



## **SNOW BROS. (Toaplan, 1990)**

guide par Asthalis



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

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>	<b>2</b>
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>	<b>4</b>
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Principe de l'attaque	5
« Boss »	5
Mode « extra »	5
Bonus	6
Bonus de fin de tableau	6
Archivage du score	6
<b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b>	<b>7</b>
Interface de MAME	7
Déplacements	7
Attaque	7
Saut	8



## **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.**. 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. - Nick & Tom (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

02/02/15 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

**Snow Bros.** est un jeu de plateforme jouable en solo ou à 2 en équipe.

Chaque joueur est représenté par un personnage dont la mission consiste à éliminer ses ennemis en les transformant en boules de neige qu'il peut ensuite projeter au bas de l'écran pour s'en débarrasser.

### Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. Tous les 10 niveaux, le joueur doit affronter un "boss" en duel.

L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau et le numéro de chaque tableau est indiqué par une incrustation avant chaque coup d'envoi.

Un tableau se termine quand le joueur a éliminé tous ses ennemis.

### 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 projectiles. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle) ou grâce au mode "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 un ennemi immortel apparaît 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.





## Principe de l'attaque

Pour éliminer un ennemi, le personnage du joueur projette de la neige sur lui pour l'enfermer dans une boule. Une fois l'ennemi immobilisé, le joueur n'a plus qu'à donner une pichenette à sa boule de neige pour l'envoyer au bas de l'écran et la faire disparaître. Tous les ennemis ou autres boules de neige situés sur sa trajectoire sont également éliminés.

Si un ennemi est abandonné dans sa boule de neige, il finit par se dégager et redevient mobile au bout de quelques secondes.

## « Boss »

Pour combattre un "boss", le joueur se sert des autres ennemis comme projectiles une fois enfermés dans des boules de neige. Une étincelle signale 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.

## Mode « extra »

Dans certaines situations, un objet-bonus en forme de tête apparaît et permet (s'il est récolté) de basculer dans un mode temporaire où d'autres types d'ennemis apparaissent. Dans ce mode, chaque ennemi éliminé permet d'ajouter une lettre aux mots « snow » ou « bros » (selon le joueur), visibles au bas de l'écran. Si un joueur parvient à rassembler les 4 lettres de son mot au cours de la partie, il bénéficie d'une vie supplémentaire.

Le mode "extra" touche à sa fin quand les ennemis se mettent à clignoter.





## 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 de fin de tableau

Si le joueur parvient à éliminer tous ses ennemis d'un seul coup (boule de neige 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.



## Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 6 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom en fin de partie. Le tableau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.

RANK	NAME	SCORE	FLOOR
1ST	A B C	40000	15
2ND	D E F	39000	14
3RD	G H I	38000	13
4TH	J K L	37000	12
5TH	M N O	36000	11

TOAPLAN  
© TOAPLAN CO. LTD. 1990  
ALL RIGHTS RESERVED  
CREDIT 0



### 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans Snow Bros., chaque joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (par défaut les touches gauche et droite au 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. Pour descendre sur une plateforme inférieure, le personnage doit se laisser tomber depuis un bord de celle qu'il occupe. 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 une boule de neige vers la gauche ou la droite s'il se trouve en contact avec elle (ci-contre).

La vitesse de déplacement peut être augmentée par un bonus (flacon contenant un liquide rouge).

#### Attaque

le bouton "attaque" permet dans un premier temps au personnage du joueur de projeter de la neige du côté où il est tourné, pour immobiliser ses ennemis dans une boule de neige avant de s'en débarrasser. La quantité de neige est illimitée.

La puissance du jet de neige peut être augmentée par un bonus (flacon contenant un liquide bleu), tout comme sa portée (flacon contenant un liquide jaune).

Une fois l'ennemi immobilisé et le personnage du joueur en contact avec sa boule de neige, le bouton "attaque" combiné à la direction gauche ou droite permet de projeter l'ennemi au bas de l'écran pour s'en débarrasser.





## Saut

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

Le saut permet d'atteindre une plate-forme supérieure ou de passer par-dessus un obstacle, comme un ennemi enfermé dans une boule de neige.

