



## **STAR GLADIATOR** (Capcom, 1996)

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                                    | 3        |
| <b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>                | <b>4</b> |
| Cadre général                                 | 4        |
| Architecture                                  | 4        |
| Vie, énergie et temps                         | 4        |
| «Ringout»                                     | 5        |
| <b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b> | <b>5</b> |
| Interface de MAME                             | 5        |
| Déplacements                                  | 5        |
| Attaques et parade                            | 6        |
| «Combos»                                      | 6        |



## **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 **Star Gladiator**. 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 **Star Gladiator (USA 960627)**.

### **Conditions d'utilisation**

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



## Historique

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

### 12/05/13 **révision 2**

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

### 24/06/06 **révision 1**

- ! rectification bouton 5 dans « Interface de MAME32 »

### 23/06/06 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

**Star Gladiator** est un jeu de combat en 3D polygonale mettant en scène 2 combattants dans une arène. Il peut se jouer à 2 en duel. Chaque joueur peut choisir son personnage parmi les 9 proposés par défaut et sa mission est de vaincre son adversaire par les armes.

La ROM du jeu dédiée à MAME est également compatible avec l'émulateur Zinc.

### Architecture

Les duels de **Star Gladiator** ont lieu dans une arène carrée dont le décor général change à chaque nouvel adversaire. Le joueur doit remporter 10 duels successifs pour terminer le jeu et parmi ses adversaires se trouve son "double" qu'il devra obligatoirement affronter pour l'emporter. Le dernier adversaire, Bilstein, est le seul personnage non sélectionnable par les joueurs.

### Vie, énergie et temps

Comme pour la plupart des jeux de la catégorie, chaque combat se déroule en 3 rounds et le joueur doit en remporter 2 pour être déclaré vainqueur. Pour cela, il doit réduire à zéro l'énergie de son adversaire (visible en haut de l'écran sous la forme d'une barre horizontale verte) en lui infligeant des dommages. La partie se termine si le joueur perd 2 rounds dans le même combat. Un combattant réalise un «perfect» s'il vient à bout de son adversaire sans avoir été blessé une seule fois.

La durée de chaque duel est limitée par un chronomètre visible au sommet de l'écran, entre les barres d'énergie des combattants. Si ce temps tombe à zéro, le vainqueur du round en cours est celui qui dispose de la plus grande quantité d'énergie à cet instant précis.

**Star Gladiator** ne gère pas de "score" pour l'ensemble d'une partie mais mesure le temps total passé sur le "ring" et départage les joueurs parvenant à terminer le jeu à partir de cette unique information.





## «Ringout»

Les arènes de combat de **Star Gladiator** ne sont pas «fermées» et il est donc possible de pousser un adversaire hors de l'aire de jeu en lui faisant franchir l'une des bordures de l'arène. Chaque combattant ainsi «expulsé» perd le round en cours, quelle que soit l'énergie dont il disposait encore. Il n'est donc pas nécessaire de rechercher le «KO» systématique pour progresser dans le jeu.



## 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

### Interface de MAME

Dans **Star Gladiator**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier les touches fléchées et leurs combinaisons) et de 4 boutons :

- «attaque horizontale» (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- «attaque verticale» (bouton 2, **Alt** par défaut)
- «parade» (bouton 4, **Maj** par défaut)
- «coup de pied» (bouton 5, **W** par défaut)



### Déplacements

La 3D est largement mise à contribution dans **Star Gladiator** mais le placement automatique de la caméra filmant le duel permet toujours de considérer que l'un des combattants est «à gauche» à l'écran et l'autre «à droite».

Les directions «gauche» et «droite» permettent à chaque combattant de s'approcher ou de s'éloigner de son adversaire, selon le côté où il se trouve. La direction «haut» (éventuellement combinée aux directions «gauche» ou «droite») permet à un personnage de sauter sur place ou vers la direction voulue. La direction «bas» lui permet enfin de se baisser.

Il est également possible de déplacer son personnage latéralement. Pour cela, presser rapidement et à plusieurs reprises le bouton «parade» puis une fois la direction «gauche» ou «droite» selon le côté choisi pour l'«esquive».







## Attaques et parade

Chaque personnage dispose de 2 attaques "de base" et de la possibilité de parer certains coups. Le bouton "attaque horizontale" permet de balayer horizontalement et rapidement de son arme l'espace situé immédiatement devant le combattant. Le bouton "attaque verticale" permet de faire la même chose selon un mouvement vertical (plus lente à exécuter, cette attaque cause semble-t-il un peu plus de dégâts à l'adversaire). Ces 2 types d'attaque peuvent être conjugués aux directions du contrôleur pour varier les coups.

Pour compléter sa panoplie "offensive", chaque personnage peut aussi parer certains coups en utilisant la touche "parade" : il se sert alors de son arme comme bouclier pour tenter de détourner les coups de l'adversaire.

## «Combos»

Comme de nombreux jeux de la catégorie, **Star Gladiator** permet aux combattants de faire appel à des "combos" (coups spéciaux provoqués par des enchaînements ou des combinaisons entre les directions du contrôleur et les boutons de commande du jeu).

Ces "combos" sont spécifiques à chaque personnage et il est possible d'en afficher la liste complète à l'écran en téléchargeant le fichier **command.dat** compatible avec MAME (voir les tutoriels dédiés à cet émulateur).

