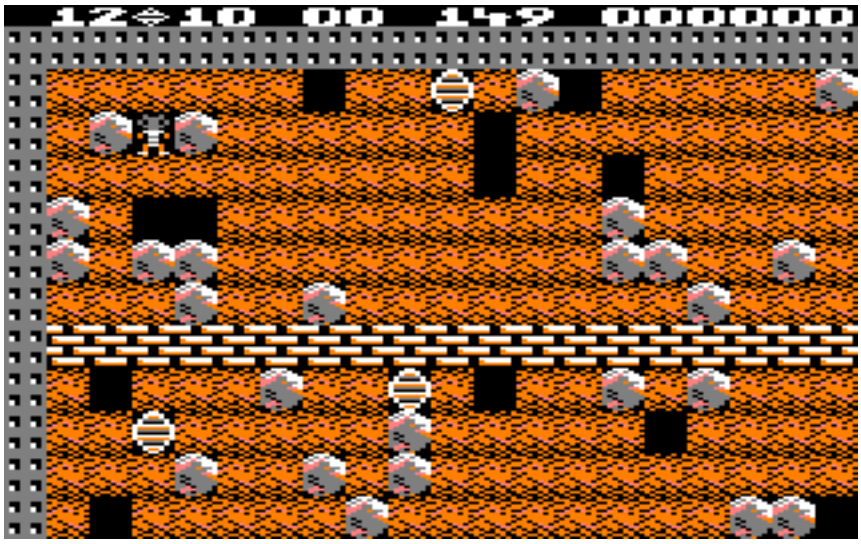


BOULDER DASH
(First Star Software, 1984)

guide par Asthalis

asthalis@free.fr
asthalis.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
Niveau de départ et difficulté 3
Vie, énergie et temps 3
Rochers 4
Diamants 4
Ennemis 4
Blob 5
Muraille magique 5
Niveaux-bonus 5

3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE **6**
Interface 6
Déplacements 6
Paramétrage initial 6
Abandon 6

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 **Boulder Dash**. 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 en l'état. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

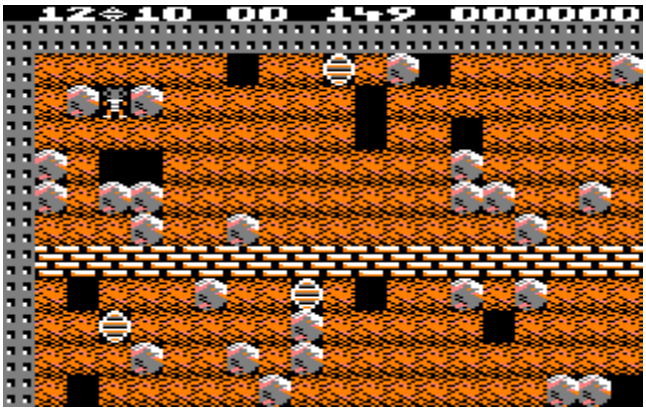
Historique

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

10/05/15 **version initiale**

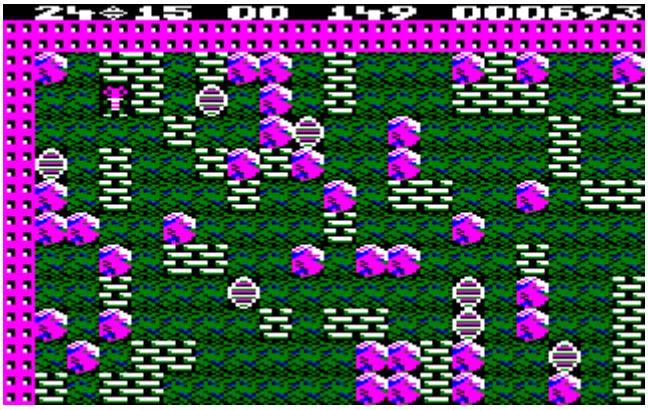
2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général



Boulder Dash est un jeu de labyrinthe jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un petit personnage dont la mission consiste à récolter un nombre suffisant de diamants dans chaque niveau.

Architecture



Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux. L'affichage du décor utilise un scrolling multi-directionnel.

Chaque niveau commence par un affichage progressif des lieux. Pendant cette phase, son code (une lettre pour la chronologie et un chiffre correspondant au degré de difficulté) est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.

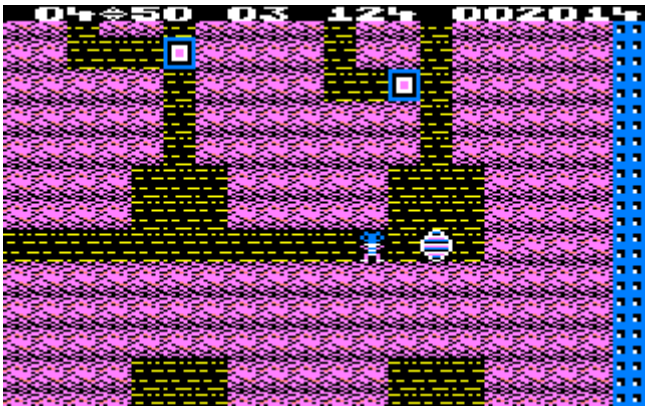
La porte de sortie de chaque niveau s'ouvre une fois que le joueur a récolté un nombre de diamants suffisant. Le niveau se termine quand le joueur rejoint cette sortie.

Niveau de départ et difficulté

Par défaut, chaque joueur commence sa partie au niveau (A/1). Il passe ensuite au niveau (B/1) et ainsi de suite jusqu'au niveau (P/1). S'il réussit ce dernier niveau, il passe au niveau (A/2) qui est une version plus difficile du niveau (A/1).

Le jeu comporte 5 degrés de difficulté et chaque joueur peut choisir son niveau et son degré de difficulté initiaux (voir plus loin).

Vie, énergie et temps

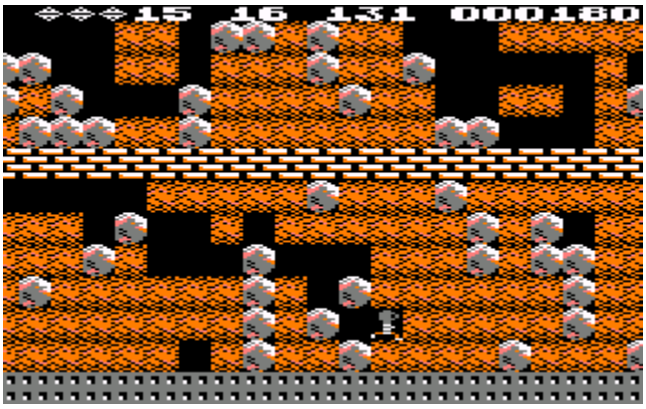


le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué par un chiffre juste après la mention "player 1/2" au sommet de l'écran en tout début de niveau. Le temps pour terminer un niveau est limité par un compte à rebours affiché au milieu du bandeau au sommet de l'écran.

Un joueur peut perdre une vie dans plusieurs situations :
- s'il est écrasé par un rocher
- s'il entre en collision avec un ennemi
- si le compte à rebours tombe à zéro

Il peut en obtenir de nouvelles en obtenant un score suffisant (une trame caractéristique le lui signale, voir ci-contre) ou grâce aux niveaux-bonus (voir plus loin). A chaque vie perdue, le jeu reprend au début du niveau en cours après une courte pause.

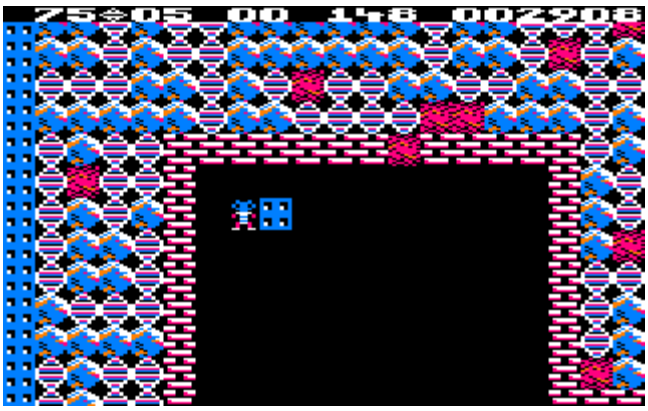
Rochers



La majorité des niveaux comportent des rochers. Ces pierres peuvent être déplacées par le joueur pour bloquer un passage, détruire un ennemi ou construire un mur.

Ils sont également dangereux pour le joueur, qui peut se faire écraser. Il n'y a aucun risque à se placer juste sous un rocher mais un éboulement aura lieu dès que le personnage quittera cette position.

Diamants

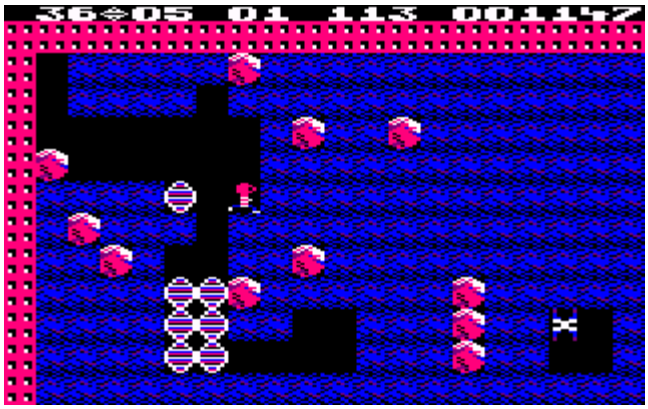


En cours de niveau, le nombre de diamants nécessaire pour ouvrir la porte de sortie est indiqué au début du bandeau supérieur, suivi d'un symbole de diamants et du nombre de points pour chaque exemplaire récolté. Il est suivi du nombre de diamants déjà récolté.

Un effet lumineux et un son caractéristique avertissent le joueur quand ce nombre est atteint. Si un niveau ne comporte pas de diamants, ils doivent être fabriqués (voir plus loin).

Les diamants se comportent comme les rochers tant qu'ils ne sont pas récoltés.

Ennemis



Certains niveaux comportent des ennemis, qui peuvent être éliminés à l'aide d'un rocher ou par contact avec un blob (voir plus loin).

- les ennemis ressemblant à des carrés lumineux disparaissent une fois éliminés
- les ennemis ressemblant à des papillons se transforment en diamants une fois éliminés

L'élimination d'un ennemi avec un rocher peut servir à creuser un passage dans une muraille a priori indestructible.

Blob

Dans certains niveaux, une masse verte s'étend progressivement par les interstices entre les rochers en émettant un léger bourdonnement. Tout ennemi touchant ce "blob" est éliminé et provoque une légère régression de la masse verte.

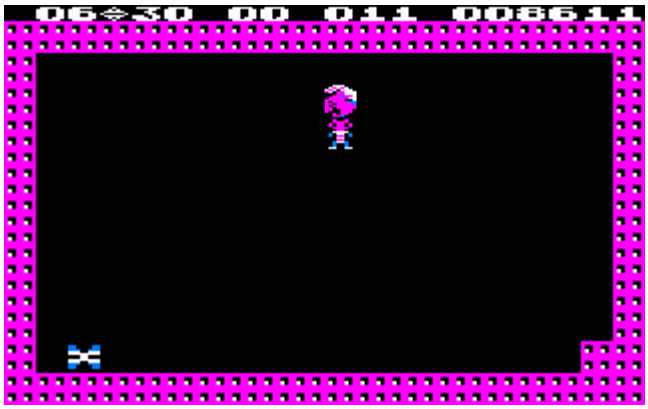
Un blob laissé à l'abandon envahit peu à peu le niveau et finit par se transformer en rochers. S'il est contenu à l'intérieur d'une enceinte de rochers, le blob se transforme en diamants lorsqu'il atteint son expansion maximale.

Muraille magique

Dans certains niveaux, une muraille horizontale d'apparence ordinaire permet de transformer en diamants les rochers tombant sur elle.

Le rocher disparaît au dessus de la muraille et un diamant est créé juste au-dessous. Le mécanisme se déclenche au premier contact mais ne reste actif que pendant une durée limitée.

Niveaux-bonus



Tous les 5 niveaux (entre les niveaux D et E, H et I, L et M, après P) **Boulder Dash** propose un niveau-bonus dont la taille est réduite à celle de l'écran et le temps imparti beaucoup plus court.

S'il parvient à terminer ce type de niveau, le joueur gagne une vie et poursuit la partie. S'il échoue, la partie continue sans perte de vie mais sans gain non plus.

3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

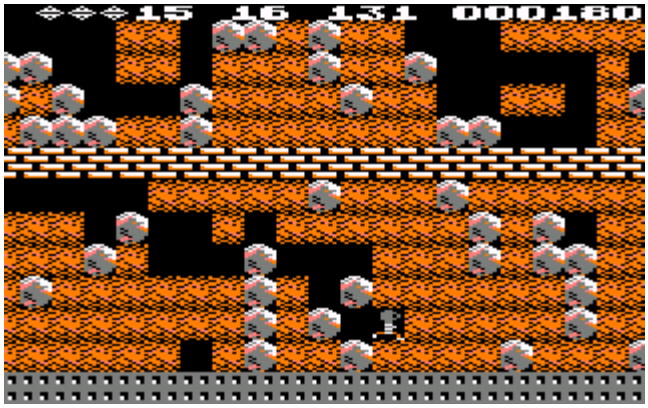
Interface

Dans **Boulder Dash**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions et de 3 boutons : « interface », « pause » et « abandon ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de choisir les **touches fléchées** pour les 4 directions, la touche **Entrée** pour l'interface, **Espace** pour la pause et **Echap** pour l'abandon.

Déplacements

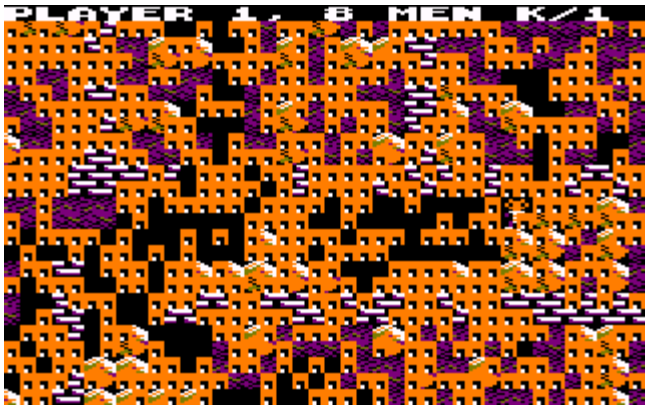
Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage. Si ce dernier se déplace vers la gauche ou la droite, il peut pousser un rocher seul si un espace libre existe derrière mais pas plusieurs à la fois.



Paramétrage initial

A partir de l'écran d'accueil, il est possible de choisir le nombre de joueurs (1 ou 2) et le type d'interface (clavier/joystick) en pressant le bouton « interface » autant de fois que nécessaire (choisir l'option joystick).

les directions gauche et droite permettent de choisir le niveau initial (CAVE : A, E, I ou M) et les directions haut et bas la difficulté initiale (LEVEL : 1 à 5). Pour une difficulté de 3 à 5, la partie commence obligatoirement au niveau A.

Abandon

La touche « abandon » sacrifie une vie du joueur pour lui permettre de se dégager d'une situation insoluble (passage bouché par un éboulement, niveau envahi par un blob, etc.) et recommencer le niveau en cours.