



SNOW BROS. 2

(Hanafram, 1994)

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 | 5 |
| Choix du personnage | 5 |
| Principe de l'attaque | 6 |
| « Boss » | 6 |
| Bonus « extra » | 6 |
| Bonus | 6 |
| Bonus de fin de tableau | 7 |
| Bonus de fin de niveau | 7 |
| Archivage du score | 8 |
| 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE | 7 |
| Interface de MAME | 8 |
| Déplacements | 8 |
| Attaque | 9 |
| Saut | 9 |



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 **Snow Bros.2**. 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 **Snow Bros.2 - With New Elves /Otenki Paradise**.

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

02/02/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Snow Bros. 2 est un jeu de plateforme jouable en solo ou jusqu'à 4 en équipe.

chaque joueur est représenté par un personnage dont la mission consiste à éliminer ses ennemis en les immobilisant avant de les projeter au bas de l'écran pour s'en débarrasser.

En fonction du personnage choisi, la nature de l'attaque est différente (jet de neige, jet d'eau, décharge électrique ou vent tourbillonnant).

Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux ou de niveaux, regroupés en mondes. A la fin de chaque monde, le joueur doit affronter un "boss" en duel.

La partie a majoritairement lieu dans des tableaux, dont l'écran couvre l'intégralité du décor. Mais certains mondes sont de véritables niveaux, dont l'affichage du décor utilise un scrolling vertical qui suit les déplacements du personnage du joueur.

Le numéro de chaque tableau ou niveau est indiqué par une incrustation avant chaque coup d'envoi.

Un tableau se termine quand le joueur a éliminé tous ses ennemis. Un niveau (tableau à scrolling vertical) se termine quand le joueur en a atteint le sommet.

Des intermèdes animés illustrent la partie à chaque changement de monde.





Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué au sommet de l'écran, près du score.

Un joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle) ou grâce au bonus "extra" (voir plus loin). A chaque vie perdue, le jeu reprend immédiatement en accordant au joueur une courte période d'immortalité (son personnage clignote).

Le temps pour terminer un tableau est a priori illimité mais des ennemis immortels apparaissent après un certain délai pour forcer le joueur à terminer rapidement le tableau en cours (ci-contre). Les ennemis se déplaçant de plus en plus vite avec le temps, il devient très difficile de leur échapper.

Le temps pour terminer un niveau est limité par un compte à rebours visible en haut de l'écran. Si le temps tombe à zéro, le joueur perd une vie.

Choix du personnage

En début de partie, chaque joueur peut choisir son personnage parmi 4 disponibles :

- Nick (the snow kid)
- Bobby (the thunder kid)
- Roy (the rain kid)
- Richard (the wind kid)

Chaque personnage utilise une arme propre (neige, foudre, eau ou vent).





Principe de l'attaque

Pour éliminer un ennemi, le personnage du joueur commence par l'immobiliser à l'aide de son mode d'attaque propre (neige, foudre, eau, vent). Une fois l'ennemi immobilisé, le joueur n'a plus qu'à lui donner une pichenette pour le faire disparaître. Tous les ennemis (mobiles ou non) sur sa trajectoire sont également éliminés.

Si un ennemi est abandonné dans un état immobilisé, il finit par reprendre ses esprits et redevient mobile au bout de quelques secondes.

« Boss »

Pour combattre un "boss", le joueur se sert des autres ennemis comme projectiles une fois neutralisés. Une étincelle traduit chaque impact et le "boss" change peu à peu d'apparence à mesure que son énergie diminue, jusqu'à sa mort qui correspond à la fin du tableau.

L'énergie du "boss" est matérialisée par une jauge au sommet de l'écran.

Bonus

Chaque ennemi éliminé laisse un objet-bonus que le joueur peut récolter. Cet objet disparaît au bout de quelques secondes.

Certains bonus permettent d'améliorer les capacités du personnage du joueur (voir plus loin).





Bonus « extra »

Certains ennemis neutralisés laissent un objet-bonus marqué d'une lettre du mot « extra ».

Si le joueur parvient à rassembler les 5 lettres au cours de la partie, il bénéficie d'une vie supplémentaire.



Bonus de fin de tableau

Si le joueur parvient à éliminer tous ses ennemis d'un seul coup (ennemi projeté balayant tout sur son passage), il est récompensé par une pluie d'objets après la disparition du dernier ennemi. Il ne dispose alors que de quelques secondes pour récolter ces bonus avant le passage au tableau suivant.



Bonus de fin de niveau

A la fin d'un niveau (monde continu à scrolling vertical), le joueur est récompensé par un bonus dépendant du temps qu'il lui a fallu pour atteindre le sommet du niveau.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 5 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom en fin de partie. Le personnage choisi par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Snow Bros. 2**, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut les touches fléchées du clavier) et de 2 boutons :

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



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage vers la gauche ou la droite. S'il chute d'une plateforme, la hauteur de chute est sans incidence et il est possible de diriger le personnage vers la gauche ou la droite au cours de sa chute.

Le personnage peut également pousser un ennemi neutralisé vers la gauche ou la droite s'il se trouve en contact avec lui (ci-contre) ou se baisser pour éviter un projectile (direction bas).

La vitesse de déplacement peut être augmentée par un bonus (speed up).





Attaque

Une pression répétée du bouton "attaque" permet dans un premier temps au personnage du joueur d'immobiliser un ennemi.

La puissance de l'attaque peut être augmentée par un objet-bonus (power up), tout comme sa portée (range up).

Une fois l'ennemi immobilisé et le personnage du joueur en contact avec lui, le bouton "attaque" combiné à la direction gauche ou droite permet de se débarrasser de l'ennemi.



Saut

Le bouton "saut" permet au joueur de faire sauter son personnage, sur place ou combinaison avec une direction.

Le saut vers le haut permet d'atteindre une plateforme supérieure ou de passer par-dessus un obstacle, comme un ennemi immobilisé.

Le saut vers le bas permet de rejoindre une plateforme inférieure sans être obligé de chuter depuis une extrémité de la plateforme actuelle.

