



IKARI WARRIORS

(SNK/Elite, 1986)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général	3
Architecture	3
Vie, énergie et temps	3
Armement	4
Soldats ennemis	4
Tanks abandonnés	4
Autres ennemis	5
Bâtiments ennemis	5
Bonus	5
Archivage du score	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface	6
Déplacements	6
Tir et grenades	6
Tank	6
Blocage	7



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'Amstrad CPC qui utilisent un émulateur (tel **Caprice32** ou **WinAPE**) mais ne connaissent pas encore le jeu **Ikari Warriors**. 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 d'origine du jeu sur Amstrad CPC ou sa variante émulée.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme originale. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Historique

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

17/05/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Ikari Warriors est un jeu de tir jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur est représenté par un petit personnage, dont la mission consiste à aller délivrer un colonel allié prisonnier au coeur d'une base ennemie.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'un niveau continu, dans lequel l'affichage du décor utilise un scrolling vertical qui suit les déplacements des joueurs.



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 6 vies. Le nombre de vies restantes (y compris celle en cours) est rappelé de chaque côté de l'écran, selon le joueur.

Un joueur peut perdre une vie dans plusieurs situations :

- s'il est atteint par un tir ennemi ou une grenade
- s'il en entre en collision avec un ennemi
- s'il saute à pied sur une mine
- s'il saute dans l'explosion de son tank (voir plus loin)

Il ne peut en obtenir de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle). A chaque vie perdue, le jeu reprend immédiatement en accordant au joueur une courte période d'immortalité (son personnage clignote).

Le temps pour remplir la mission est illimité.





Armement

Chaque joueur est initialement équipé d'un fusil avec 99 cartouches et transporte 50 grenades (le nombre de munitions est rappelé de chaque côté de l'écran, selon le joueur). Il peut récupérer des munitions supplémentaires en récoltant les bonus correspondants, représentant un pistolet ou une grenade.

S'il perd une vie, un joueur reprend la partie avec l'inventaire initial.



Soldats ennemis

Les soldats ennemis peuvent se déplacer sur terre ou sous l'eau (ils sont invulnérables dans ce dernier cas).

Parmi les soldats ennemis se trouve parfois un soldat vert. Il se comporte comme les soldats bleus mais il laisse un bonus à ramasser une fois éliminé.



Tanks abandonnés

Un joueur peut s'emparer d'un tank abandonné à plusieurs reprises dans le jeu. Une fois aux commandes, il ne craint plus les tirs ennemis. Si le tank est atteint par une grenade ou fait exploser une mine, le joueur a quelques secondes pour le quitter avant son explosion. Un tank ne peut se déplacer que sur la terre ferme, contrairement à un soldat à pied.

L'autonomie du tank est limitée par son carburant embarqué. Un joueur peut récupérer de l'essence grâce au bonus correspondant, représentant un bidon. Un tank peut écraser des ennemis mais sa consommation de carburant augmente dans ce cas. Lorsque son réservoir est vide, le tank clignote et le joueur doit le quitter avant son explosion.





Autres ennemis

D'autres dangers menacent les joueurs : mines, soldats fixes armés d'un bazooka, têtes de pierre à tir en éventail, tanks ennemis et hélicoptères.



Bâtiments ennemis

Parmi les bâtiments ennemis, certains sont destructibles et proposent des bonus aux joueurs une fois détruits. des tireurs se cachent parfois dans les bunkers et tirent lorsqu'un joueur approche.



Bonus

Parmi les bonus possibles, certains prennent la forme d'une lettre :

- un « **S** » (special) vaut 1000 points
- un « **B** » (bomb) augmente la puissance des grenades (si le joueur est à pied) ou des obus (si le joueur pilote un tank) tant que le joueur ne perd pas de vie
- un « **K** » (kill) élimine instantanément tous les ennemis visibles à l'écran



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 6 meilleurs, il est retenu dans le tableau des scores.

Ce tableau des scores est visible au cours du mode démonstration du jeu, déclenché au bout d'un certain temps si aucun joueur ne lance une partie. Ce mode affiche un scrolling de l'univers du jeu, jusqu'à la 1ère forteresse.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **Ikari Warriors**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions et de 2 boutons :

- « tir »
- « blocage »

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les 4 touches fléchées pour les directions (les 4 diagonales sont obtenues dans le jeu en combinant 2 directions).



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage.

N.B. : parmi les bugs du jeu, certains déplacements en diagonale font reculer le personnage de l'autre joueur !



Tir et grenades

S'il est à pied, le joueur doit presser brièvement le bouton « tir » pour utiliser son fusil ou plus longtemps pour lancer une grenade.



Tank

Si le joueur trouve un tank abandonné, il peut le prendre en se plaçant sur lui puis en pressant longtemps le bouton « tir ».

Le seule arme du tank (obus) entame les munitions correspondant aux grenades et ajuste la portée du tir à la cible visée.

Pour quitter un tank avant son explosion (panne de carburant ou impact d'une grenade proche), le joueur doit presser à nouveau longtemps le bouton tir.





Blocage

Habituellement, un joueur tire et jette des grenades dans la direction vers laquelle son personnage ou son tank est tourné. Mais à l'aide de la touche « blocage », il est possible de « verrouiller » l'orientation du personnage ou du tank quel que soit le sens de son déplacement, pour privilégier une direction de tir. Une nouvelle pression sur la touche « blocage » annule ce mode.

