



SABRE WULF **(Ultimate Play The Game, 1985)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Attaque	5
Fleurs	5
Loup	5
Parchemin	5
Caverne finale	6
Archivage du score	6
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface	6
Déplacements	6
Attaque	7
Pause	7



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 **Sabre Wulf**. 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

26/12/16 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Sabre Wulf est un jeu de type labyrinthe jouable en solo. Le joueur est représenté par un chevalier en armure, dont la mission consiste à retrouver les 4 pièces d'un parchemin magique pour lui permettre d'accéder à une porte protégée par un gardien.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une exploration de salles communiquant entre elles. Le joueur peut se déplacer librement de l'une à l'autre.



Vie, énergie et temps

Le héros commence sa partie avec 5 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué en haut de l'écran, au centre.

Le héros perd une vie s'il entre en collision avec un ennemi. Il peut en récolter de nouvelles en ramassant des objets rouges évoquant une flèche vers le haut. A chaque vie perdue, le jeu reprend dans la même salle après une courte pause.

Le temps pour terminer une partie est illimité mais un ennemi immortel ayant l'apparence d'une flamme apparaît si le héros reste trop longtemps dans la même salle.





Attaque

Le héros utilise son épée pour éliminer momentanément ses ennemis. Il reste vulnérable du côté opposé à celui de son épée.

Hormis les quelques ennemis immortels du jeu, une salle ne peut contenir plus de 3 ennemis.



Fleurs

Le héros peut bénéficier momentanément de facultés spéciales en cueillant des fleurs dont l'effet dépend de la couleur.

Bleue : vitesse de déplacement augmentée
Rouge : vitesse de déplacement ralentie
Violette : sens de déplacement inversés
Blanche : retour à l'état normal

Pendant la durée de l'effet de chaque fleur, le héros est invulnérable et prend la couleur de la fleur. Son armure clignote quelques secondes avant que l'effet se dissipe.



Loup

Le loup est un ennemi unique et immortel qui fait des va-et-vient le long d'un grand couloir horizontal (plus d'une dizaine de salles) marquant la limite inférieure de l'univers du jeu. La seule façon de l'éviter est de s'éclipser dans l'un des couloirs pointant vers le haut.



Parchemin

Chacun des 4 morceaux du parchemin est placé au hasard dans l'une des salles du jeu dont l'aspect évoque une clairière ou une caverne à une ou deux sorties. Certaines de ces salles contiennent une hutte.

Chaque fragment de parchemin apparaît comme un objet clignotant que le héros doit ramasser. Un message lui est alors adressé pour la suite de sa quête.





Caverne finale

Lorsque le joueur a réussi à retrouver les 4 morceaux du parchemin, il doit se rendre dans la caverne faisant face à la sortie de la première salle du jeu et franchir la dernière porte.

S'il atteint cette caverne avant d'avoir récupéré l'ensemble du parchemin, le gardien (immortel) refuse de s'écarter et interdit le passage.



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.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **Sabre Wulf**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions et d'un bouton « attaque ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de choisir les **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.





Attaque

Le joueur utilise le bouton d'attaque pour éliminer momentanément ses ennemis à l'aide de son épée.

L'épée pointe vers la gauche ou la droite selon le sens du déplacement du chevalier, mais jamais vers le bas ni vers le haut.



Pause

La touche « Maj » permet d'interrompre momentanément la partie et de la poursuivre. Hormis l'immobilisation de l'écran, la mise en pause est signalée par une bordure d'écran verte.

