



TRAVERSE USA/ZIPPY RACE (Irem, 1983)

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
Accélérateur/freins	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 **Traverse USA / Zippy Race**. 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 **Traverse USA / Zippy Race**.

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

27/03/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Traverse USA / Zippy Race est un jeu de type « pilotage » et peut se jouer à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y contrôle une moto dont la mission est de rallier Los Angeles à New York par étapes en obtenant le meilleur classement final.



Architecture

La traversée Los Angeles – New York est découpée en 5 étapes qui se déroulent alternativement sur route (étapes « impaires ») et dans le désert (étapes « paires »).

En cours d'étape, le jeu se présente en vue de dessus et utilise un scrolling vertical, la moto du joueur restant toujours au bas de l'écran. A l'approche de la fin d'étape, l'affichage change et utilise la perspective (ci-contre).

Si le joueur parvient à rejoindre New York, une machine plus puissante lui est proposée pour tenter à nouveau la traversée.



Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie à la 90^{ème} place avec un réservoir plein. La quantité de carburant restant est représentée en bleu sur l'échelle verticale à droite de l'écran.

Une barre de progression rouge sur la droite de l'écran indique au joueur le chemin qu'il a déjà parcouru. Son classement est indiqué dans le coin inférieur droit de l'écran (« RANK 4th » sur l'image ci-contre »).

Le joueur peut récupérer de l'essence en cours d'étape en récoltant des bidons de carburant (voir ci-contre). Un complément d'essence relatif à son classement d'étape lui est accordé à chaque nouvelle ville ralliée.





3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Traverse USA / Zippy Race**, le joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (au clavier, les touches fléchées gauche et droite) et de 2 boutons :

- « accélérateur » (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- « frein » (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger sa moto vers la gauche ou la droite.

Dans les épreuves sur route, le tracé est continu et comprend parfois des contre-allées.

Dans les épreuves désertiques, la piste est parfois coupée par un oued que le joueur doit franchir en passant par des ponts de bois, éventuellement en sautant pour ceux qui sont interrompus et repérés « JUMP » (voir ci-contre).



Accélérateur/freins

Ces 2 boutons permettent au joueur de contrôler la vitesse de sa machine. Le joueur doit maintenir le bouton « accélérateur » enfoncé pour conserver sa vitesse de pointe.

A cylindrée égale, la moto du joueur est légèrement moins rapide dans les épreuves sur piste.

