



TWIN COBRA **(Toaplan, 1987)**

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
Armement	5
Etoiles et fin de niveau	6
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface de MAME	7
Déplacements, tirs et bombes	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 **Twin Cobra**. 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 **Twin Cobra (World)**.

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

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

02/08/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Twin Cobra est un jeu de type "combat aérien" et peut se jouer à 2 simultanément en mode "coopératif". Chaque joueur y contrôle un hélicoptère dont la mission est d'aller le plus loin possible en éliminant ses ennemis.



Architecture

Twin Cobra est un jeu à scrolling vertical continu. Il utilise aussi un léger scrolling latéral quand l'hélicoptère du joueur se rapproche du bord gauche ou droit de l'écran. L'univers de jeu est continu et découpé en niveaux se terminant par un combat face à un boss suivi d'une courte pause (au moment où l'hélicoptère se pose sur un bâtiment flottant).





Vie, énergie et temps

La joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran, sous le score. Le joueur peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant ou en récupérant certains bonus en cours de jeu.

Le joueur perd une vie si son hélicoptère entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs.

Le temps pour terminer un niveau est limité en partie par le scrolling vertical et en partie par un délai non affiché au-delà duquel le boss de fin de niveau abandonne le combat s'il n'a pas été détruit.



Armement

L'armement de l'hélicoptère du joueur est évolutif. Certains ennemis libèrent une fois détruits l'un des bonus suivants :

- "S" : augmentation de la puissance de tir
- "B" : bombe supplémentaire
- pastille de couleur changeante : type de tir (classique, éventail, multi-directionnel, laser)





Etoiles et fin de niveau

Certaines installations au sol révèlent une étoile jaune une fois détruits. Le joueur doit en ramasser le plus possible pour augmenter le bonus qu'il touchera à la fin du niveau en cours. Cette quantité n'est pas rappelée à l'écran mais le bonus de fin de niveau est proportionnel au nombre d'étoiles récoltées avec le dernier hélicoptère du joueur. Si le joueur perd une vie, le "compteur d'étoiles" est remis à zéro.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Twin Cobra**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

- "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "bombe" (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements, tirs et bombes

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son hélicoptère.

Le joueur utilise le bouton "tir" pour combattre ses ennemis. Le type de tir dépend du dernier bonus (pastille de couleur changeante) récolté par le joueur et sa puissance du nombre de "S" récupérés.

L'hélicoptère du joueur est aussi équipé de bombes largables à l'aide du bouton "bombe" (3 en début de partie). Chaque bombe produit des dommages importants sur une zone réduite de l'écran. Le nombre de bombes restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran et il est possible d'en récupérer de nouvelles en récoltant les "B" libérés par la destruction de certains ennemis. Chaque fois que le joueur perd une vie, son hélicoptère suivant est équipé d'office de 3 bombes.

