



**ROC'N ROPE**  
Konami (1983)

## GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 12/05/13  
<http://asthalis.free.fr>



# ROC'N ROPE (Konami, 1983)

guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
<http://asthalis.free.fr>

|                                               |          |
|-----------------------------------------------|----------|
| <b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>             | <b>2</b> |
| En bref                                       | 2        |
| Conditions d'utilisation                      | 2        |
| Historique                                    | 3        |
| <b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>                | <b>4</b> |
| Cadre général                                 | 4        |
| Architecture                                  | 4        |
| Vie, énergie et temps                         | 5        |
| Ennemis                                       | 5        |
| <b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b> | <b>6</b> |
| Interface de MAME                             | 6        |
| Déplacements                                  | 6        |
| Grappin                                       | 6        |
| Attaque (1)                                   | 7        |
| Attaque (2)                                   | 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 **Roc'n Rope**. 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 **Roc'n Rope**.

### **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

### 23/08/06 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

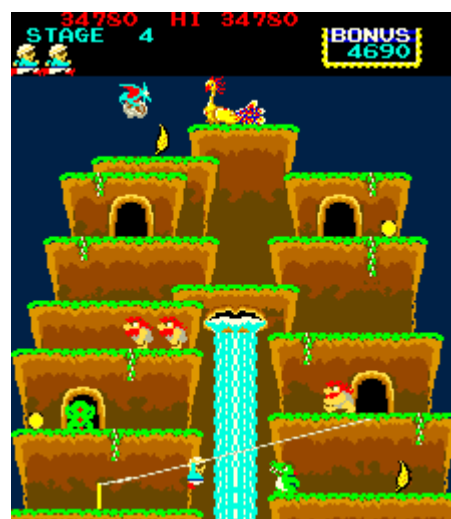
### Cadre général

**Roc'n Rope** est un jeu de plate-forme et peut se jouer à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y incarne un personnage dont la mission est de rejoindre un oiseau d'or posé au sommet de chaque tableau du jeu.

### Architecture

L'écran couvre l'ensemble de l'aire de jeu et chaque tableau correspond à un nouvel écran. Le numéro du tableau en cours est repéré dans le coin supérieur gauche de l'écran, sous le score.

Le jeu est composé de 4 tableaux principaux et reprend au premier (avec quelques changements dans le placement des bonus) si le joueur parvient à passer la première série de 4 tableaux.





## Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran, sous le numéro du tableau.

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi, un projectile, la cascade du 4<sup>ème</sup> tableau ou encore s'il tombe de trop haut. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé (un son caractéristique se fait entendre pour le lui rappeler).

Le temps pour terminer un tableau est limité par un « bonus » (dans le coin supérieur droit de l'écran) agissant comme un compte à rebours. Si ce bonus tombe à zéro, le joueur perd une vie.

## Ennemis

Chaque tableau compte plusieurs types d'ennemis (hommes préhistoriques, dinosaures et ptérodactyles portant des rochers).

Les hommes préhistoriques et les dinosaures se déplacent le long des plates-formes. Ils peuvent aussi entrer ou sortir par l'une des 4 « portes » que compte chaque tableau ou changer d'« étage » (l'homme préhistorique piétine sur place et le dinosaure montre les dents avant de monter ou descendre).

Le ptérodactyle fait des allers et retours au sommet de l'écran. A partir du 5<sup>ème</sup> tableau, il commence à larguer des rochers.





### 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans **Roc'n Rope**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (au clavier, les touches fléchées) et de 2 boutons :

- « grappin » (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- « attaque » (bouton 2, **Alt** par défaut)



#### Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour se déplacer.

Les directions gauche et droite lui permettent de se déplacer lorsqu'il se trouve sur une plate-forme.

La direction « haut » lui permet de s'accrocher à la corde de son grappin lorsque celle-ci est tendue (voir plus bas).

La direction « bas » lui permet de lâcher cette corde ou de redescendre à la plate-forme inférieure (uniquement via une liane ou une stalactite, selon le tableau).



#### Grappin

Le bouton « grappin » permet au joueur de lancer une sorte de grappin pour atteindre les plates-formes supérieures. Le « lancer » s'effectue du côté où est tourné le joueur et l'angle de tir est fixe. La corde se tend dès que le grappin rencontre une nouvelle plate-forme et le joueur peut alors y grimper (direction « haut » pour attraper la corde puis gauche ou droite pour monter le long de la corde et enfin « haut » pour se hisser sur la nouvelle plate-forme).

**Attention, les ennemis peuvent aussi grimper le long de la corde du joueur et celui-ci lâche prise s'il utilise la direction « bas » !**

Le joueur ne peut tendre qu'une corde à la fois. S'il lance un nouveau grappin alors qu'une première corde est déjà tendue, celle-ci disparaît.





### Attaque (1)

Le joueur peut aveugler momentanément un ennemi avec sa lampe-torche à l'aide du bouton « attaque ». Si l'ennemi est à portée, il se frotte les yeux quelques secondes puis se remet à bouger. Cette attaque est aussi utilisable si le joueur est en train de grimper le long de la corde de son grappin.



### Attaque (2)

Le joueur peut aussi attaquer ses ennemis en utilisant les 2 pastilles clignotantes présentes dans chaque tableau : lorsqu'il ramasse l'une de ces pastilles, il peut pendant quelques secondes « dévorer » ses ennemis en les touchant.

Le personnage du joueur clignote durant cette phase de jeu et la musique de fond change.

**Attention, le joueur est alors immortel face à ses ennemis mais pas en cas de chute !**

