

BLOOD BROS.

TAD (1990)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	5
Interface de MAME.....	5
Tir.....	5
Déplacements.....	6
Plongeurs.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Blood Bros.**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / BLOOD BROS. / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

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



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Blood Bros. est un jeu de tir de type « lightgun » jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur est représenté par un personnage (cow-boy ou chef indien) dont la mission consiste à éliminer un nombre suffisant de cibles ennemies pour passer au tableau suivant.

Ces cibles (fixes ou mobiles) sont des personnages, des véhicules, des animaux et des éléments de décor. Une barre de progression au bas de l'écran (à côté de la mention **FOE**) indique le nombre de cibles abattues par rapport au total nécessaire pour passer au tableau suivant.

Blood Bros. est le successeur du jeu Cabal, du même éditeur.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux.

L'univers du jeu est organisé en « stages » comprenant chacun 4 tableaux successifs. Un écran d'introduction est présenté au joueur en début de « stage » (ci-contre). Le 4^{ème} et dernier tableau de chaque « stage » se termine par un duel face à un boss.

Chaque tableau se termine quand le joueur a éliminé le nombre de cibles nécessaire.



Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran, sous la forme de boules bleues.

Le joueur perd une vie si son personnage est atteint par un tir ou une explosion. Il peut en récolter de nouvelles dans certaines circonstances.

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 difficiles à éviter apparaissent après un certain délai pour forcer le joueur à terminer rapidement le tableau en cours (aigle ci-contre).





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 20 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le tableau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.

NO.	NAME	SCORE	AREA
1	TAD	20000	1-3
2	TAD	19800	1-2
3	TAD	19200	1-1
4	TAD	12800	1-1
5	TAD	8751	1-1
6	TAD	8087	1-1
7	TAD	8086	1-1
8	TAD	8080	1-1
9	TAD	6809	1-1
10	TAD	6502	1-1
11	TAD	6500	1-1
12	TAD	6400	1-1
13	TAD	6200	1-1
14	TAD	6200	1-1
15	TAD	6100	1-1
16	TAD	6000	1-1
17	TAD	5900	1-1
18	TAD	5800	1-1
19	TAD	5700	1-1
20	TAD	5600	1-1

GAZOTT 00 INSERT COINS



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Blood Bros., chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons pour le joueur 1) et de 3 boutons :

- **tir** (bouton 1, **Ctrl** par défaut pour le joueur 1)
- **plongeon** (bouton 2, **Alt** par défaut pour le joueur 1)
- **explosif** (bouton 3, **Espace** par défaut pour le joueur 1)



Tir

Chaque joueur utilise le bouton **tir** pour se servir de son arme principale (pistolet ou fusil) à l'emplacement où se trouve son viseur. Il peut tirer en rafale en pressant le bouton à répétition. Les munitions sont illimitées pour l'arme principale.

Chaque joueur dispose aussi d'explosifs dont l'effectif restant est rappelé par un nombre dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ces explosifs peuvent être lancés en direction du viseur à l'aide de la touche correspondante (ci-contre).





Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son viseur (pour ajuster ses cibles) et son personnage (pour éviter les tirs ou ramasser au sol les bonus obtenus grâce à certaines cibles).

Les directions gauche et droite déplacent à la fois le viseur et le personnage, alors que les directions haut et bas n'affectent que le viseur.

Si le joueur veut déplacer son viseur sans que son personnage ne bouge, il doit tirer en continu (bouton **tir** maintenu enfoncé) et diriger en même temps son viseur grâce aux touches fléchées.



Plongeon

S'il se sent débordé par l'ennemi, le joueur a la possibilité de faire rouler son personnage au sol pour esquiver le danger.

En pressant le bouton **plongeon** en combinaison avec la direction gauche ou droite, il fait instantanément plonger son personnage au sol du côté qu'il a choisi.

Le joueur est alors **immortel** pendant tout le temps où son personnage roule au sol, quelle que soit la puissance des tirs ennemis.

