



1000 MIGLIA
Sega (1986)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 14/02/14
<http://asthalis.free.fr>



1000 MIGLIA (Kaneko, 1994)

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
Choix de la voiture	4
Vie, énergie et temps	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME	5
Déplacements	5
Accélérateur	6
Choix du parcours	6
Accidents	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 **1000 Miglia**. 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 **1000 Miglia: Great 1000 Miles Rally (94/07/18)**.

Conditions d'utilisation

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



1000 MIGLIA
Sega (1986)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 14/02/14
<http://asthalis.free.fr>

Historique

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

14/02/14 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Out Run est un jeu de pilotage en 3D isométrique, jouable uniquement en solo. Le joueur y contrôle une voiture et sa mission est de rallier l'arrivée avant l'expiration du temps.

A l'approche d'un virage, d'un obstacle ou d'une bifurcation, un symbole fléché annonce au joueur la configuration de la route pour lui permettre d'anticiper sa manoeuvre (ci-contre).



Architecture

Chaque partie se déroule suivant 12 épreuves successives.

Le joueur peut choisir l'ordre dans lequel il dispute ces 12 épreuves à partir de la carte présentée avant chaque nouvelle épreuve.

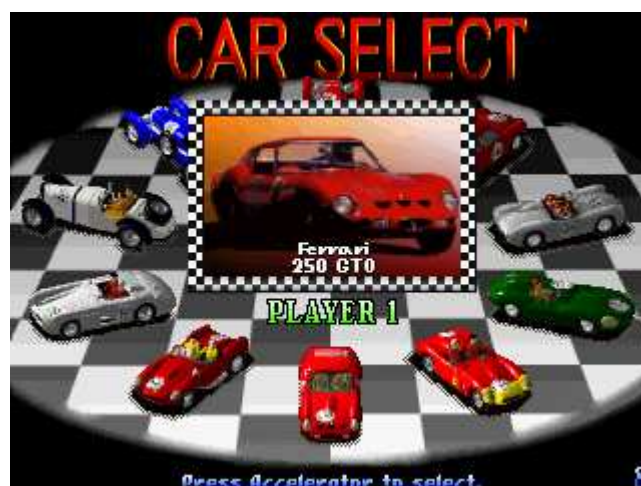
Cette architecture détermine 5 arrivées possibles à l'issue du 5ème secteur.



Choix de la voiture

Pour disputer une partie, le joueur peut choisir sa voiture parmi de nombreux modèles anciens célèbres.

Le moteur de la voiture émet un son différent selon le modèle choisi.





Vie, énergie et temps

Le joueur ne dispose que d'une voiture, qui subit des chocs et perd du temps mais n'est jamais détruite en cas d'accident. La poursuite d'une partie est uniquement liée au temps chronométrique par étape, le chronomètre étant remis à zéro à chaque début d'étape.

La partie se termine quand le joueur met plus de 60 secondes pour rejoindre l'arrivée d'une spéciale.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **1000 Miglia**, le joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (au clavier, les touches fléchées gauche et droite) et d'un bouton "accélérateur".



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour faire tourner sa voiture vers la gauche ou la droite.

S'il tourne davantage que ne l'exige le virage, sa voiture se met en travers et commence à glisser (ci-contre).





Accélérateur

Le joueur accélère avec le bouton correspondant.

Sa voiture change de vitesse d'elle-même et freine dès que le joueur n'accélère plus.



Choix du parcours

Pour choisir l'étape suivante de son parcours, le joueur utilise son contrôleur pour mettre en surbrillance une partie du tracé de la carte.

Le tracé des étapes déjà disputées apparaît en rouge non clignotant. Le joueur ne peut pas disputer plusieurs fois la même étape dans son parcours.



Accidents

La voiture du joueur peut subir des chocs en percutant des obstacles, d'autres voitures ou des éléments du décor.

Après une éventuelle embardée de la voiture, le joueur doit ramener le plus vite possible sa voiture sur la route pour éviter de perdre trop de temps.

