



HEAD OVER HEELS

(Ocean Software, 1987)

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	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Orientation et exploration	5
Objets spéciaux et capacités avancées	5
Assemblage des créatures	5
Lapins	6
Poissons	6
Manettes de contrôle	6
Accès « sélectifs »	6
Archivage du score	7
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface	7
Déplacements	7
Saut	8
Tir	8
Stockage d'objet	8
Changement de créature	9
Pause	9



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 **Head Over Heels**. 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

Head Over Heels est un jeu de type labyrinthe en vue 3D isométrique jouable en solo. Le joueur est représenté alternativement par 2 créatures, la « tête » (Head) et les « pieds » (Heels), dont la mission commune est de délivrer plusieurs mondes en récoltant les couronnes des royaumes correspondants.

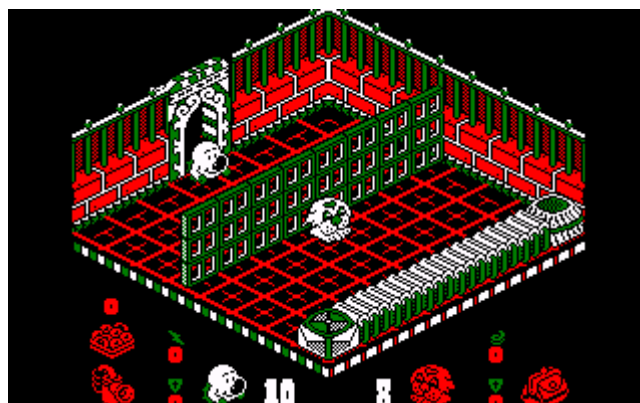


Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une exploration continue du complexe où évoluent les 2 créatures du joueur, qui est composé de salles communiquant entre elles par des portes ou des téléporteurs.

Les 2 créatures commencent la partie dans des salles séparées et ne peuvent se rejoindre que plus tard dans la partie.

Le joueur passe d'une créature à l'autre quand il le désire.

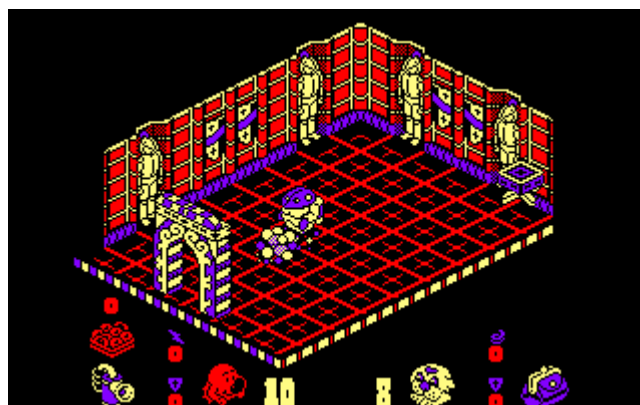


Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 10 vies en réserve pour la « tête » et 8 vies pour les « pieds ». Le nombre de vies restantes (y compris celles en cours) est rappelé par un chiffre au bas de l'écran, à côté de l'icône de chaque créature. Le joueur peut en récolter de nouvelles grâce à certains objets (voir plus loin).

Une créature perd une vie si elle entre en collision avec un ennemi, un objet mortel ou le sol piégé d'une salle.

Le temps pour terminer la partie est illimité.





Exploration et orientation

Initialement, le nord correspond à la direction en haut à droite de l'écran.

Une créature peut se déplacer d'une porte à une autre dans une même salle, utiliser un téléporteur ou passer à la salle supérieure ou inférieure par un autre moyen (escalier, ascenseur, chute libre).



Capacités initiales

Les 2 créatures ont des capacités propres.

La « tête » se déplace lentement mais est capable de sauts plus hauts et plus longs, avec la possibilité de contrôler sa trajectoire au cours du saut. Elle peut aussi stocker un objet pour créer des empilages.

Les « pieds » se déplacent plus rapidement mais sautent moins haut et moins loin (d'où le recours éventuel à des tremplins à ressort), sans possibilité de modifier la longueur ou la trajectoire de leur saut.



Objets spéciaux et capacités avancées

Une fois les doughnuts et le pistolet à doughnuts récupérés (icônes dans le coin inférieur gauche de l'écran), la « tête » est capable de tirer pour immobiliser ses ennemis.

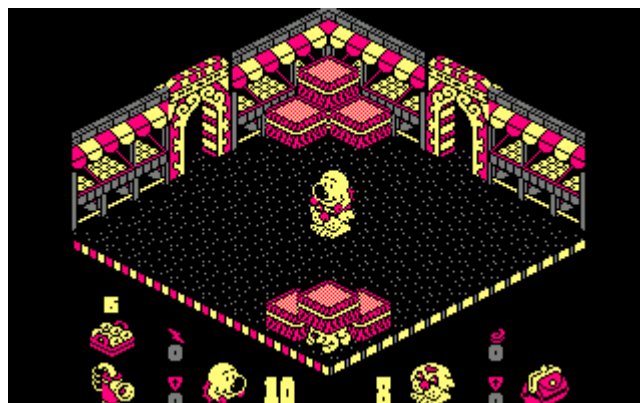
Une fois la sacoche récupérée (icône dans le coin inférieur droit de l'écran), les « pieds » sont capables de ramasser un objet pour créer des empilages (faculté que possède déjà la tête).



Assemblage des créatures

Pour assembler les 2 créatures, il faut les mener à une salle commune, placer la « tête » sur les « pieds » puis sélectionner les « pieds ». Si l'alignement entre elles est suffisant, les 2 créatures s'assemblent physiquement : elles sont alors sélectionnées toutes les 2 et se déplacent ensemble.

Une fois les 2 créatures assemblées, leurs capacités sont cumulées.





Lapins

Lorsqu'une créature récolte un objet en forme de lapin, elle peut bénéficier des effets suivants :

Pour les 2 créatures :

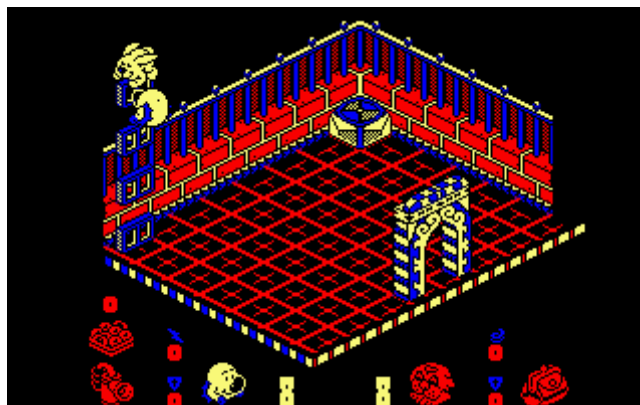
- une vie supplémentaire
- une immortalité temporaire

Pour la « tête »

- un déplacement momentanément accéléré

Pour les « pieds »

- des sauts momentanément améliorés



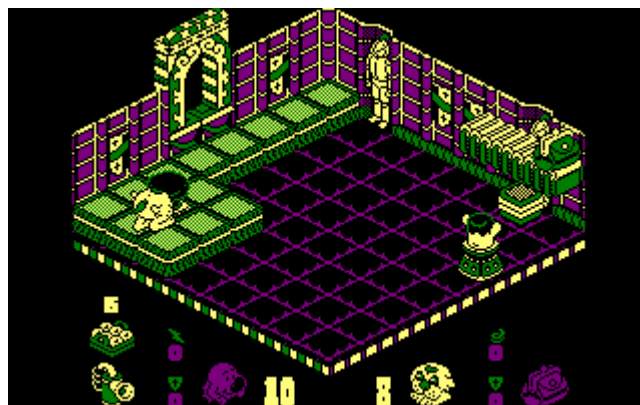
Poissons

Lorsqu'une créature récolte un objet en forme de poisson, elle offre au joueur la possibilité de reprendre une partie à partir de la position du poisson et non depuis les salles de départ des 2 créatures.



Manettes de contrôle

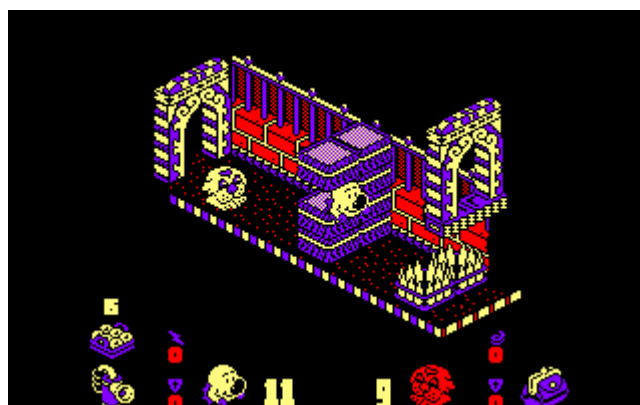
Certaines salles du jeu comportent une ou plusieurs manettes de contrôles. Si une créature « pousse » cette manette, un automate (inoffensif) se déplace dans la direction correspondante, son rôle étant de créer un « pont » franchissable dans une salle dont le sol est mortel.



Accès « sélectifs »

Si les portes du complexe permettent aux 2 créatures de les passer ensemble, certains éléments du décor interdisent leur passage simultané. Compte tenu des capacités des créatures une fois séparées, certains passages ne sont utilisables que par l'une ou par l'autre.

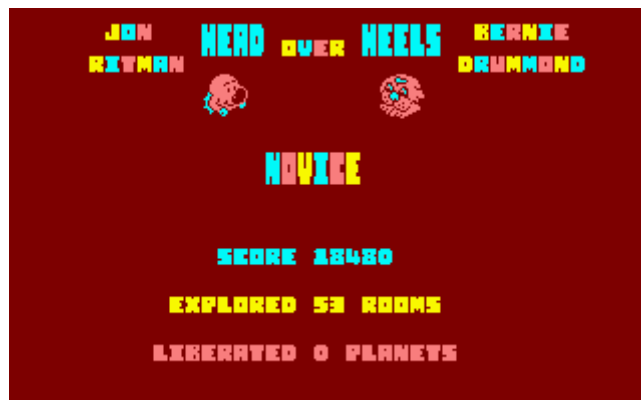
A titre d'exemple, certaines plateformes ayant l'aspect d'un chien disparaissent instantanément si la « tête » entre dans la salle.





Archivage du score

Le jeu ne propose pas d'archivage du score mais présente un écran de bilan en fin de partie.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **Head Over Heels**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions et de 6 boutons :

- « saut »
- « tir »
- « stockage »
- « abandon »
- « changement de créature »
- « pause »

Le jeu permet de reconfigurer les commandes depuis son menu principal.

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer :

- les **4 touches fléchées** pour les directions
- la touche **Ctrl gauche** pour le saut
- la touche **Maj gauche** pour le tir
- la touche **Espace** pour le stockage d'objets
- la touche **S** pour le changement de créature (« swap »)

Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer l'une des créatures sélectionnées ou l'assemblage des 2 créatures.

En déplaçant sa créature, le joueur peut pousser des objets inoffensifs, par exemple devant une porte située trop en hauteur pour être directement accessible.

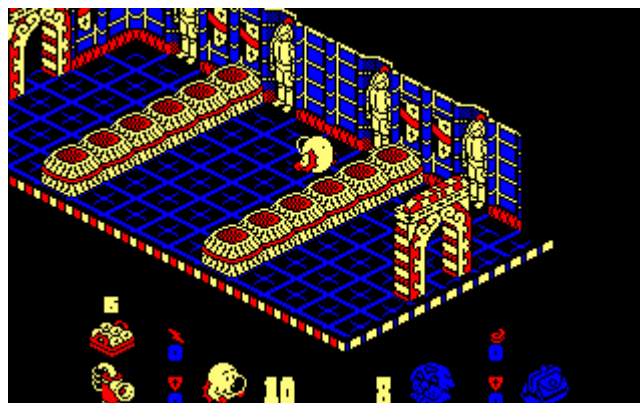
Les déplacements faisant intervenir la pesanteur, il suffit à une créature de se déplacer au dessus du vide pour rejoindre une salle inférieure, la hauteur de chute n'ayant aucune conséquence négative.





Saut

Les 2 créatures peuvent franchir des obstacles à l'aide du bouton « saut ». Les « pieds » étant moins performants dans cet exercice, ils peuvent prendre appui sur un objet déplaçable de la salle pour éviter un contact avec un élément de décor mortel.



Tir

En début de partie, aucune des 2 créatures ne peut tirer.

Lors de son parcours initial en solitaire, la « tête » peut récupérer une caisse de doughnuts (« projectiles » dont le nombre restant est rappelé à côté de l'icône correspondante dans le coin inférieur gauche de l'écran) puis un pistolet.

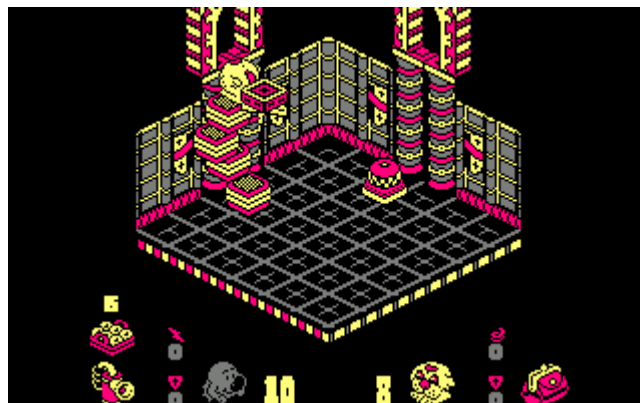
Une fois équipée, elle peut tirer sur un ennemi avec la touche correspondante pour l'immobiliser. Les 2 créatures assemblées conservent cette propriété.



Stockage d'objet

La « tête » peut « stocker » temporairement un objet (seuls certains sont « stockables ») avec le bouton correspondant pour le faire réapparaître ailleurs, par exemple dans un empilage permettant de rejoindre une porte en hauteur. La créature doit être sur l'objet pour pouvoir le stocker et celui-ci réapparaît sous elle lorsqu'elle le rappelle. L'objet stocké est rappelé par une icône dans le coin inférieur droit de l'écran.

Pour bénéficier de la même faculté, les « pieds » doivent d'abord récupérer la sacoche au cours de leur parcours initial solitaire. Les 2 créatures assemblées conservent cette propriété.

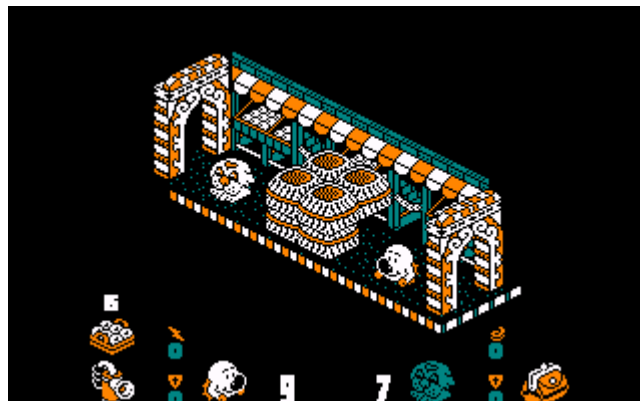




Changement de créature

Le bouton de changement de créature permet au joueur de prendre le contrôle de la « tête », des « pieds » ou des 2 créatures assemblées.

Certains obstacles ou passages obligent à séparer temporairement 2 créatures assemblées.



Pause

La touche « Echap » permet d'interrompre momentanément la partie. Hormis l'immobilisation de l'écran, la mise en pause est signalée par un message à l'écran.

Appuyer sur « Maj » met alors fin à la partie alors que n'importe quelle autre touche permet de la reprendre.

