



## **MANIC MINER** **(Software Projects, 1984)**

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	2
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>	<b>3</b>
Cadre général	3
Architecture	3
Vie, énergie et temps	3
Mode démonstration	4
Archivage du score	4
<b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b>	<b>4</b>
Interface de commande	4
Déplacements	4
Saut	5
Bilan et abandon	5



## 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 **Manic Miner**. 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

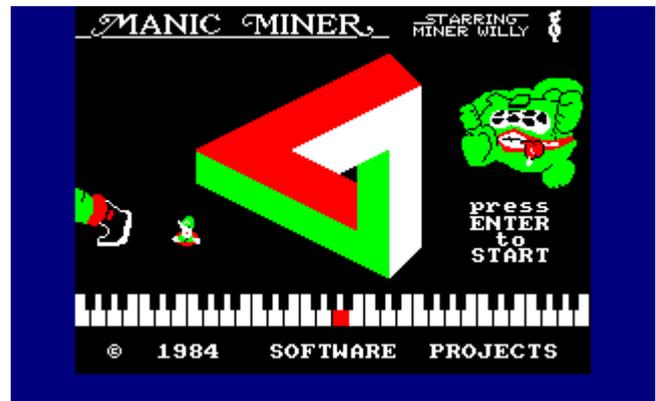
17/05/15 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

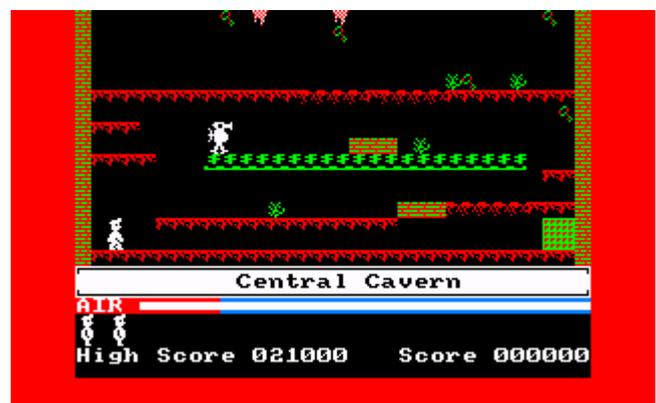
**Manic Miner** est un jeu de plateforme jouable uniquement en solo. Chaque joueur est représenté par un petit personnage, le mineur Willy, dont la mission consiste à récolter tous les objets brillants dans des cavernes peuplées d'automates et de créatures étranges.



### Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau.

La porte de sortie de chaque tableau s'ouvre une fois que Willy a récolté tous les objets brillants. Un tableau se termine quand Willy rejoint cette porte.



### Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué par des silhouettes animées dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Pour chaque vie, le joueur dispose d'une quantité limitée d'oxygène, rappelée par une jauge au bas de l'écran.

Un joueur peut perdre une vie dans plusieurs situations :

- par collision (avec un ennemi ou un élément mortel du décor)
- s'il tombe de trop haut
- si le niveau d'oxygène tombe à zéro

Il peut en obtenir de nouvelles en obtenant un score suffisant. A chaque vie perdue, le jeu reprend immédiatement au début du tableau en cours.





### Mode démonstration

Si le joueur patiente sans lancer de partie, le jeu bascule au bout d'un certain temps en mode démonstration.

Dans ce mode, on voit s'enchaîner tous les tableaux du jeu (mais Willy n'est pas présent).



### Archivage du score

Le jeu ne conserve que le score le plus élevé, affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran au cours d'une partie.



## 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

### Interface

Dans **Manic Miner**, le joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (gauche et droite) et d'un bouton "saut".

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les touches fléchées gauche et droite pour les 2 directions et la touche Ctrl gauche pour le saut.



### Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer Willy vers la gauche ou la droite.

Ses déplacements peuvent être influencés par des tapis roulants.





## Saut

Le joueur utilise le bouton "saut" (seul ou en combinaison avec la direction gauche ou droite) pour atteindre un objet ou une plateforme supérieure.

Dans certains niveaux, Willy peut activer un mécanisme en sautant pour atteindre un levier.



## Musique

Par défaut, la touche **Entrée** permet de lancer ou de couper une musique de fond au cours de la partie.

Une note est visible dans le coin inférieur droit de l'écran quand la musique est activée.

