



TOKI
Tad (1989)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

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



TOKI (Tad, 1989)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	5
Bonus	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME32	6
Déplacements sur terre	6
Déplacements sous l'eau	6
Tir	7
Attaques	7



TOKI
Tad (1989)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

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

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 **Toki**. 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 **Toki (World set 1)**.

Conditions d'utilisation

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



TOKI
Tad (1989)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

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

Historique

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

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

15/06/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Toki est un jeu de type "plate-forme/action" et peut se jouer à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y incarne un singe (en réalité, un homme changé en singe par un sort) dont la mission est de sauver sa fiancée prisonnière d'un sorcier.

Architecture

Toki compte 6 niveaux, chacun étant rappelé par un chiffre au bas de l'écran et présenté par une courte introduction. Un scrolling multi-directionnel permet de suivre les déplacements du héros sur terre ou dans l'eau.

Chaque niveau se termine par un duel face à un boss.





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, au-dessus de la figurine représentant un singe.

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi (sauf s'il lui saute sur la tête, voir plus loin) ou un de ses projectiles. Certains éléments de décor peuvent aussi être mortels (piques, flammes, lave, etc.). Toki peut en récupérer de nouvelles vies en obtenant un score suffisamment élevé ou en récoltant suffisamment de pièces d'or (voir plus loin). En revanche, le joueur n'est pas pénalisé si son personnage tombe d'une grande hauteur.

Le temps pour terminer un niveau est limité par un indicateur au bas de l'écran. Le joueur perd une vie si ce temps tombe à zéro. En pratique, le chronomètre n'est pas très pénalisant pour le joueur et, contrairement à de nombreux autres jeux, le temps restant en fin de niveau est une simple indication et n'est pas pris en compte sous forme de bonus.

Bonus

Toki peut récupérer des pièces d'or en éliminant certains ennemis se déplaçant en escadrilles. Chacune rapporte quelques points et une nouvelle vie est accordée au joueur **toutes les 50 pièces ramassées** (le nombre de pièces déjà récoltées est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran). Certaines pièces sont disséminées dans les niveaux.

D'autres ennemis libèrent des bonus permettant d'augmenter temporairement les facultés de Toki (sauts plus hauts, casque de protection) ou la forme de son tir (plusieurs projectiles, boule de feu, etc.). Comme les pièces d'or, certains de ces bonus isolés sont directement accessibles (voir ci-contre).





3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Toki**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 positions (au clavier les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 2 boutons :

- "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "saut" (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements sur terre

Lorsqu'il est sur la terre ferme, Toki peut se déplacer dans pratiquement toutes les directions. Les directions «gauche» et «droite» correspondent aux déplacements latéraux, en suivant éventuellement les reliefs du décor. Les directions «haut» et «bas» servent à grimper ou redescendre lorsque Toki est suspendu à une liane. Toki peut s'accroupir grâce à la position «bas» et même ramper vers la gauche ou la droite en combinant les directions «bas-gauche» ou «bas-droite».

Toki peut aussi sauter sur place avec le bouton «saut» seul ou en combinant cette action avec la direction «gauche» ou «droite». A noter que Toki reste relativement longtemps en l'air et qu'il peut contrôler sa trajectoire tout au long du saut à l'aide des directions «gauche» et «droite».



Déplacements sous l'eau

Curieusement, Toki n'a pas de problème d'apnée lorsqu'il nage sous l'eau : il peut donc rester longtemps sous la surface dans la limite du chronomètre de niveau. Les directions «gauche» et «droite» ont les mêmes effets que sur terre et les directions «haut» et «bas» servent ici à remonter vers la surface ou plonger vers le fond.





Tir

Sur Terre, Toki tire par défaut du côté ou il regarde. Par exemple, il peut tirer vers le haut si le joueur maintient la direction «haut» tout en pressant le bouton «tir». Il peut aussi tirer en diagonale ou encore vers le bas lorsqu'il est suspendu à une liane.

Sous l'eau, les possibilités de Toki sont beaucoup plus réduites car il ne peut tirer que vers la gauche ou la droite.



Attaques

Sur Terre, Toki peut aussi attaquer ses ennemis en sautant sur leur tête. Plusieurs rebonds sont parfois nécessaires selon le type d'ennemi. Cette manoeuvre, souvent plus risquée que l'utilisation du tir "classique", permet à Toki de récolter quelques points supplémentaires et de se hisser à une hauteur habituellement inaccessible en se servant de son ennemi comme d'un «tremplin», ce qui est très utile dans certaines situations.

Ce type d'attaque est impossible sous l'eau.

