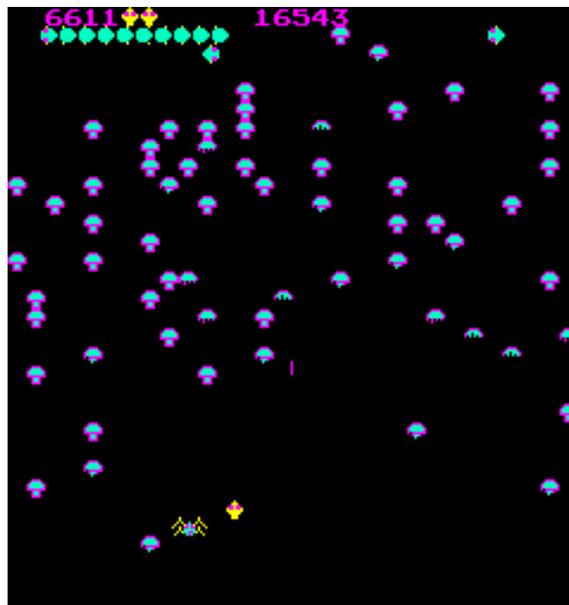




CENTPEDE

Atari (1981)



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
Ennemi «Mystery».....	4
Warp.....	4
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements, tir et warp.....	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 **Centipede**. 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 / CENTPEDE / 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

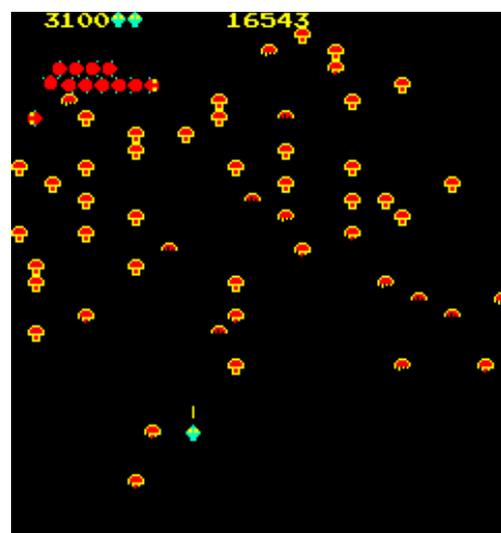
Centipede est un jeu de type combat aérien jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur contrôle un vaisseau et sa mission consiste à éliminer des vaisseaux ennemis attaquant par vagues et sous la forme initiale d'un « mille-pattes ».



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire d'escadrilles ennemies. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau.

Le jeu passe au tableau suivant quand la totalité d'une escadrille est détruite.



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. le nombre de vies restantes est indiqué à côté de son score, au sommet de l'écran.

Un joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec un ennemi. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé (un son caractéristique le lui rappelle). A chaque vie perdue, le jeu reprend après une courte pause.

Le temps pour détruire une escadrille est illimité.

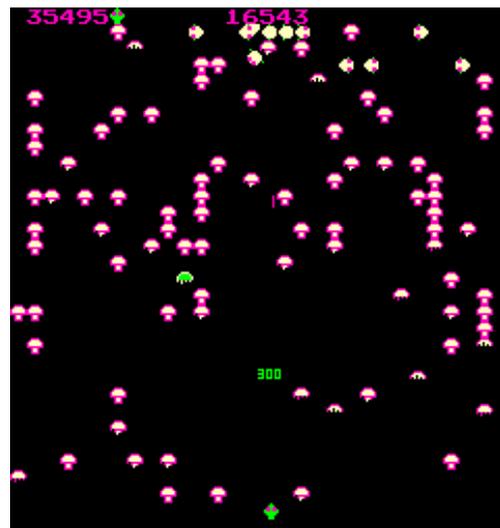




Champignons

Chaque ennemi détruit laisse place à une sorte de champignon. Ces champignons forment des obstacles (destructibles en plusieurs tirs) pour le joueur comme pour l'escadrille ennemie. Ils peuvent gêner les déplacements du vaisseau du joueur si ce dernier les laisse proliférer.

Si le joueur perd une vie, les champignons endommagés se retrouvent à nouveau intacts.

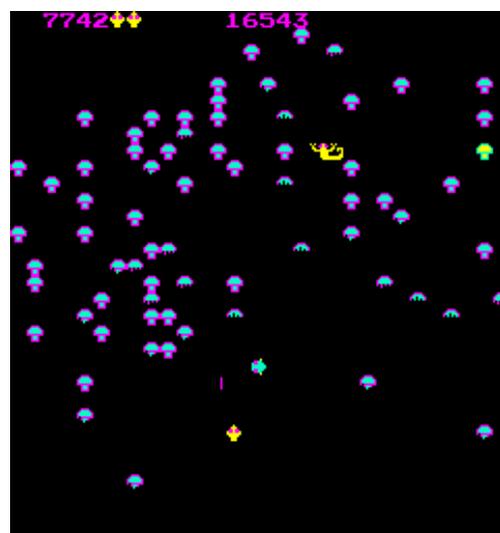


Autres ennemis

Hormis les escadrilles ennemies à détruire, d'autres ennemis isolés traversent parfois l'écran : une araignée à la trajectoire irrégulière, un scorpion passant à l'horizontale et une puce tombant à la verticale.

Le scorpion empoisonne les champignons qu'il trouve sur sa trajectoire horizontale (ces groupes de champignons changent de couleur). Si le groupe d'ennemis touche un champignon empoisonné, il plonge directement vers le bas de l'écran. Les champignons empoisonnés redeviennent normaux à chaque vie perdue par le joueur.

La puce (qui apparaît si le joueur n'a laissé qu'un petit nombre de champignons dans son voisinage immédiat) « sème » des champignons derrière elle au cours de sa chute verticale.



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 8 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).



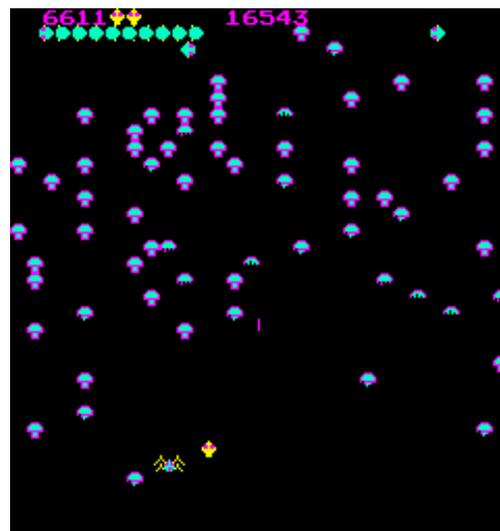


3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Centipede, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier et leurs combinaisons) et d'un bouton **tir** (bouton 1, **Ctrl** par défaut).

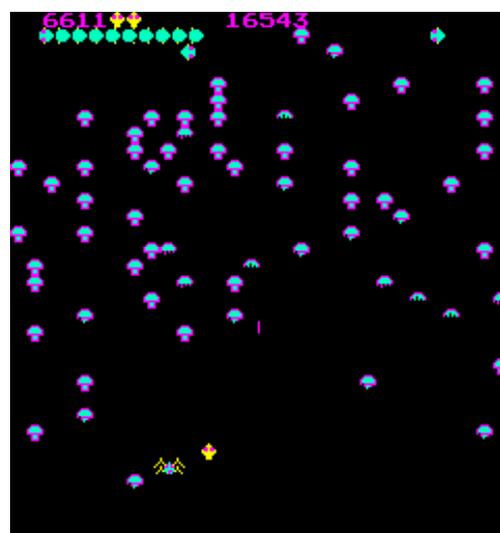
Sur le jeu original, le contrôleur était un trackball.



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son vaisseau (sur la version originale, ce contrôleur était un trackball).

Le vaisseau peut se déplacer horizontalement sur toute la largeur de l'écran et verticalement à l'intérieur d'une zone réduite au bas de l'écran.



Tir

Chaque joueur utilise le bouton **tir** pour éliminer ses ennemis ou dégager l'écran en détruisant des champignons.

Aucun ennemi ne tire, leur seule attaque étant la collision directe avec le vaisseau du joueur.

