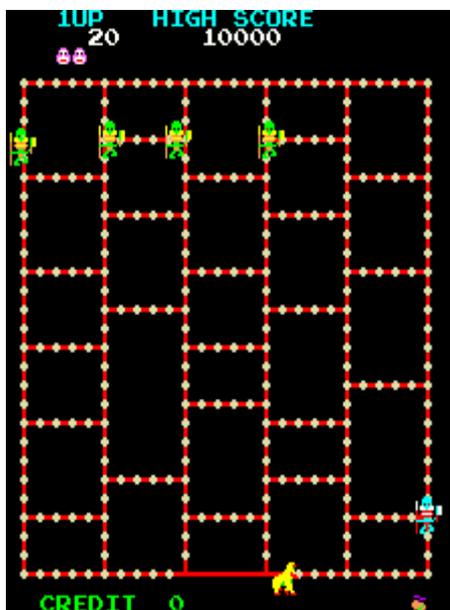




AMIDAR

Konami (1981)



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.....	4
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements.....	5
Sauts.....	5
Attaques.....	6
Tableaux-bonus.....	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 **Amidar**. 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 / AMIDAR / 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.

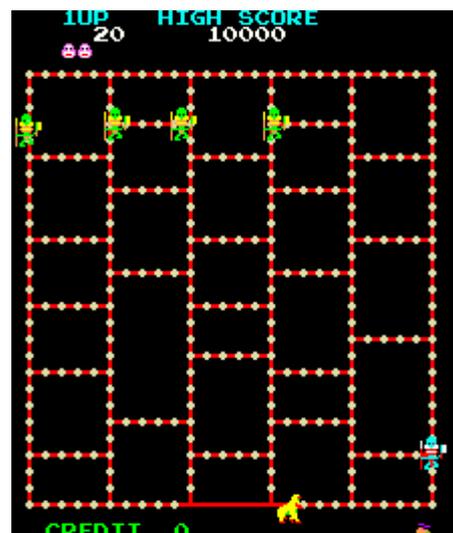


2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Amidar est un jeu de labyrinthe jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un personnage dont la mission consiste à colorier toutes les cases d'un labyrinthe en parcourant leur pourtour. Ce « personnage » est un gorille ou un rouleau à peinture, en alternance à chaque tableau.

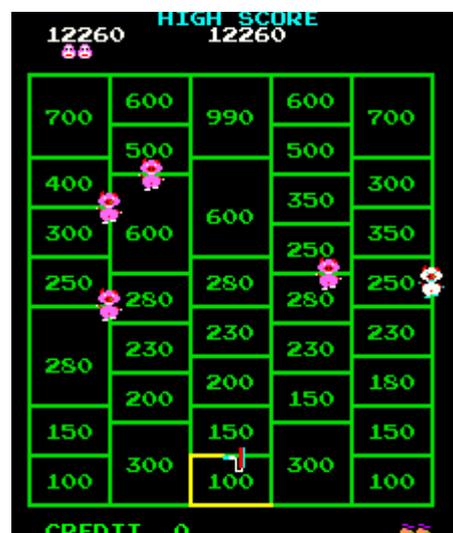
Le gorille avale des pastilles en se déplaçant librement dans le labyrinthe. Le rouleau étale sa peinture sur le pourtour des cases mais il ne peut le faire qu'autour des cases voisines de celles qui sont déjà « coloriées » : s'il s'éloigne trop, il n'a plus assez de peinture et doit venir en reprendre sur le pourtour d'une case déjà peinte.



Architecture

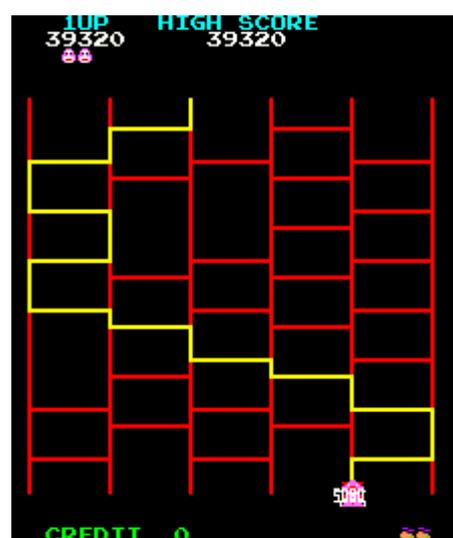
Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau. Le numéro du tableau en cours est repéré dans le coin inférieur droit de l'écran.

Un tableau se termine quand le joueur a colorié toutes les cases du labyrinthe.



Chaque tableau est suivi d'un « tableau-bonus » où le joueur doit déterminer le chemin à suivre pour aller collecter le bonus au bas de l'écran (ci-contre). S'il tarde trop à se décider, le jeu choisit un chemin au hasard.

Une fois ce tableau-bonus terminé, le jeu reprend avec un changement de personnage pour le joueur et ses ennemis (cannibales ou cochons).





Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué en haut de l'écran, sous le score.

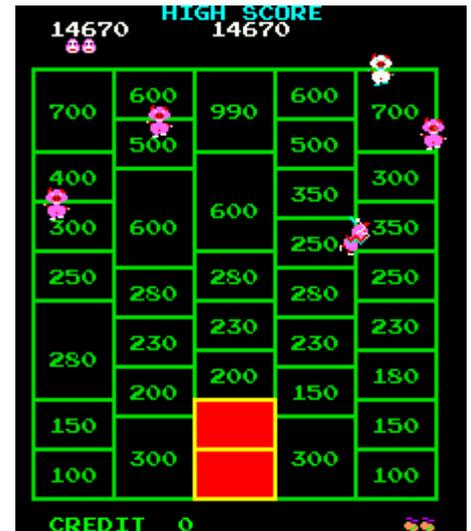
Un joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle). A chaque vie perdue, le jeu reprend au début du tableau en cours après une courte pause.

Le temps pour terminer un tableau est illimité.

Archivage du score

Si le score final du joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 meilleurs, il est retenu dans le tableau des scores.

Etrangement, la version du jeu émulée sur MAME ne permet pas d'entrer le nom d'un joueur classé (bug ?).





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

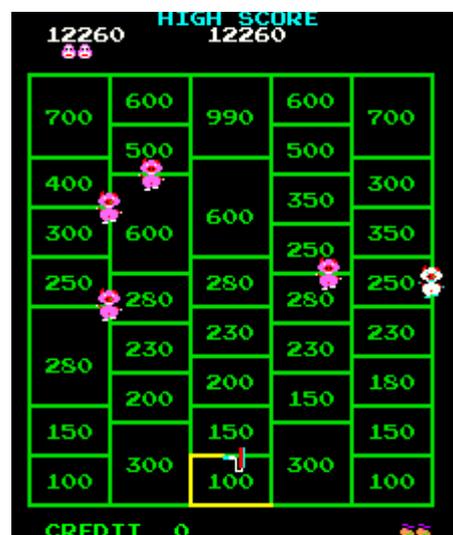
Dans Amidar, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées au clavier) et d'un bouton **saut** (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage dans les 4 directions (gauche, droite, haut ou bas).

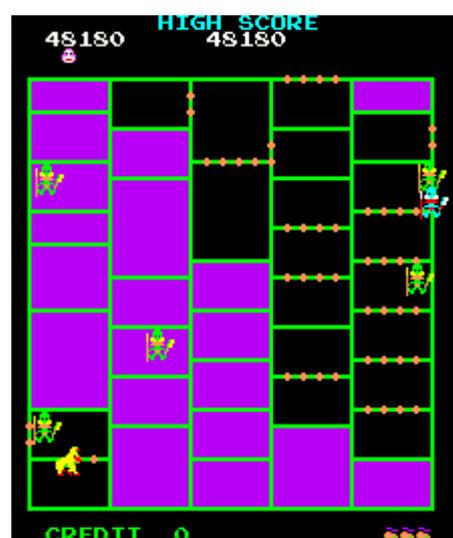
Les ennemis (sauf celui qui a une couleur différente des autres) obéissent quant à eux à une logique immuable : sauf lorsqu'ils se trouvent sur la ligne inférieure ou supérieure de l'écran, ils se déplacent suivant des verticales et changent de colonne à chaque fois qu'ils parviennent à un carrefour. Ce principe reste le même pour les « tableaux-bonus ».



Sauts

Le bouton saut permet au joueur d'envoyer brièvement tous ses ennemis en l'air pour ne pas que son personnage entre en collision avec eux.

Attention, chaque tableau est limité à 3 sauts et aucun rappel visuel n'indique au joueur de combien de sauts il dispose encore !

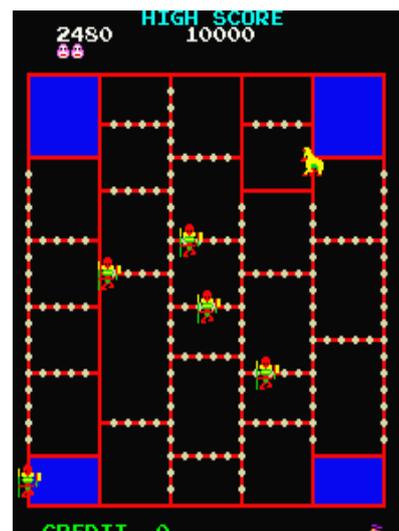




Attaques

Le joueur a la possibilité de lancer une attaque contre ses ennemis une fois par tableau. Pour cela, il doit colorier les cases correspondant aux 4 coins du jeu (ci-contre).

Les ennemis changent alors de couleur et deviennent vulnérables pendant quelques secondes. Le joueur peut foncer sur eux pour récolter des bonus. La phase d'attaque touche à sa fin lorsque les ennemis se mettent à clignoter.



Tableaux-bonus

Dans chaque tableau-bonus, le bouton **saut** permet de choisir le couloir de départ. **Le cochon descend ensuite suivant les verticales en changeant de colonne à chaque fois qu'il parvient à un carrefour.**

Le joueur récolte un bonus s'il parvient à atteindre les bananes au bas de l'écran.

