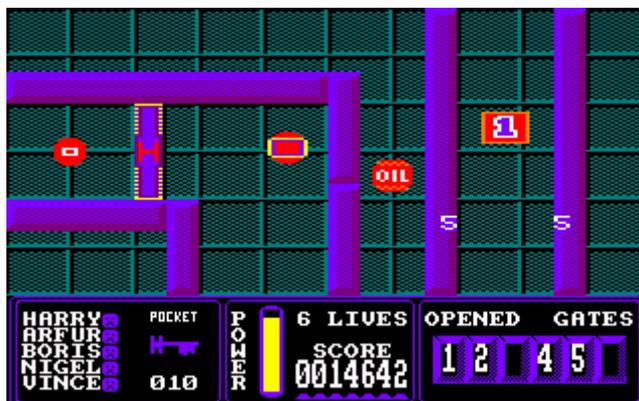




PULSATOR

Martech (1987)



guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Tir.....	3
Portes numérotées et codes.....	4
Clé spéciale.....	4
Bouclier de protection.....	4
Ennemis « pickpockets ».....	4
Ennemis neutraliseurs de tir.....	5
Zones mortelles.....	5
Tête de mort.....	5
Archivage du score.....	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface.....	6
Déplacement.....	6
Tir.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'**Amstrad CPC** qui utilisent un émulateur (tel **Caprice32** ou **WinAPE**) mais ne connaissent pas encore **Pulsator**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

N.B. : Les 2 flèches cliquables à droite dans l'en-tête de ce document permettent de rejoindre respectivement son sommaire et sa fin.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état (ce fichier PDF). Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Sa dernière version est téléchargeable sur le site **asthalis.free.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

[JEUX CPC / PULSATOR / DOCUMENTS](#)

N.B. : La vignette du jeu (à gauche dans l'en-tête de ce document) est un autre lien cliquable vers cette page.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Pulsator est un jeu de type labyrinthe jouable en solo. Chaque joueur est représenté par un petit module rond (un pulsator) dont la mission est de libérer un module allié dans chaque niveau du jeu puis de rejoindre la sortie.



Architecture

La partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux. Pour passer au niveau suivant, le joueur doit rejoindre la sortie.

En fin de partie, le joueur a le choix entre recommencer depuis le début du jeu ou depuis l'un des niveaux auquel il a réussi à accéder.



Vie, énergie et temps

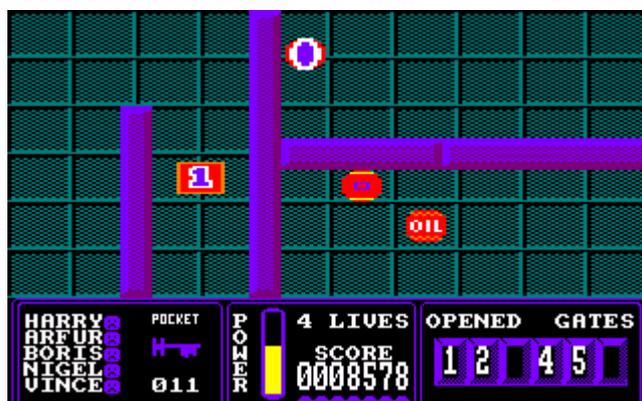
Le joueur commence la partie avec 6 vies. Chaque contact avec un ennemi retire de l'énergie au joueur.

Le joueur peut perdre une vie dans plusieurs situations :

- si son énergie est réduite à zéro
- s'il touche un élément mortel du décor

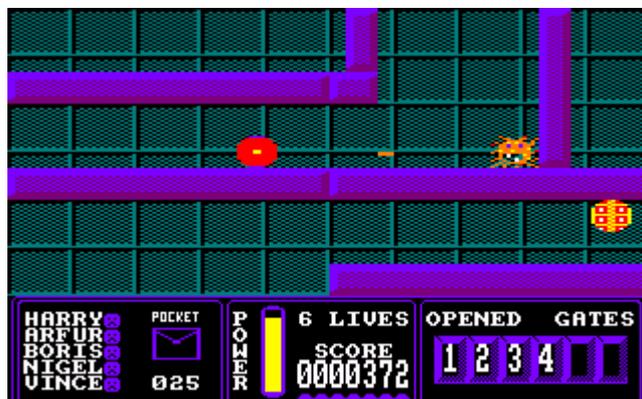
Il peut obtenir un bonus d'énergie ou une nouvelle vie en récoltant de petits objets ronds portant la mention "OIL".

Le temps pour terminer un niveau est illimité.



Tir

Le module du joueur est équipé d'un tir pour détruire ses ennemis à distance.

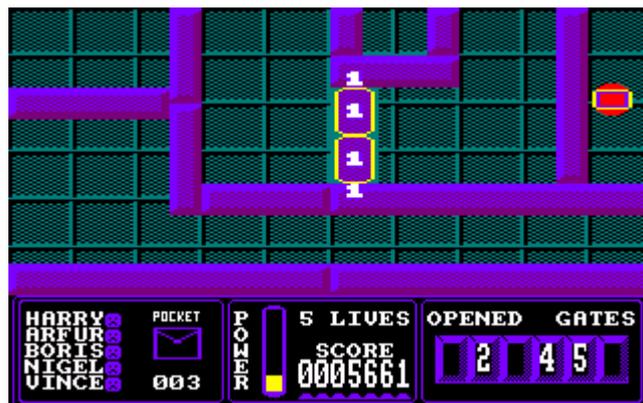




Portes numérotées et codes

Chaque niveau contient des portes numérotées initialement fermées. Elles s'ouvrent si le joueur possède le code numéroté correspondant (de 1 à 6). La porte numérotée 6 est celle qui donne accès à la sortie du niveau.

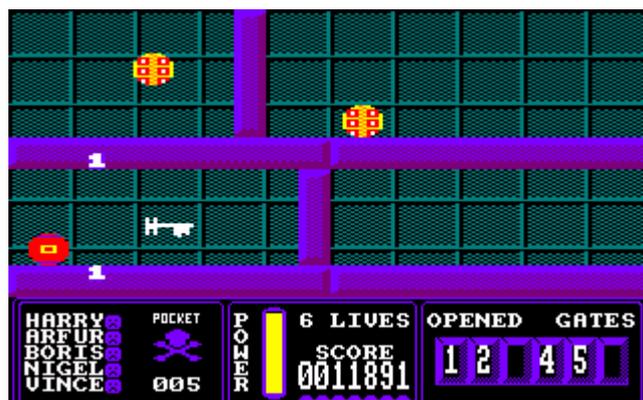
Les passes numérotés (de 1 à 6) permettant d'ouvrir les portes se trouvent à certains emplacements fixes dans chaque niveau. Le joueur doit passer dessus pour en récupérer un (s'il ne l'a pas déjà) ou s'en séparer (s'il fait partie son inventaire).



Clé spéciale

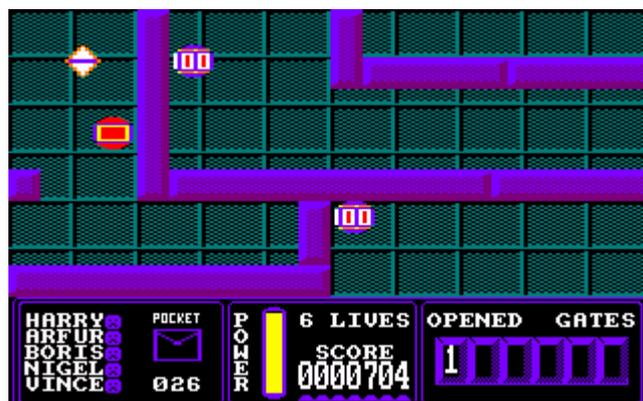
Dans chaque niveau se trouve une clé spéciale dont la partie gauche est l'initiale du nom de l'allié à libérer (5 au total). Le joueur doit la récupérer et l'utiliser avant de se rendre vers la sortie du niveau.

Le symbole de la clé est visible sous le mot « pocket » lorsque le joueur la porte.



Bouclier de protection

Dans chaque niveau se trouve un bouclier de protection temporaire que le joueur peut récolter. C'est un objet carré et mobile, qui peut être détruit par un tir du joueur.

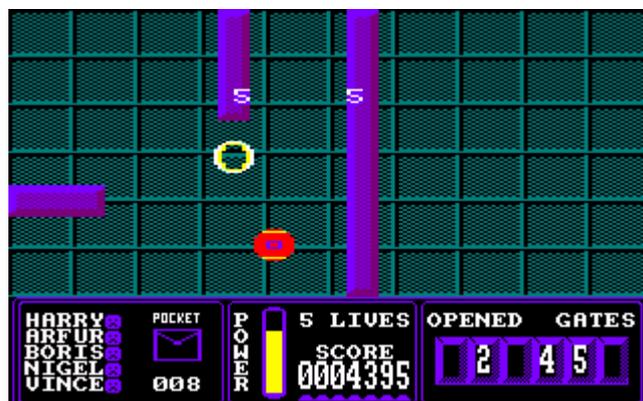


Ennemis « pickpockets »

Certains ennemis ont la forme d'un anneau et sont des "pickpockets" :

- si le joueur est protégé par un bouclier, ce dernier disparaît
- si le joueur porte une clé, elle retourne à son emplacement d'origine

Ils meurent par simple contact sans faire perdre d'énergie au joueur.

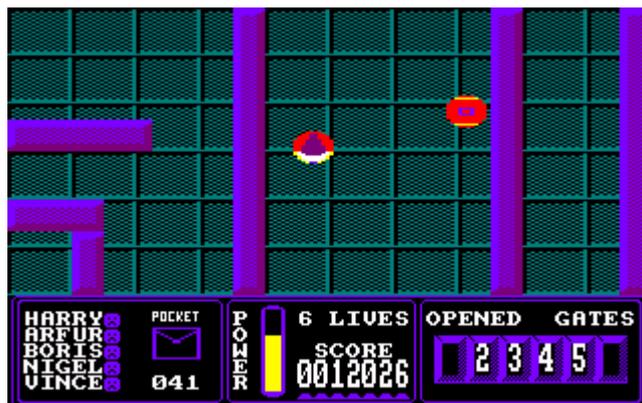




Ennemis neutraliseurs de tir

D'autres ennemis sont bicolores et tourment sur eux-mêmes. Ils ont la faculté de supprimer momentanément la fonction tir du joueur par contact.

Un tir du joueur les immobilise sans les détruire mais, comme les ennemis précédents, ils meurent par simple contact sans faire perdre d'énergie au joueur.



Zones mortelles

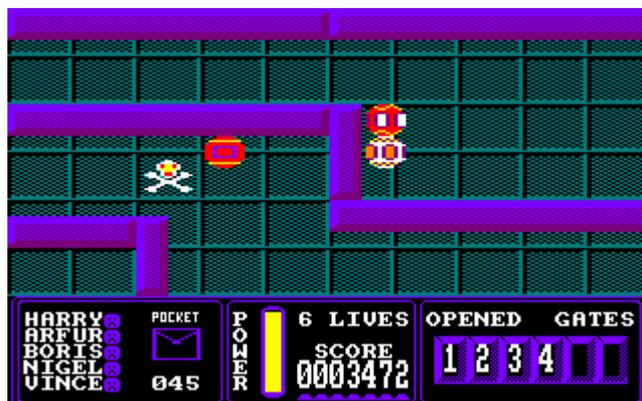
Certaines zones orangées du niveau sont mortelles. Le joueur peut s'en servir pour éliminer ses ennemis en les attirant dessus (ils meurent eux aussi par contact).



Tête de mort

Si le joueur ramasse un objet en forme de tête de mort, tous les ennemis sont momentanément immobilisés. Mais s'il porte une clé spéciale, celle-ci est échangée avec la tête de mort et retourne à son emplacement d'origine.

Comme la clé, le symbole de la tête de mort est visible sous le mot « pocket » si le joueur la porte.



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 est visible au cours du mode démonstration du jeu, si le joueur ne lance pas immédiatement une nouvelle partie.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

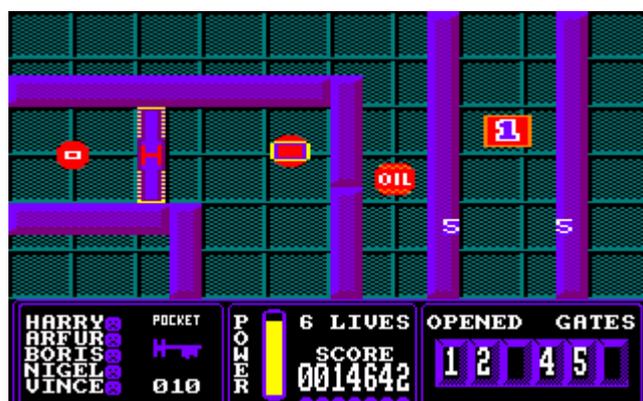
Dans **Pulsator**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (horizontales, verticales et diagonales) et d'un bouton « tir ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les touches fléchées pour les 4 directions et la touche Ctrl gauche pour le tir.



Déplacement

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son module. Le module se déplace en permanence à vitesse constante à moins d'être arrêté par un mur.



Tir

Le joueur utilise le bouton "tir" pour détruire ses ennemis. Le module tire dans la même direction que son propre déplacement.

