



NIGHT SHADE **(Ultimate Play The Game, 1985)**

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
Exploration et orientation	4
Projectiles	4
Ennemis et tirs	4
Créatures maléfiques et objets magiques	5
Archivage du score	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de commande	5
Déplacements	6
Tir	6
Orientation	6
Pause	6



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 **Night Shade**. 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

31/08/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Night Shade est un jeu de type labyrinthe en vue 3D isométrique jouable en solo. Le joueur est représenté par un personnage dont la mission est d'éliminer 4 créatures maléfiques (un squelette, la mort avec sa faux, un spectre et un fantôme) à l'intérieur d'un village aux mains des forces du mal.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une exploration continue du village, constituée de rues et de maisons. La géographie des lieux est figée mais le point de départ du joueur est aléatoire à chaque nouvelle partie.

L'affichage du décor utilise un scrolling multi-directionnel.



Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 5 vies. Le nombre de vies restantes (y compris celle en cours) est indiqué par autant de silhouettes au bas de l'écran. En début de partie, ces silhouettes sont blanches.

Le joueur perd de l'énergie s'il entre en collision avec un ennemi (qui disparaît après avoir touché le joueur). Un contact avec un ennemi fait passer la dernière silhouette représentant le joueur du blanc au jaune, puis du jaune à l'orange. A ce stade, le joueur perd une vie s'il touche un autre ennemi. A chaque vie perdue, le jeu reprend au même endroit après une courte pause.



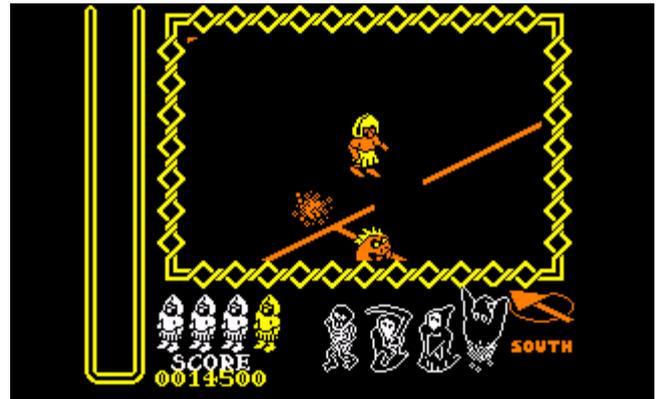
Si le joueur trouve une potion, la couleur du dernier symbole repasse au blanc.

Le temps pour terminer la partie est illimité.



Exploration et orientation

Si le joueur entre dans une maison encore non visitée, une courte mélodie le lui indique pour faciliter son exploration. Initialement, le nord correspond à la direction en haut à gauche de l'écran (rose des vents dans le coin inférieur droit) mais le joueur peut modifier cette orientation pour inverser le nord et le sud.



Projectiles

Pour se débarrasser de ses ennemis, le joueur doit d'abord récolter des projectiles à l'intérieur d'une maison. Il existe 4 types différents de projectiles et une même maison produit toujours le même type de projectile. Ceux-ci se déplacent librement à l'intérieur et le joueur doit marcher sur un projectile pour le récolter.

L'inventaire des projectiles récoltés est visible verticalement à gauche de la fenêtre de jeu. Le dernier projectile récolté est le plus haut dans l'inventaire et c'est celui qui sera utilisé en premier quand le joueur en aura besoin.



Ennemis et tir

La plupart des ennemis se déplacent dans les rues et les maisons mais ils peuvent aussi apparaître n'importe où sans prévenir.

Parmi les ennemis les plus fréquents du jeu, on trouve 4 monstres d'apparence humanoïde. Chaque type est éliminé par un projectile particulier. Si un autre projectile est utilisé, le monstre change d'apparence ou se divise en deux. Les autres ennemis courants (champignon, gelée jaune, nuage de poussière, boule à éclairs, boule de feu) sont éliminés par n'importe quel type de projectile.





Créatures maléfiques et objets magiques

Parmi les ennemis, 4 sont mortels au contact et n'existent qu'en un seul exemplaire. Le joueur ne peut les éliminer qu'à l'aide de 4 objets magiques, chacun n'existant également qu'en un seul exemplaire et s'utilisant comme un projectile standard. Le placement initial de ces créatures maléfiques et des objets permettant de les éliminer est aléatoire à chaque nouvelle partie.

- le squelette est éliminé par un marteau
- la mort (avec faux) est éliminée par un sablier
- le spectre est éliminé par un crucifix
- le fantôme est éliminé par une bible

Si l'un des 4 objets magiques clignote dans l'inventaire du joueur, la créature qu'il peut éliminer se trouve dans les environs.

Archivage du score

Le jeu ne propose pas de tableau des scores mais, une fois la partie terminée, un écran de bilan rappelle le score final et le pourcentage d'exploration.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de commande

Le jeu propose plusieurs options pour les déplacements du joueur. Je vous recommande de choisir les commandes au joystick en mode directionnel (choix 2 et 3) dans le menu initial.

Hormis les touches directionnelles, le joueur dispose de 2 autres touches :

- « tir » (**Ctrl** par défaut)
- « orientation » (**espace** par défaut)
- « pause » (**Maj** par défaut)





Déplacements

Si le joueur a choisi les options 2 et 3 dans le menu initial, il peut contrôler son personnage à l'aide des 4 touches directionnelles. La flèche « gauche » correspond à la direction nord ou sud, selon l'orientation choisie par le joueur.

Le personnage se déplace temporairement plus vite s'il a trouvé des "bottes de 7 lieues" (bottes ailées).



Tir

Si le joueur a récolté des projectiles, il peut tirer sur ses ennemis en se tournant vers eux et en utilisant le bouton « tir ». L'effet d'un tir dépend de l'ennemi et du projectile utilisé (voir carte du jeu).



Orientation

Le bouton « orientation » permet de retourner la vue de 180° en inversant le nord et le sud. Cela peut être utile pour voir si un ennemi ne se cache pas de l'autre côté de la porte d'entrée d'une maison.



Pause

Le bouton « pause » permet d'interrompre momentanément la partie ou de la poursuivre. Hormis l'immobilisation de l'image, aucun autre signe à l'écran ne signale la mise en pause.

