



STARQUAKE

(Bubble Bus, 1986)

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
Modules volants et stations	4
Vie, énergie et temps	5
Plateformes provisoires	5
Tir	5
Inventaire	6
Ennemis et autres dangers	6
Téléporteurs	6
Trappes	6
Élévateurs	7
Passages secrets	7
Portes à code	7
Portes à clé	7
Objets du noyau	8
Pyramides	8
Archivage du score	8
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	8
Interface	8
Déplacements	9
Plateformes provisoires	9
Attaque	9
Inventaire et pyramides	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 **Starquake**. 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

27/09/14 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Starquake est un jeu de type plateforme/labyrinthe jouable en solo. Le joueur est représenté par Blob, une créature à 2 pattes dont la mission consiste à retrouver les 9 pièces du noyau d'une planète en perdition et à les remettre à leur place.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une exploration de salles communiquant entre elles, depuis la surface de la planète jusqu'à son plus profond sous-sol (incluant en particulier son noyau). Blob peut se déplacer librement de l'une à l'autre.



Modules volants et stations

En début de partie, Blob se déplace à pied vers la gauche ou la droite et est soumis à la pesanteur. Certains écrans comprennent des stations où des modules volants sont disponibles. Blob peut les utiliser pour se déplacer dans les airs sans être affecté par la pesanteur. Au besoin, il peut reposer son module sur n'importe quelle station d'accueil pour continuer sa route à pied.





Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 5 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué en haut de l'écran, à droite du score.

L'énergie de Blob est symbolisée par la 1ère barre horizontale à droite du nombre de vies restantes, au sommet de l'écran. Elle diminue régulièrement avec le temps. Blob peut augmenter son énergie en ramassant certains objets (repérables à leur symbole radioactif).

Le joueur perd une vie si l'énergie de Blob tombe à zéro, s'il entre en collision avec un ennemi mortel ou un obstacle mortel. Il peut en récolter de nouvelles en ramassant des objets en forme de joystick. A chaque vie perdue, le jeu reprend dans la même salle après une courte pause.

Le temps pour terminer une partie est illimité.

Plateformes provisoires

Lorsqu'il est à pied (comme en début de partie), Blob ne peut pas sauter mais il peut s'élever en créant au-dessous de lui des plateformes provisoires, disparaissant après quelques secondes. Le nombre de ces plateformes est limité (2ème barre à droite du nombre de vies restantes) mais augmentable en ramassant des objets évoquant une plateforme. Si ce nombre tombe à zéro, Blob n'est plus capable de créer de nouvelles plateformes.

Tir

Blob peut tirer pour éliminer momentanément ses ennemis. Si l'énergie de tir de Blob tombe à zéro (2ème barre à droite du nombre de vies restantes), Blob n'est plus capable de tirer. Cette énergie est renouvelable en ramassant certains objets, dont l'aspect évoque un socle surmonté d'un éclair ou d'une étincelle.





Inventaire

Blob peut transporter certains objets, parmi lesquels ceux constituant potentiellement le noyau de la planète. Blob peut en porter jusqu'à 4 simultanément et les reposer où il le souhaite s'il n'en a pas besoin. Les objets transportés sont visibles dans l'inventaire de Blob, dans le coin supérieur droit de l'écran.



Ennemis et autres dangers

A quelques exceptions près, chaque salle du jeu compte 3 ennemis aériens qui accélèrent la perte d'énergie de Blob par contact et qui se régénèrent généralement après avoir été éliminés. Parmi eux, 2 types sont mortels : l'un évoque une toupie et l'autre ressemble à un chariot électrifié au sol. Par ailleurs, tous les arcs électriques, les plantes à piquants et les vases ébréchés du décor sont mortels pour Blob.



Téléporteurs

chaque téléporteur peut transporter instantanément Blob vers un autre téléporteur en entrant le code à 5 lettres correspondant. Blob ne peut utiliser les téléporteurs qu'à pied (il doit déposer son éventuel module au préalable) et le code de chaque téléporteur est rappelé en entrant dans la cabine.



Trappes

Ces portes horizontales initialement fermées peuvent être détruites si Blob se laisse tomber dessus à pied depuis une hauteur suffisante (par exemple depuis une pile de plateformes provisoires). Elles sont automatiquement reconstruites lorsque Blob change d'écran et ne peuvent pas être détruites par en-dessous. On peut donc considérer une trappe comme un sens unique du haut vers le bas.





Elévateurs

Ces tubes verticaux repérés par des flèches clignotantes font remonter Blob vers le haut de l'écran s'il y entre à pied. Certains élévateurs ont plusieurs issues, ce qui permet de choisir le côté et/ou la hauteur de sortie. Un élévateur couvre parfois plusieurs salles superposées.



Passages secrets

S'il est à pied, Blob peut s'engager dans de petites galeries ayant exactement sa hauteur et semblant se terminer en cul-de-sac. Ces galeries sont en réalité des passages secrets permettant de ressortir dans l'écran voisin par une galerie similaire. Ce type de passage fonctionne dans les 2 sens.



Portes à code

Ces portes permettent le passage à pied de Blob de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche s'il transporte les 3 objets constituant la combinaison à chiffres propre à chaque porte. Ce type de porte est automatiquement débloqué si Blob transporte une carte magnétique marquée d'une pyramide surmontée d'un trait horizontal (ramassable seulement à pied, comme les composants du noyau).



Portes à clé

Ces portes verticales ne sont déverrouillables que si Blob est à pied et transporte un objet en forme de clé (ramassable seulement à pied, comme les composants du noyau).





Objets du noyau

Les composants potentiels du noyau de la planète sont reconnaissables à leur apparence (élément de structure, composant électrique, disquette, extincteur, etc.) et au fait qu'ils ne sont récoltables qu'à pied. Il est possible d'obtenir ces objets par l'intermédiaire des pyramides (voir ci-dessous).



Pyramides

Les pyramides ne sont pas des objets mais des dispositifs permettant (moyennant un code d'accès à 2 chiffres ou une carte magnétique) de troquer un objet que transporte Blob avec un autre objet constituant potentiellement une partie du noyau de la planète ou des éléments de code pour des portes à combinaison. Une fois l'échange effectué, la pyramide disparaît.



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 8 meilleurs, il est retenu dans le tableau des scores.

CORE OF HEROES		
1. STA	109825	31%
2. TAB	093900	23%
3. ABB	082975	19%
4. ABU	062050	17%
5. BUA	046125	13%
6. UAK	030210	11%
7. AKE	014275	7%
8. KES	009875	5%

3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **Starquake**, le joueur dispose entre autres (voir plus loin) d'un contrôleur à 8 directions et d'un bouton « tir ».

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 Blob (vers la gauche ou la droite à pied ou dans n'importe quelle direction, diagonales comprises, avec un module).

Pour faire décoller un module d'une station d'accueil, le joueur doit diriger Blob vers le haut lorsqu'il se trouve exactement à sa verticale. Pour quitter le module, il doit diriger Blob vers la gauche ou la droite une fois le module posé sur une station.



Plateformes provisoires

Le joueur utilise la direction bas pour créer des plateformes et élever Blob lorsqu'il est à pied. En déplaçant légèrement Blob vers la gauche ou la droite à chaque nouvelle plateforme créée, on peut construire l'équivalent d'un escalier.



Attaque

Le joueur utilise le bouton de tir pour éliminer momentanément ses ennemis. S'il est à pied, Blob ne peut tirer qu'à l'horizontale, vers la gauche ou la droite. S'il utilise un module, il peut tirer dans n'importe quelle direction (y compris en diagonale) et son tir ricoche sur le décor ou le bord de l'écran.



Inventaire et pyramides

Pour les objets ramassables seulement à pied, le joueur utilise la direction haut. Blob "charge" ces objets par la gauche de son inventaire et les "décharge" par la droite, à l'endroit où il se trouve.

Pour faire fonctionner une pyramide, le joueur utilise également la direction haut.

