



SCRAMBLE **(Konami, 1981)**

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
Carburant	5
Armement	5
Cœur de la base ennemie	5
Archivage du score	6
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Déplacements	6
Tirs	7
Bombes	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 **Scramble**. 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 **Scramble**.

Conditions d'utilisation

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



SCRAMBLE
Konami (1981)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 02/02/15
<http://asthalis.free.fr/>

Historique

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

02/02/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Scramble est un jeu de combat spatial jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur contrôle un vaisseau dont la mission consiste à aller détruire le cœur d'une base ennemie.

Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux. Le niveau en cours et la progression du joueur sont rappelés par un tableau en haut de l'écran.

L'affichage du décor utilise un scrolling latéral, avec le vaisseau du joueur pointant vers la droite. Chaque niveau enchaîne sans pause sur le suivant, dans lequel le décor change. Si le joueur parvient à terminer les 6 niveaux, le jeu reprend au début après un message de félicitations.

Le nombre de bases détruites par le joueur est rappelé par une série de drapeaux dans le coin inférieur droit de l'écran.

Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

un joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec le décor, un ennemi ou un tir. Il perd également une vie si son vaisseau tombe en panne de carburant. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle). A chaque vie perdue, le jeu reprend au début du niveau en cours après une courte pause.

le temps pour terminer un niveau est conditionné par la vitesse du scrolling horizontal.





Carburant

Le vaisseau du joueur ne transporte pas suffisamment de carburant pour l'ensemble de sa mission. Pour éviter la panne sèche, le joueur doit détruire les réservoirs au sol (constructions repérées FUEL). Chaque réservoir détruit apporte un supplément de carburant.

La jauge de carburant (visible au bas de l'écran) clignote quand son niveau devient dangereusement bas. Si le réservoir est vide, le vaisseau s'écrase.



Armement

Le vaisseau du joueur est équipé de 2 armes : un tir frontal et des bombes air-sol. Compte tenu des reliefs du décor, les bombes permettent souvent d'atteindre des cibles impossibles à détruire à l'aide du tir principal.



Cœur de la base ennemie

Lorsqu'il parvient au dernier niveau (BASE), le joueur doit détruire le cœur de la base ennemie. Il dispose pour cela d'autant d'essais que nécessaire (dans la limite de sa réserve de carburant), le bâtiment réapparaissant un peu plus loin en cas d'échec.

Une manœuvre bien effectuée (seulement possible avec des tirs) ne permettant pas au vaisseau de reprendre de l'altitude sans percuter le décor, le succès de la mission impose de la terminer en "kamikaze" mais le joueur n'est pas pénalisé d'une vie dans ce cas précis.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 10 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom en fin de partie.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Scramble**, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut les touches fléchées au clavier/et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

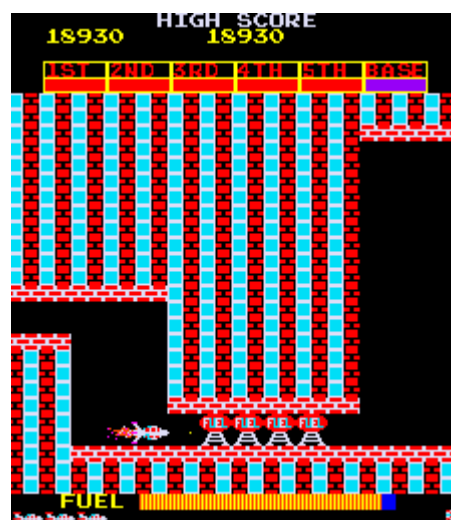
- "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "bombe" (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son vaisseau dans les 8 directions.

La zone de déplacement du vaisseau est limitée à la moitié gauche de l'écran.





Tir

Le joueur utilise le bouton "tir" pour détruire les cibles aériennes, ou les cibles au sol si son vaisseau est en rase-mottes. Le nombre de tirs est illimité.



Bombes

Le joueur utilise le bouton "bombe" pour larguer une bombe vers le sol à partir de sa position. Une bombe peut aussi servir à atteindre une cible aérienne. Le nombre de bombes disponibles est illimité.

