



SUPER SPRINT

Atari Games (1986)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Portes.....	4
Sauts et raccourcis.....	4
Bonus.....	4
Archivage du score.....	5
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME.....	6
Déplacements.....	6
Accélération.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Super Sprint**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / SUPER SPRINT / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

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



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Championship Sprint est un jeu de pilotage en vue aérienne jouable en solo ou jusqu'à 3 pilotes simultanément. Chaque joueur contrôle une voiture et sa mission est de boucler 4 tours sur chaque circuit en arrivant vainqueur.

Il peut récolter sur la piste des points supplémentaires ou des bonus pour améliorer sa voiture (voir plus loin).

Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux correspondant chacun à un circuit. L'écran couvre l'ensemble de chaque circuit, affiché en vue aérienne.

Le jeu comporte 8 circuits et le joueur peut choisir sur lequel démarrer le championnat.

2 circuits sont référencés « easy » (faciles), 2 autres « medium » (moyens), 2 autres « hard » (difficiles) et les 2 derniers « very hard » (très difficiles).

Une fois le 1^{er} circuit choisi, l'enchaînement des autres tracés est imposé.

Vie, énergie et temps

La voiture du joueur peut encaisser quelques contacts légers en perdant un minimum de temps mais un choc plus violent provoque un accident, après quoi le joueur doit attendre quelques secondes un véhicule de remplacement (amené par hélicoptère).

Dans la limite des performances du plus rapide des concurrents, le temps pour terminer une course n'est pas imposé.





Portes

Certains circuits sont équipés de portes mobiles qui permettent, pendant le laps de temps où elles restent ouvertes, de proposer des raccourcis au joueur et à ses concurrents pour gagner du temps.



Sauts et raccourcis

Certains circuits comportent une rampe permettant de sauter par dessus une chicane pour gagner du temps.

Attention ! un saut mal négocié peut se terminer en accident !

De même, d'autres circuit proposent d'étroits raccourcis dans certains virages.



Bonus

Si le joueur parvient à récolter 3 clés plates, des bonus lui sont proposés en fin de course pour améliorer les performances de sa voiture.

Super traction : meilleure adhérence

Higher top speed : vitesse de pointe améliorée

Turbo acceleration : accélération améliorée

Increase score : augmentation du score

Les 3 caractéristiques de la voiture comprennent 5 niveaux d'amélioration.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour faire partie des 30 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

SUPER SPRINT RACING TEAM											
			1 10000 RWJ								
			2 9900 KFT								
			3 9800 RBD								
4	9700	HAL	13	8800	SSI	22	7900	KWJ			
5	9600	WN	14	8700	UPS	23	7800	JLW			
6	9500	KM	15	8600	PR	24	7700	TDB			
7	9400	SWC	16	8500	EIG	25	7600	KAB			
8	9300	DW	17	8400	RNR	26	7500	AKT			
9	9200	MN	18	8300	TE	27	7400	CJS			
10	9100	DIG	19	8200	A	28	7300	LBS			
11	9000	DUG	20	8100	T	29	7200	JMG			
12	8900	JAM	21	8000		30	7100	HI			

1 COIN PER CREDIT



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Super Sprint, chaque joueur dispose d'un volant (transposé en un contrôleur à 2 directions au clavier, par défaut les touches fléchées gauche et droite pour le joueur 1) et d'un bouton **accélération** (Ctrl par défaut pour le joueur 1).



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour diriger sa voiture sur la piste.

Tout en visant la victoire, un joueur peut guider sa voiture pour récolter des clés plates (bonus proposés au bout de 3 exemplaires) et des points supplémentaires.

Il doit aussi éviter des dangers (flaques d'huile, tornades, etc.)



Accélération

Chaque joueur accélère avec le bouton correspondant. Sa voiture freine d'elle-même dès que le joueur n'accélère plus.

