



TERRA FORCE **(Nichibutsu, 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
Bonus	5
Vaisseaux alliés	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME32	6
Déplacements, tirs et bombes	6
Changement de secteur	6



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 **Terra Force**. 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 **Terra Force**.

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

06/06/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Terra Force est un jeu de type « combat aérien » et peut se jouer à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y contrôle un vaisseau dont la mission est de survivre en allant le plus loin possible.



Architecture

Terra Force compte 8 niveaux, chacun étant composé de 2 secteurs, l'un en «surface», l'autre en «sous-sol». Le joueur peut passer de l'un à l'autre (même plusieurs fois par niveau) sous certaines conditions (voir montage graphique ci-contre et plus loin).

Le jeu utilise un scrolling continu dans tous les niveaux. Ce scrolling est vertical lorsque le vaisseau du joueur évolue en surface et horizontal lorsqu'il plonge dans la partie souterraine d'un niveau.

Chaque fin de niveau correspond à un changement «forcé» de secteur (de la surface vers le sous-sol ou inversement), parfois au terme d'un combat contre un boss (plus de détails dans le **guide stratégique** du jeu).



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.

En temps normal, le joueur perd une vie si son vaisseau est touché par un tir ou un ennemi. Lorsqu'il est équipé d'un bouclier (voir plus loin), son vaisseau peut encaisser plusieurs impacts avant d'être détruit. Le joueur peut récolter des vies supplémentaires s'il parvient à établir un score suffisant.

Dans la limite du scrolling continu imposé par le jeu, le temps pour terminer un niveau est illimité.





Bonus

Au milieu des ennemis passent parfois 4 vaisseaux en formation et non armés. Ces escadrilles se transforment en bonus à récolter si le joueur parvient à les détruire. Leur couleur indique le type de bonus :

- **B bleu** (bomb) : amélioration des bombes
- **L rouge** (Laser) : amélioration du tir principal
- **S vert** (speed) : amélioration de la maniabilité

Chaque «niveau» de bonus est rappelé dans le coin supérieur droit de l'écran (chaque vie perdue annulant l'ensemble des bonus). Après 3 «niveaux» de bonus, la destruction d'une 4^{ème} escadrille de la même couleur rapporte au joueur :

- **P bleu** : bouclier de protection
- **P rouge** : destruction des ennemis à l'écran
- **P vert** : idem mais 1000 points par cible

Vaisseaux alliés

Parfois passe à l'écran un vaisseau neutralisé par 2 ennemis. Les 3 appareils apparaissent derrière celui du joueur et le doublent peu à peu sans tirer.

Si le joueur parvient à détruire les 2 ennemis, le vaisseau central est libéré et un simple contact avec le vaisseau du joueur le transforme en un vaisseau allié, équipé d'un tir et de bombes.

Ce vaisseau allié est insensible aux attaques ennemies et le joueur peut en récupérer 2 (chaque vie perdue entraînant la disparition des vaisseaux alliés).





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Terra Force**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

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



Déplacements, tirs et bombes

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son vaisseau dans n'importe quelle direction et le bouton «tir» pour mitrailler ses ennemis.

En complément du tir classique, le bouton «bombe» permet de larguer des bombes sur l'ennemi. Ces bombes sont efficaces contre les ennemis au sol (quand le vaisseau du joueur est en surface) ou tout ennemi sur leur trajectoire (en sous-sol). Le vaisseau dispose d'un nombre illimité de bombes.



Changement de secteur

Lorsqu'il se trouve en surface, le joueur peut former des cratères au sol s'il dispose **d'au moins un «B bleu»** (1^{er} stade d'amélioration des bombes). En se plaçant à la verticale d'un cratère repéré «IN», le joueur fait plonger son vaisseau au sous-sol.

Lorsque son vaisseau se trouve dans la partie souterraine d'un niveau, le joueur ne peut remonter à la surface que par l'un des puits de communication existants, repérés «IN».

