



RYGAR

(Tecmo, 1986)

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 et énergie	4
Temps	5
Fin de niveau	5
Objets bonus	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Déplacements	6
Sauts	6
Attaques	7



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 **Rygar - Legend warrior**. 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 **Rygar (US 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.



Historique

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

02/08/13 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Rygar est un jeu de type « plate-forme » et peut se jouer à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y incarne un guerrier dont la mission est de combattre ses ennemis en allant le plus loin possible.



Architecture

Le jeu est composé d'une succession de niveaux que le personnage du joueur explore de profil selon un scrolling horizontal.

Un aperçu du niveau complet en cours est visible dans le coin inférieur droit de l'écran et une petite fenêtre clignotante indique la position actuelle du joueur sur cette « mini-carte ».



Vie et énergie

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi ou un de ses projectiles, ou encore s'il tombe dans l'eau, dans un trou ou dans la lave. Il peut récolter de nouvelles vies en obtenant un score suffisamment élevé (un bruitage caractéristique le lui rappelle) ou en récoltant un bonus particulier (ci-contre).





Temps

Le temps pour terminer un tableau est limité par un compte à rebours situé en haut de l'écran, sous le meilleur score.

Contrairement à la majorité des jeux d'arcade, le joueur ne perd pas de vie quand ce compte à rebours tombe à zéro mais une créature immortelle apparaît et poursuit le joueur, qui a tout intérêt à atteindre rapidement la fin du niveau en cours pour ne pas avoir directement affaire à « la mort » !



Fin de niveau

Quand le joueur atteint la fin d'un niveau, un bonus de points lui est attribué en fonction :

- du nombre de victimes au cours du niveau
- d'un «rang » lié à son parcours
- du temps restant en fin de niveau



Objets bonus

Hormis les stèles en pierre sortant du sol et révélant des objets une fois détruites, le joueur peut récolter 5 objets-bonus aux effets variés, qui sont repris dans les 5 cases au bas de l'écran.

- croix : attaque longue portée
- couronne: plusieurs victimes par attaque
- tête de tigre : ennemi tué en marchant sur lui
- croix : invulnérabilité provisoire
- soleil : attaque secondaire verticale (au lieu d'en arc de cercle, voir plus loin).

Un important bonus est attribué au joueur s'il parvient à réunir les 5 objets. Tous sont perdus si le joueur perd une vie.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Rygar**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (au clavier, les touches fléchées) et de 2 boutons :

- « attaque » (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- « saut » (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements

Le joueur déplace son personnage avec les direction gauche et droite la majorité du temps, sauf lorsqu'il grimpe ou descend le long d'une corde (direction haut ou bas), où ces directions lui servent à se déplacer latéralement (ci-contre).



Sauts

Le bouton « saut » permet au joueur de faire sauter son personnage.

Le joueur peut choisir de sauter sur place (bouton « saut » seul) ou en combinaison avec la direction gauche ou droite s'il souhaite que son personnage continue d'avancer tout en sautant.

Si le joueur saute sur la tête d'un ennemi, ce dernier est temporairement étourdi et inoffensif (ou tué si le joueur dispose de l'objet-bonus « tête de tigre »).





Attaques

Pour combattre ses ennemis, le joueur utilise le bouton « attaque ». Son personnage projette une sorte de masse d'armes devant lui, du côté où il est tourné (ou dans l'une des 4 directions s'il est accroché à une corde).

Si le personnage est sur la terre ferme, une 2ème attaque est possible en combinant la direction « haut » et le bouton « tir » : sa masse d'armes fait alors un large arc de cercle pour finir sa trajectoire derrière lui, permettant de toucher des ennemis aériens ou derrière lui. L'objet-bonus « soleil » change cette trajectoire en une simple verticale permettant d'atteindre plus facilement les ennemis aériens. Comme l'attaque principale, cette attaque secondaire est possible au cours d'un saut.

