



# CAMELTRY

Taito (1990)



document par Asthalis



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

## SOMMAIRE

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b> .....	<b>2</b>
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b> .....	<b>3</b>
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Archivage du score.....	4
<b>3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE</b> .....	<b>5</b>
Interface de MAME.....	5
Rotations.....	5
Accélération et rebond.....	5
Bonus-Malus.....	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 **Cameltry**. 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 / CAMELTRY / 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

Cameltry est un jeu de labyrinthe jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur contrôle une bille dans un labyrinthe et sa mission consiste à guider cette bille vers la sortie.

L'originalité de Cameltry vient du fait que le joueur n'agit pas sur la bille mais sur le labyrinthe lui-même. Entraînée vers le bas par gravité, la bille interagit avec le décor que le joueur contrôle en rotation, la bille restant en permanence proche du centre de l'écran.



### Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux, chacun couvrant l'ensemble d'un même labyrinthe. Le numéro et le nom du niveau en cours sont rappelés au bas de l'écran.

En début de partie, Cameltry propose de choisir parmi 4 parcours en fonction de la difficulté souhaitée :

- **TRAINING** (6 niveaux, facile)
- **BEGINNER** (6 niveaux, moyen)
- **EXPERT** (8 niveaux, difficile)
- **SPECIAL** (10 niveaux, très difficile)



### Vie, énergie et temps

Dans Cameltry, chaque joueur commence sa partie avec une seule vie. S'il parvient à terminer un niveau, un bonus de temps lui est accordé pour continuer la partie dans le niveau suivant.

S'il échoue, le joueur peut se rattraper grâce à une loterie : un multiple de 10 lui est attribué d'office et un pointeur défile rapidement sur 10 nombres parmi lesquels celui qui lui a été indiqué. S'il parvient à arrêter le pointeur sur ce nombre (à l'aide de la touche « action »), un bonus de temps lui est accordé pour lui permettre de poursuivre sa partie. Le joueur ne peut être rattrapé qu'une seule fois.

La partie se termine sur un échec à la loterie ou si le compte à rebours tombe à zéro pour la deuxième fois.





### Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 5 meilleurs pour un type de parcours donné (à l'exception du parcours **TRAINING**, dont les scores ne sont pas archivés), il est retenu dans le tableau des scores du parcours correspondant et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le niveau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.

The screenshot shows a score table for the 'BEGINNER' level. The title is 'TODAY'S ARTISTIC PLAYERS' in red, with 'BEGINNER' in large red letters below it. A yellow bracket highlights the 'BEST TIME 5'00"0' in green. Below is a table with columns: RANK, SCORE, NO., TIME, and NAME. The table lists five players, all with a score of 010,000 and 'NO RECORD' for time. The names are in Japanese: 快刀, 沼田, 杉山, 小池, and 加藤.

RANK	SCORE	NO.	TIME	NAME
1ST	015,000	1	NO RECORD	快刀
2ND	010,000	1	NO RECORD	沼田
3RD	010,000	1	NO RECORD	杉山
4TH	010,000	1	NO RECORD	小池
5TH	010,000	1	NO RECORD	加藤

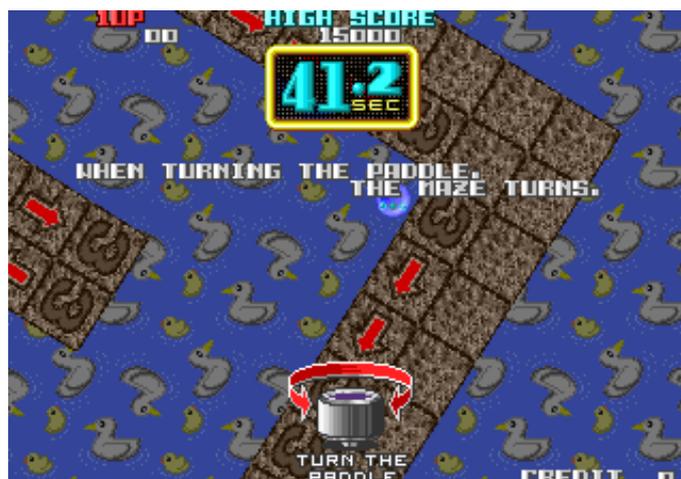


### 3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

A l'origine, sur la borne d'arcade de Cameltry, Chaque joueur dispose d'un spinner (bouton moleté rotatif) et d'un bouton classique.

Transposée à MAME, cette interface correspond à un contrôleur à 2 positions (les 2 sens de rotations possibles du spinner, les touches fléchées gauche et droite du clavier par défaut) complété d'un bouton **action** (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



#### Rotations

Les directions gauche et droite permettent de faire tourner l'ensemble du décor du jeu autour de la bille, dans les sens horaire (flèche droite) ou anti-horaire (flèche gauche).



#### Accélération et rebond

Dans Cameltry, les 2 actions sont obtenues à l'aide du bouton **action**.

Si le bouton **action** est pressé en continu, la bille se déplace plus rapidement dans le labyrinthe. Cette possibilité permet de gagner du temps mais elle doit être utilisée avec prudence car le joueur doit anticiper davantage les mouvements de sa bille.

Si le bouton **action** est pressé ponctuellement au moment où la bille est en contact avec un élément du décor, celle-ci rebondit plus fort sur lui qu'habituellement. Le recours à cette technique peut aider le joueur dans certaines situations.





### Bonus-Malus

La majorité des labyrinthes de Cameltry comportent des bonus (points ou temps supplémentaire) que le joueur peut récolter avec sa bille mais aussi des malus qui réduisent le temps disponible pour terminer le niveau en cours.

En général, les bonus sont indiqués en jaune et les malus en rouge.

