



CAVEMAN NINJA

Data East (1991)



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
Montures.....	4
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements.....	5
Sauts.....	5
Attaque.....	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 **Caveman Ninja**. 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 / CAVEMAN NINJA / 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

Caveman Ninja est un jeu de plateforme/action jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur est représenté par un homme préhistorique dont la mission consiste à délivrer des filles enlevées par la tribu ennemie.

Architecture

L'univers du jeu est organisé en mondes comprenant chacun plusieurs secteurs successifs. Le jeu utilise un scrolling horizontal ou vertical selon les configuration des lieux.

A la fin de certains secteurs, le joueur a le choix entre 2 chemins possibles conduisant à des secteurs différents dans la suite du jeu. S'il tarde trop à se décider, le jeu impose le choix correspondant à la position du personnage.

Quel que soit le chemin choisi, chaque monde se termine par un duel face à un « boss ».

Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies en réserve est rappelé dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Pour chaque vie, un joueur possède un capital d'énergie, symbolisé par une barre colorée dans un coin supérieur de l'écran. Contrairement à la plupart des jeux du même type, chaque personnage perd régulièrement de l'énergie (sauf lorsqu'il combat un « boss ») et doit constamment récolter de la nourriture pour ne pas mourir de faim.

Le joueur perd une vie si son énergie tombe à zéro ou si son personnage tombe dans un gouffre, dans l'eau ou dans le feu. Il peut récupérer de l'énergie grâce aux bonus laissés par ses ennemis abattus.

Si un joueur met trop de temps pour terminer un secteur, des boulets mortels apparaissent et chutent depuis le sommet de l'écran.





Montures

Dans certains mondes, le personnage du joueur ne se déplace pas à pied mais porté par un animal (ptérodactyle ou serpent de mer).



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).



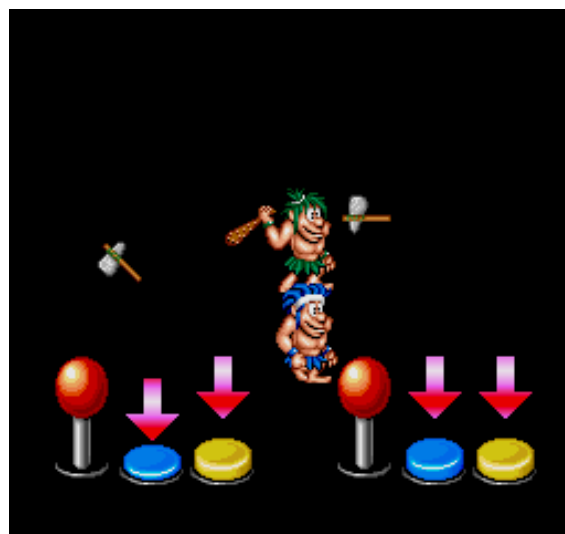


3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Caveman Ninja, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier et leurs combinaisons pour le joueur 1) et de 2 boutons :

- **attaque** (bouton 1, **Ctrl** par défaut pour le joueur 1)
- **saut** (bouton 2, **Alt** par défaut pour le joueur 1)



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage dans n'importe quelle direction.

Lorsqu'il est porté par un animal, le joueur contrôle les déplacements de sa monture, son personnage gardant toujours la possibilité d'attaquer, se retourner (ptérodactyle) ou de sauter (sur la tête de son serpent de mer).



Sauts

Chaque joueur peut faire sauter son personnage en pressant le bouton **saut**, sur place ou en combinaison avec la direction (gauche ou droite) dans laquelle il se déplace.

Si le joueur utilise la direction haut en même temps qu'il presse le bouton **saut**, son personnage saute environ 2 fois plus haut en effectuant un saut périlleux (voir ci-contre).





Attaque

A l'aide du bouton **attaque**, chaque joueur peut lancer un projectile (de différents types possibles selon les bonus récoltés) suivant la direction vers laquelle son personnage est tourné. Il peut aussi envoyer son projectile vers le haut.

Si une brève pression sur le bouton provoque une attaque « standard », le garder enfoncé plus longtemps permet d'emmagasinier de la puissance jusqu'au moment où le joueur relâche le bouton. Mais s'il tarde trop, son personnage finit par s'essouffler et doit ensuite recommencer sa préparation depuis le début (voir ci-contre).

