



## Starblade

**Test de la version :** Amiga  
**Autre supports :** Atari ST, PC  
**Développeur :** Silmarils  
**Année :** 1990  
**Langue :** Français  
**Genre :** Action / Aventure / Gestion  
**Similaire à :** [Le Fétiche Maya](#), [Captain Blood](#), [Metal Mutant](#), B.A.T.  
**Classification Personnel :** Tous Publics  
**Réalisation du test :** 13 Juin 2005

### Avant Propos

Lorsque vous vous êtes vu offrir un immense vaisseau par les centauriens vous avez eu un doute. Lorsque on vous a parlé du bouclier et des missiles en option, tout ceci s'est confirmé, ils attendaient bien quelque chose de vous mais quoi ? Partir dans l'espace à la recherche de civilisations inconnues ou servir de dernier espoir à la cause des rebelles pour libérer la galaxie d'Orion ?

### Résumé



En 3002, alors que le chef des rebelles, Julius Mad Brain a été lâchement assassiné par les agents du bureau d'investigation, c'est à vous, Storm Walker, qu'incombe la tâche de détruire la toute puissante Génolyne qui se trouve sur Cassandra. Malheureusement, peu avant votre départ, une prime de 200 000 crédits a été lancée sur votre tête, votre sociabilité va en prendre un coup...

### Test

Premier jeu de SF pour Silmarils, Starblade nous immerge rapidement dans une aventure où l'on va devoir sillonner l'espace, rencontrer des gens, faire du business. Un monde où chaque planète a sa propre atmosphère, sa propre richesse, sa propre architecture et où les chasseurs de prime guettent votre arrivée la bave aux lèvres.

L'aspect troc du Fétiche Maya a donc ici été revu à la hausse puisque vous aurez un vaisseau pour vos déplacements mais pas d'équipage ! A vous donc de gérer tous les facteurs, à la fois Scotty quand il s'agira de réparer une pièce, Tchekov pour tracer l'itinéraire d'une planète, M. Spock pour étudier son atmosphère et ses ressources et Kirk lorsque vous irez en personne vérifier de vos propres yeux. Le nombre d'éléments à gérer est impressionnant, c'est du jamais vu dans un jeu où l'aventure demeure le principal moteur.



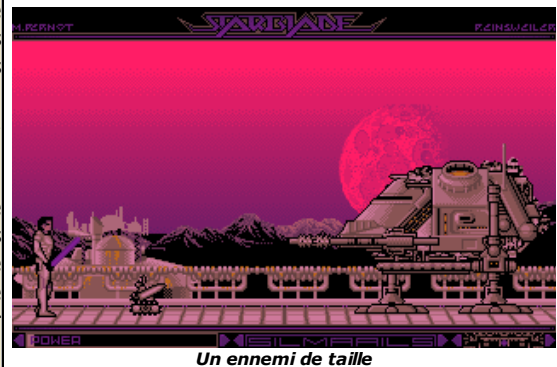
Une fois un pied un terre, c'est armé de votre sabre laser ou d'un pistolaser que vous allez évoluer, faisant regretter aux chasseurs de prime de se montrer si gourmands. Vous aurez la possibilité d'acheter des ressources chez les marchands ainsi que des pièces détachées pour réparer votre vaisseau ou enfin de l'équipement comme du fuel, un réservoir auxiliaire ou des missiles. Vous pourrez également vous servir du marché noir en croisant des individus qui vous refileront pour quelques centaines de crédits, potions, pistolasers ou grenades. Enfin vous aurez l'occasion de trouver des cartes magnétiques qu'il faudra ensuite

déchiffrer sur le tableau de bord du vaisseau pour avoir le droit à un message permettant de vous aider dans votre quête ou vous révélant une mission annexe que vous aurez à loisir de faire ou non.

Sur le vaisseau vous pourrez sélectionner les prochaines destinations, accéder au poste de combat lors des voyages conventionnels, surveiller les stocks, recevoir des messages extérieurs comme des avis de recherche. Il arrivera même que le vaisseau soit envahi par des aliens cherchant à détruire les principaux moteur, il faudra alors nettoyer toute cette vermine et procéder par la suite à des réparations.

La notice est là pour tout nous apprendre sur le fonctionnement de Starblade et même si les fonctions sont nombreuses, elles sont pour le moins conviviales et faciles à mettre en pratique, on n'est pas dans un jeu nécessitant 50 pages de doc avant la première partie, je vous rassure.

Chaque planète est absolument magnifique du fait de l'utilisation de la palette de l'Amiga permettant des ciels avec dégradés du plus bel effet, ce qui donne une touche futuriste et irréelle à chaque planète. Une sympathique musique nous accueille durant l'intro pour laisser par la suite place à des bruitages anecdotiques. La prise en main est similaire aux autres jeux Silmarils soit très rapide car intuitive. L'animation enfin pêche un peu et quelques ralentissements sont à déplorer lorsque plusieurs persos sont à l'écran mais dans une mesure acceptable.



A vouloir faire trop complexe, Starblade en devient compliqué ainsi malgré des nombreuses bonnes idées, une en particulier m'a franchement déçu. L'alttar dispose de trois emplacements, les soutes du vaisseau disposent de douze quant à elles. Vous faites le calcul ? Pour remplir l'intégralité du Starblade il sera nécessaire de multiplier les allers et retours, ce qui devient vite rébarbatif. Toute l'astuce du jeu consiste à acheter des ressources à un prix faible pour les revendre à un prix élevé sur une autre planète pour ainsi utiliser les bénéfices en vue de customiser le vaisseau jusqu'au stade où il sera en mesure de rejoindre Cassandra. Par exemple, acheter des réserves d'eau sur une planète à forte concentration pour les revendre le triple sur une

planète désertique. La difficulté à trouver les pièces détachées du Starblade, les marchands qui ont peu de stocks, les CI/MI est également un problème pour réparer le vaisseau. Le combat sur la dernière planète enfin est d'une simplicité insultante.

## Conclusion

Pour un premier essai, c'est pas mal du tout. Il y a de l'idée, il y a de l'ambition, il y a ce qu'on s'attend à trouver dans un jeu futuriste, de l'innovation. En toute logique, qui dit innovations dit certaines idées moins bonnes que d'autres mais la richesse générale du jeu est à saluer. Pouvoir gérer autant de facteurs sans se taper un annuaire est très agréable et Starblade nous offre au final un agréable challenge, une bonne expérience.

**Blood**

## Version Atari ST & PC

Ces versions disposent d'une palette moins riche. En revanche, les temps de chargement sont moins importants et le poste de combat est plus réactif.

## Pour

- 🔥 On a viré l'équipage de Star Trek et c'est vous qui commandez !
- 🔥 Voyager dans l'espace
- 🔥 Les planètes sont sublimes

## Contre

- 💧 Faire la navette 5 fois pour remplir les soutes
- 💧 Il est quasiment impossible de ne pas se faire toucher contre un tireur
- 💧 Pas assez abouti techniquement



## Telechargement



**Configuration Atari ST :** Steem + Tos 1.02fr

**Configuration Amiga :** [Winuae config A500 fidel](#)

**Manuel :**  3 979Ko

**Solution :** 

**Mot de Passe :** [www.aitpast.com](http://www.aitpast.com)

**Version Atari ST :** [Pasti](#) 3 979Ko

**Version Amiga :** [Adf](#) 423ko

#### Avis de recherche

Si jamais vous disposez de la version Française sur PC, je suis preneur.

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

