



PERFECT BILLIARD **(Nihon System, 1987)**

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
« Perfect »	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Visée	6
Puissance	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 **Perfect Billiard**. 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 **Perfect Billiard**.

Conditions d'utilisation

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



Historique

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

12/05/13 **révision 1**

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

06/08/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Perfect Billiard est un jeu de billard à trous où le joueur doit utiliser une boule rouge pour se débarrasser des autres boules en utilisant le moins de coups possible. Il peut se jouer à 2 à tour de rôle.

Le joueur utilise un viseur pour choisir la direction de sa boule et utilise la barre d'énergie au sommet de l'écran pour régler la puissance de son coup.

Architecture

L'écran montre l'ensemble de la table en vue de dessus et chacune correspond à un nouvel écran. La position initiale de la boule du joueur est imposée.

Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 boules. Le nombre de boules restantes est indiqué en jaune dans le coin supérieur gauche de l'écran, à côté de la mention "BALL". Pour chacune, le jeu accorde 2 "tirs" au joueur. Le nombre de "tirs" restants est indiqué en rouge à côté de la mention "SHOT".

La boule du joueur est perdue si ce dernier ne parvient pas à rentrer une boule à 2 reprises (ou directement si sa propre boule finit dans un trou). Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé. En cas de réussite, le joueur récupère un "SHOT" supplémentaire, avec un maximum de 2.

Le temps pour terminer un tableau est limité par la barre d'énergie (voir plus bas).





"Perfect"

Si le joueur parvient à rentrer coup sur coup toutes les boules de la table sans faire la moindre erreur, le jeu lui accorde un bonus de 10000 points (voire 20000 s'il parvient à renouveler son exploit sur 2 tables consécutives, à confirmer).





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Perfect Billiard**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

- "action" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "nom" (bouton 2, **Alt** par défaut, uniquement utilisé pour entrer son nom dans le tableau des scores)

Visée

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son viseur (diagonales comprises). La direction initiale de la boule rouge est celle de la droite joignant le centre de la boule à celui du viseur.

Puissance

Le bouton "action" permet au joueur de régler la puissance de son coup en fixant la valeur de la barre d'énergie au sommet de l'écran (valeur initialement fluctuante).

Attention, le jeu n'accorde au joueur que 5 "allers-retours" de cette barre d'énergie pour se décider et le temps n'est pas très généreux !

