



SPACE HARRIER **(Sega, 1985)**

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
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME32	5
Déplacements	5
Tir	5



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 **Space Harrier**. 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 **Space Harrier (Rev A, 8751 315-5163A)**.

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

22/10/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Space Harrier est un jeu de tir en 3D uniquement prévu pour des parties en solo. Le joueur y incarne un personnage dont la mission est d'aller le plus loin possible tout en combattant les ennemis apparaissant face à lui.



Architecture

L'écran montre un décor de fond défilant horizontalement en fonction de la position du joueur et un "sol" dont les motifs à carreaux participent à la sensation de vitesse. Des éléments de décor en pseudo-3D (arbres, rochers, etc.) accentuent l'effet de perspective.

Chaque niveau du jeu correspond à un décor particulier et se termine par un duel face à un "boss".



Vie, énergie et temps

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

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi, l'un de ses tirs ou un élément de décor. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé.

Dans la limite du "scrolling 3D" du jeu, le temps pour terminer un niveau est illimité.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Space Harrier**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et d'un bouton "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour se déplacer dans les 8 directions (gauche, droite, haut, bas et leurs combinaisons).

Le personnage se déplace principalement dans les airs mais peut aussi marcher au sol lorsqu'il se trouve au bas de l'écran. Tout comme ses ennemis et leurs tirs, le personnage du joueur projette une ombre sur le sol.



Tir

Le bouton "tir" permet au joueur de combattre ses ennemis à l'aide de son laser. Le joueur ne dispose que de cette arme et peut s'en servir sur terre comme dans les airs. Le tir est dirigé dans l'axe du joueur.

Cette arme n'est pas "améliorable" car **Space Harrier** met avant tout l'accent sur les réflexes du joueur. La plupart des ennemis sont détruits en un seul tir, contrairement aux "boss".

A noter aussi que certains éléments de décor (généralement de petite taille et au niveau du sol) sont destructibles, ce qui permet de réduire le risque de collision avec eux.

