



## **TACTICIAN** **(Sega, 1982)**

guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
<http://asthalis.free.fr>

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>	<b>2</b>
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>	<b>4</b>
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	5
Mur de protection	5
Missiles ennemis	5
Chutes d'astéroïdes	6
Archivage du score	6
<b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b>	<b>7</b>
Interface de MAME	7
Déplacements	7
Tir	7
Mur de protection	8



## **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 **Tactician**. 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 **Tactician (set 1)**.

### **Conditions d'utilisation**

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



**TACTICIAN**  
Sega (1982)

## GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 04/01/15  
<http://asthalis.free.fr>

### **Historique**

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

04/01/15 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

**Tactician** est un jeu de combat spatial. Il est jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Le joueur y contrôle un vaisseau dont la mission est d'éliminer des vagues de vaisseaux ennemis.



### Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. Le numéro du tableau en cours est rappelé dans le coin inférieur droit de l'écran. Chacun figure la terre et la planète ennemie.

Un tableau se termine quand le joueur a éliminé tous ses ennemis.





### **Vie, énergie et temps**

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies total est rappelé sous son score.

Un joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs. Il peut en récupérer de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son particulier le lui rappelle).

A chaque vie perdue, le jeu reprend après une courte pause.

Le temps pour terminer un tableau est illimité.



### **Mur de protection**

Au début de chaque tableau, un court délai est laissé au joueur pour se construire un mur de protection avant la première offensive ennemie.



### **Missiles ennemis**

Chaque planète ennemie abrite un certain nombre de missiles. Lorsque l'un d'eux est tiré, le joueur a quelques secondes pour le détruire, avant que la tête du missile ne se sépare et rebondisse au sol à proximité du vaisseau du joueur. Le nombre de missiles augmente en fonction des tableaux.





### Chutes d'astéroïdes

De nombreux tableaux contiennent des astéroïdes, qui ont la propriété d'arrêter les tirs. A la fin de certains tableaux, certains se mettent à clignoter et chutent vers le sol. Le but du joueur est alors de le détruire avant qu'il touche le sol.

Un bonus important lui est attribué en cas de succès.



### 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 (10 caractères) en fin de partie.





### 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans **Tactician**, le 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)
- « tracé » (bouton 2, **Alt** par défaut)

#### Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son vaisseau dans n'importe quel sens. L'amplitude verticale est beaucoup plus réduite que l'horizontale.

#### Tir

Le joueur utilise le bouton "tir" pour détruire les vaisseaux ennemis.





## Mur de protection

Au cours du compte à rebours de chaque début de tableau ou à tout moment, le joueur peut construire un mur de protection en déplaçant son vaisseau tout en maintenant le bouton "tracé" enfoncé. Le mur est constitué d'éléments créés à partir de l'emplacement du viseur du joueur.

Chaque élément du mur peut encaisser un tir ennemi et le premier élément (rouge) est le point faible du mur : s'il est touché, c'est l'ensemble du mur qui saute.

