



ROAD BLASTERS **(Atari Games, 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
« Multiplier »	5
Mines	5
Armes spéciales	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Déplacements	6
Attaque	6
Armes spéciales	7



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 **Road Blasters**. 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 **Road Blasters (upright, rev 4)**.

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 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Road Blasters est un jeu en 3D mêlant le pilotage et le tir, jouable uniquement en solo. Le joueur y contrôle une voiture armée et sa mission est d'aller le plus loin possible en combattant pour survivre.



Architecture

Chaque partie se déroule suivant des étapes successives, chacune prenant la dénomination de "rally". Chacune se termine lorsque le joueur franchit la ligne d'arrivée. D'après un message figurant dans les écrans d'information, le jeu compterait 50 étapes au total.

En début de partie, le joueur a la possibilité de choisir parmi 3 étapes de départ et ce principe est repris plus tard dans le jeu.



Vie, énergie et temps

Le joueur dispose en théorie d'un nombre illimité de voitures car la poursuite d'une partie est uniquement liée au carburant restant dans le véhicule.

Ce carburant est réparti entre le réservoir principal (main tank) et la réserve (reserve), initialement vide si le joueur commence sa partie au rally 1). Un signal lumineux et sonore est activé quand la voiture entame la réserve.

La partie se termine quand la voiture tombe en panne sèche.





« Multiplier »

Si le joueur veut aller loin dans Road Blasters, il doit s'efforcer de suivre le principe "un tir, une cible". Dans ce cas, un coefficient nommé "multiplier" (à gauche de l'écran en cours d'étape) augmente jusqu'à un maximum de "x10". Chaque tir manquant sa cible fait chuter à nouveau le "multiplier".

Le joueur reçoit un bonus de carburant à chaque fin d'étape, affecté à la réserve. Cette quantité est déterminée par le nombre de points gagnés au cours de l'étape par la destruction d'ennemis, multiplié par ce "multiplier".



Mines

Hormis les véhicules ennemis, le joueur doit aussi se méfier des mines parfois placées sur la route. Le joueur est prévenu de leur présence par une sirène et un signal lumineux.

Elles peuvent être placées le long d'une ou plusieurs files ou encore en diagonale sur la chaussée, mais leur disposition est toujours figée pour une étape donnée.



Armes spéciales

Au cours de certaines étapes, une navette se stabilise au dessus de la chaussée et largue un module. Si le joueur parvient à récupérer le module en se plaçant au-dessous, sa voiture gagne une arme spéciale (voir plus loin).





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

La borne originale de **Road Blasters** utilisait un volant avec 2 séries de boutons derrière les branches et un accélérateur.

Transposée à MAME, cette interface correspond à un contrôleur (analogique) à 2 directions (gauche et droite) et 2 boutons :

- « tir » (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- « arme spéciale » (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger sa voiture.

La direction des tirs du joueur dépend de l'orientation de sa voiture. C'est donc à l'aide de sa direction qu'il ajuste ses cibles, en particulier en virage pour viser la corde ou l'extérieur.



Attaque

Le bouton « tir » permet d'actionner les canons principaux de la voiture. Ceux-ci tirent en alternance dans l'axe de la voiture et leur usage conditionne l'évolution du "multiplicateur" (voir plus haut).





Armes spéciales

Le joueur peut récupérer et utiliser 4 types d'arme spéciale :

- **UZ cannon** : tir à cadence rapide
- **Nitro Injector** : vitesse augmentée
- **Cruise Missile** : détruit tous les ennemis
- **Electro Shield** : rend invulnérable aux chocs

A l'exception du UZ cannon, dont une barre rappelle le nombre de munitions restantes, les autres armes spéciales ne peuvent être activées que 3 fois avant d'être inutilisables.

Toute destruction de la voiture entraîne la perte de l'arme spéciale.

