



WHO DARES WINS II

(Alligata, 1985)

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	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général	3
Architecture	3
Vie, énergie et temps	3
Armement	4
Otages	4
Ennemis embusqués et mortier	4
Véhicules et avions ennemis	4
Archivage du score	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface	5
Déplacements	5
Tir et grenades	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 **Who Dares Wins II**. 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

Who Dares Wins II est un jeu de tir jouable uniquement en solo. Le joueur est représenté par un petit personnage, dont la mission consiste à progresser le plus loin possible en éliminant des soldats ennemis pour libérer des avant-postes (outposts).



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux. Le personnage du joueur apparaît au bas de chacun et peut passer au suivant en rejoignant sa bordure supérieure, même si des ennemis sont encore en vie dans le tableau en cours.



Lorsqu'il parvient à un avant-poste (outpost) caractérisé par un bâtiment d'où sortent la plupart des ennemis par une porte entrouverte, le joueur doit tous les éliminer pour continuer sa progression.

Vie, énergie et temps

le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes (men) est rappelé au bas de l'écran.

Un joueur peut perdre une vie dans plusieurs situations :

- s'il est atteint par un tir, une grenade ou un bombardement
- s'il est renversé par un véhicule
- s'il s'enlise dans des sables mouvants (zone verdâtre du décor)
- s'il tombe dans l'eau ou dans une tranchée

Il peut en obtenir de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle). A chaque vie perdue, le jeu reprend au début du tableau en cours après une courte pause.



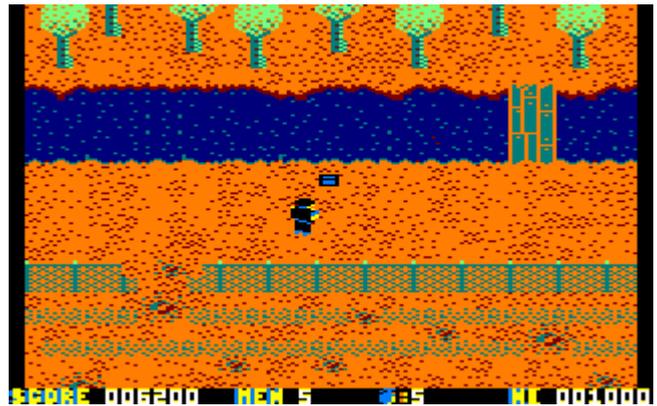
Un contact avec un soldat ennemi n'est pas mortel si ce dernier ne tire pas.

Le temps pour remplir la mission est illimité.



Armement

Le joueur est équipé d'un fusil à munitions illimitées et transporte initialement 5 grenades (leur nombre est rappelé au bas de l'écran). Il peut récupérer des exemplaires supplémentaires dans certains tableaux en marchant sur les caisses parachutées après leur atterrissage (1 à 4 grenades). Ces caisses explosent si elles sont elles-même atteintes par une grenade.



Otages

Dans certains tableaux, un homme en tenue noire est tenu en joue par un soldat ennemi. Si le joueur parvient à éliminer le tireur avant l'exécution de l'otage, il reçoit un bonus.



Ennemis embusqués et mortier

Certains soldats utilisent un mortier ou sont embusqués derrière une barricade ou dans une tranchée. Ces ennemis peuvent être éliminés par un tir (lorsqu'ils sortent la tête de la tranchée ou qu'ils ne sont plus protégés par un élément du décor) ou une grenade (dans tous les cas).

Un soldat embusqué ou utilisant un mortier abandonne son poste si le personnage du joueur parvient à une position au-dessus de la sienne dans le tableau.



Véhicules et avions ennemis

La plupart des véhicules terrestres ennemis apparaissent et traversent horizontalement l'écran lorsque le personnage atteint une certaine hauteur. Ces véhicules ne sont pas armés et peuvent être détruits par une grenade. Seul les tanks suivent les déplacements du joueur et peuvent tirer sur lui.

Les avions ennemis apparaissent de la même manière mais ils sont armés et invulnérables. Les avions plongeant verticalement ajustent leur position initiale à celle du joueur.

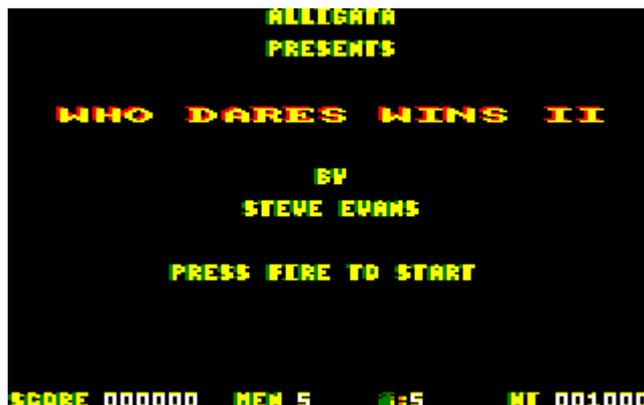




Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 6 meilleurs, il est retenu dans le tableau des scores.

Ce tableau des scores est visible au cours du mode démonstration du jeu, déclenché au bout d'un certain temps si aucun joueur ne lance une partie. Ce mode affiche un scrolling de l'univers du jeu, jusqu'à la 1ère forteresse.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **Who Dares Wins II**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions et d'un bouton « tir ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les 4 touches fléchées pour les directions (les 4 diagonales sont obtenues dans le jeu en combinant 2 directions).



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage.



Tir et grenades

Le joueur utilise brièvement le bouton « tir » pour tirer avec son fusil dans la direction vers laquelle son personnage est tourné.

S'il presse plus longtemps le bouton « tir », il lance une grenade dans la même direction.

