



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	2
2. MINI-CARTE ET PRECISIONS	3
Zones, appellations et coordonnées	3
Mode de déplacement	3
3. PROPOSITION DE PARCOURS	4
Principes de base	4
Détail des objets-bonus	4
Carte magnétique et clé	4
Pièces du noyau et pyramides	5
Composition du noyau	5
VOREX, VOREX-sud, VOREX-est	5
RALIQ, KRYZL, AMBOR	6
SNODY, SNODY-nord, UPAZZ, ELIXA, INDOL	6
QUORE-sud	6
ASCIO	6
TALIS, DULON, ANGLE	6
QUORE-ouest, QUORE-est, QUORE-sud-est	6
Dernières zones	7
9ème pièce du noyau	7



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse aux joueurs ayant déjà un minimum de pratique sur **Starquake** et, en particulier, qui connaissent déjà mon **guide niveau 1 : initiation** consacré au jeu. Son but est de les guider pour parvenir à terminer le jeu **selon les règles**. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Conditions d'utilisation

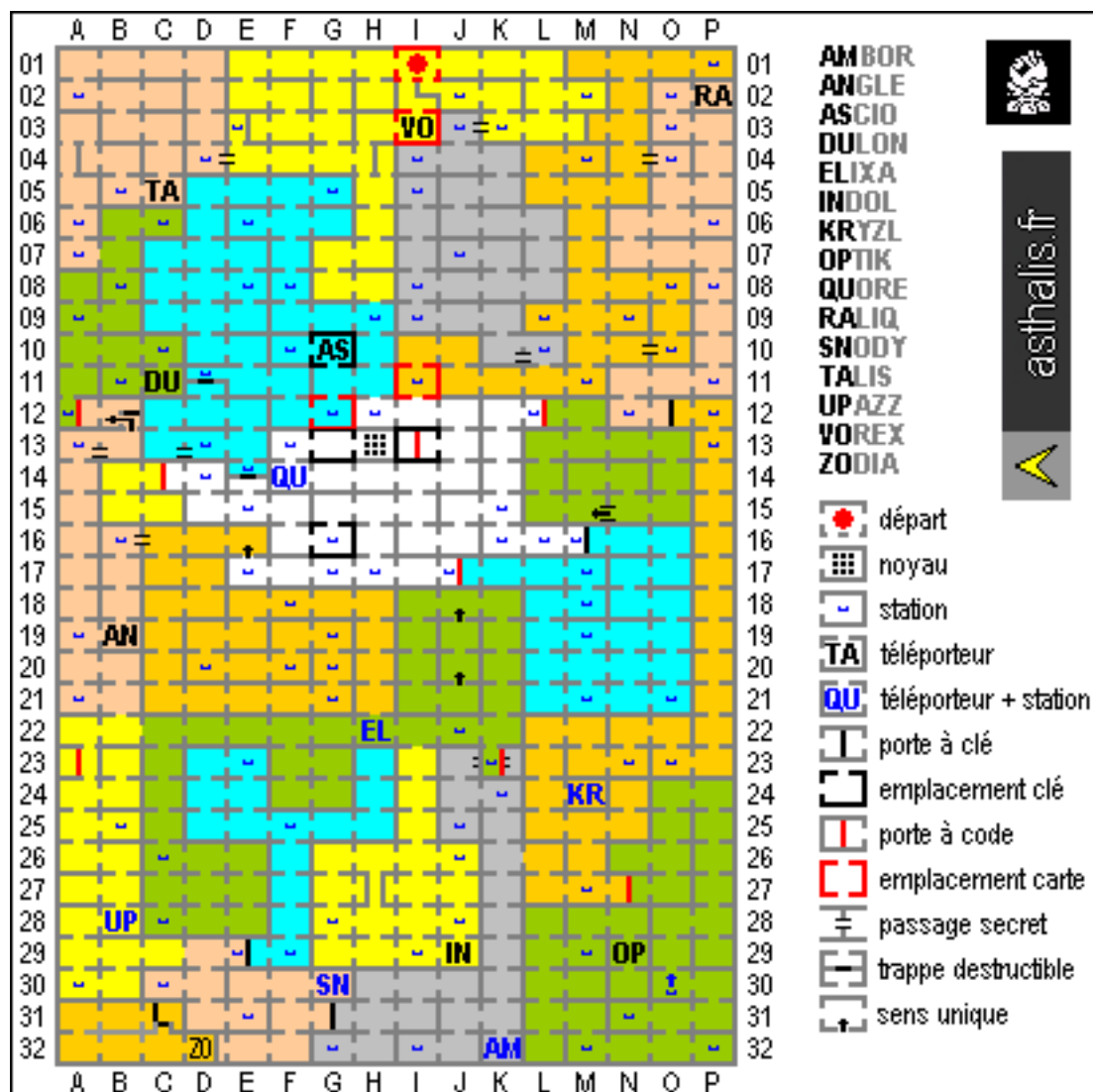
Ce document peut être copié et diffusé en l'état. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Historique

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

27/09/14 **version initiale**

2. MINI-CARTE ET PRECISIONS



Zones, appellations et coordonnées

Pour se repérer plus facilement sur la mini-carte ci-dessus, j'ai délimité plusieurs zones colorées correspondant chacune à un ensemble de salles communiquant entre elles. Une zone comporte généralement un téléporteur dont je reprendrai le nom pour la nommer (par exemple, **VOREX** sera la zone jaune au sommet de la carte, dans laquelle le joueur commence sa partie). Si je souhaite désigner seulement le téléporteur de la zone, je le préciserai dans les commentaires.

Si une zone ne contient aucun téléporteur, je la nommerai en fonction de sa position par rapport à une zone déjà identifiée (**VOREX-sud**, **QUORE-ouest**, etc.).

Pour repérer une salle particulière, j'utiliserai ses coordonnées (**I01** pour la salle de départ).

Mode de déplacement

La plupart du temps, l'exploration aura lieu grâce à un module volant. Blob (la créature du joueur) devra en revanche laisser son module sur une station d'accueil pour récolter à pied les pièces du noyau, la carte magnétique ou la clé. De même, il devra être à pied pour accéder aux portes à code et aux pyramides.



3. PROPOSITION DE PARCOURS

Principes de base

Le parcours proposé dans ce guide n'est pas le seul possible mais répond à quelques principes :

- la couverture de toute la carte : pour trouver chaque pièce quelle que soit sa position (aléatoire)
- le minimum de retours en arrière : pour limiter la perte de temps et d'énergie
- la priorité à la carte magnétique et la clé : pour explorer la carte sans entrave dès le départ

Détail des objets-bonus



A : vie supplémentaire (joystick, nombreux dans le jeu)

B : +25% d'énergie

C : +50% d'énergie

D : énergie remontée à 100%

E : +25% de tirs

F : +50% de tirs

G : +10 plateformes

H : caractéristique la plus basse (énergie, tirs ou plateformes) remontée à 100%

Le joueur a intérêt à ramasser tous ces objets pour maintenir Blob en vie. De plus, l'absence d'objets dans plusieurs salles successives signale rapidement un chemin déjà utilisé auparavant.

Carte magnétique et clé



Ces 2 objets n'existant qu'en un seul exemplaire sont placés au hasard parmi un nombre limité de salles, dans le voisinage immédiat des téléporteurs **ASCIO** et **QUORE**.

La priorité est de trouver la carte magnétique car la clé peut être placée de l'autre côté d'une porte à code. Cette carte magnétique peut se trouver parmi les 4 salles suivantes, à contour rouge sur la mini-carte :

- **I01**, la salle de départ
- **I03**, la salle du téléporteur **VOREX**
- **G12**, 2 salles au-dessous du téléporteur **ASCIO**
- **I11**, bas-droite-bas-droite-haut depuis le téléporteur **ASCIO**



Ensuite, le joueur doit trouver la clé (qui débloque les portes verticales du jeu) parmi les salles suivantes, à contour noir sur la mini-carte :

- **G10**, la salle du téléporteur **ASCIO**
- **G13**, le couloir d'accès au noyau, haut-droite depuis le téléporteur **QUORE**
- **I13**, de l'autre côté de la porte à code, accessible depuis le téléporteur **ASCIO** ou **QUORE**
- **G16**, 3 fois droite-bas-3 fois gauche-bas depuis le téléporteur **QUORE**

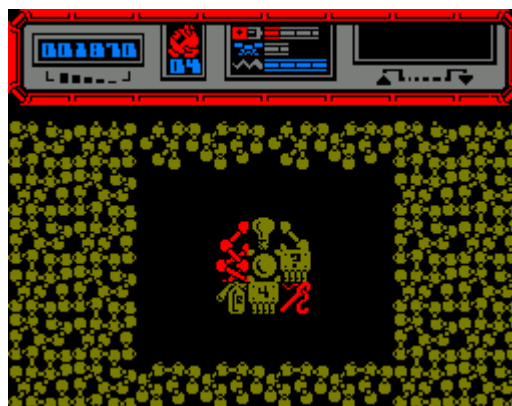
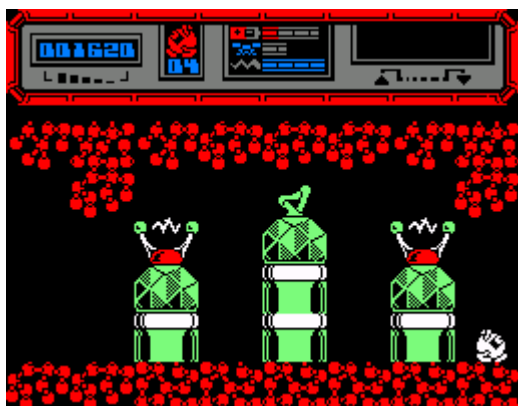
Blob devra alors **constamment garder ces 2 passes dans son inventaire**.

Pièces du noyau et pyramides

Dans la suite de ce guide, je considérerai que le joueur possède la carte magnétique et la clé. Il lui reste donc 2 emplacements pour récolter et transporter des pièces du noyau (pour ne pas avoir de "trou" dans l'inventaire, déposer l'ensemble des objets puis les reprendre un à un). Je ne détaillerai pas les opérations consistant à récolter une pièce du noyau et à la remettre en place (on peut éventuellement en replacer plusieurs à la fois). A noter qu'une pièce du noyau peut exister en plusieurs exemplaires.

Au cours du jeu, il est utile de repérer la position **d'une pyramide et d'une pièce inutile au noyau** (si possible proche d'un téléporteur). Leur importance sera cruciale en fin de partie car ce sera **l'unique situation où le joueur utilisera les propriétés de la pyramide**.

Composition du noyau



Il faudra ensuite déterminer rapidement de quels objets Blob aura besoin pour reconstituer le noyau (dont la composition change d'une partie à l'autre). Dès que possible, se téléporter vers **QUORE** puis récupérer le module et le poser à la salle du dessus pour prendre à pied le couloir sur la droite menant au noyau et noter les 9 pièces nécessaires à sa reconstitution. Ces pièces sont placées au hasard à chaque partie, il est donc impossible de savoir à l'avance dans quelles salles elles se trouveront. L'exploration peut alors commencer.

VOREX (jaune, ramifié)

VOREX-sud (gris, légèrement ramifié)

VOREX-est (orange, quasi-linéaire)

Une fois la composition du noyau connue, se téléporter de nouveau en **VOREX** pour commencer l'exploration. Récupérer le module en **E03** à l'aide de plateformes, explorer la partie gauche de **VOREX** (laisser de côté sa partie basse) puis sa partie droite. Rejoindre **VOREX-sud** par le passage secret en **K03**, l'explorer de haut en bas puis rejoindre **VOREX-est** en **L11** et l'explorer jusqu'à la surface. Poser le module en **P01** puis redescendre à pied en **N04** pour rejoindre **RALIQ** par le passage secret.

RALIQ (rose, quasi-linéaire)



KRYZL (orange, quasi-linéaire)
AMBOR (gris, légèrement ramifié)

Remonter jusqu'au sommet de **RALIQ** puis explorer la zone vers le bas et passer la porte à clé en **O12** pour explorer **KRYZL**. En bas de la zone, rejoindre directement **AMBOR** (sans passer la porte à code vers **OPTIK**) en commençant par fouiller sa partie haute puis en redescendant ensuite explorer les salles du bas.

SNODY (rose, ramifié)
SNODY-nord (bleu, ramifié)
UPAZZ (jaune, légèrement ramifié)
ELIXA (vert, ramifié)
INDOL (jaune, ouvert)

Rejoindre **SNODY** par la porte à clé en **G31** et explorer toute la zone. Passer ensuite à **SNODY-Nord** (cul-de-sac imposant un aller-retour) par la porte à clé en **E29** puis remonter le long d'**UPAZZ** par **C29** pour rejoindre le couloir horizontal d'**ELIXA** en **C22**. Descendre explorer le secteur ouvert **C26-E28** basse puis le secteur ouvert **F23-G24** et enfin le secteur **I18-K31** (en colimaçon anti-horaire suivi d'un retour vers le bas, à parcourir à pied grâce aux élévateurs après avoir laissé le module en **K23**). Revenir au téléporteur **ELIXA** et se téléporter en **INDOL**. Explorer la zone (relativement ouverte) puis remonter au couloir d'**ELIXA** par la colonne supérieure, moins risquée à pied car à l'abri dans l'un des élévateurs mais imposant une certaine quantité de plateformes pour y accéder depuis **J26**.

QUORE-sud (orange, linéaire)

Se téléporter d'**ELIXA** à **QUORE** puis rejoindre l'élévateur en **E17** pour passer à la zone **QUORE-sud**. La zone suit un parcours parfaitement linéaire jusqu'au téléporteur **ELIXA**. Commencer à pied (éviter le passage secret en **C16**) jusqu'à trouver le premier module en **G21** et s'en servir pour explorer la fin de la zone.

ASCIO (bleu, boucle légèrement ramifiée)

Se téléporter d'**ELIXA** à **VOREX** puis redescendre vers **ASCIO** par sa partie basse. Une fois en H09, parcourir la zone dans le sens anti-horaire sans passer la trappe en **D11**. Au terme de la boucle, retourner au téléporteur **ASCIO**.

TALIS (rose, quasi-linéaire)
DULON (vert, ramifié)
ANGLE (rose, légèrement ramifié)

Se téléporter d'**ASCIO** à **VOREX** et rejoindre à pied le passage secret en **E04** vers **TALIS**. Parcourir toute la zone et rejoindre **DULON** en **A07**. Le passage n'étant possible qu'à pied, prendre le module en **B08** pour explorer le haut de la zone puis redescendre explorer sa partie basse. Passer la porte à code en **A12** pour rejoindre **ANGLE** et écrouler la trappe en **B12** pour explorer le bas de la zone. Remonter ensuite jusqu'au téléporteur.

QUORE-ouest (jaune, linéaire)
QUORE-est (vert, quasi-linéaire)
QUORE-sud-est (bleu, linéaire et ouvert)

Se téléporter d'**ANGLE** à **ASCIO** puis rejoindre la trappe en **D11** et la briser pour terminer l'exploration de la zone en rejoignant l'autre trappe en **E14**. Briser cette trappe et rejoindre la porte à code en **C14** vers **QUORE-ouest**. Explorer la zone à pied en utilisant l'élévateur en **B15** pour remonter (attention à la plante mal placée en arrivant dans cette salle).



Rejoindre ensuite la porte à code en **L12**, entrée de **QUORE-est**. Suivre le pourtour de la zone dans le sens horaire en utilisant les ascenseurs pour remonter (le passage secret en **N15** est un sens unique permettant de rester à l'abri).

Rejoindre ensuite la porte à clé en **M16**, l'une des 2 entrées de **QUORE-sud-est**. Explorer la zone en remontant jusqu'à la salle **K17** mais, plutôt que de la traverser (très risqué), revenir sur ses pas pour rejoindre **QUORE** par la porte à clé (revenir ensuite ouvrir la porte à code si un objet se trouve du côté gauche de la salle **K17**).

Dernières zones

A ce stade, le joueur aura certainement récolté et remplacé 8 pièces du noyau. Si ce n'est pas le cas, il reste à explorer 2 zones difficiles pour arriver au moins à ce total.

OPTIK (vert, quasi-linéaire) est une zone accessible uniquement par son téléporteur car il est impossible en pratique de rejoindre à pied la salle **P24** après avoir passé la porte à code en **N27**. Commencer l'exploration par la salle **N29** du téléporteur et une fois parvenu à la porte à code avec le module, rebrousser chemin jusqu'au téléporteur.

ZODIA (jaune, linéaire) est sans doute la zone la plus difficile du jeu : accessible seulement par téléporteur et dépourvue de module, elle impose de rester à pied et d'avoir une réserve importante de plateformes pour franchir les obstacles et rejoindre les salles supérieures **A31**, **B31** et **C31** (qui doivent être parcourues dans cet ordre compte tenu de la trappe en **C31**). Comme pour **OPTIK**, le téléporteur est la seule sortie possible de la zone.

9ème pièce du noyau

Une fois que le joueur a trouvé et remplacé 8 pièces du noyau, il n'a plus qu'à trouver une 9ème pièce quelconque et utiliser une pyramide pour faire un échange (toutes deux repérées plus tôt dans la partie si possible) : le jeu propose alors de troquer la carte magnétique, désormais inutile, contre la seule pièce encore manquante du noyau (les 4 premiers choix de la pyramide proposent systématiquement la bonne pièce). Il ne reste plus qu'à rejoindre un téléporteur pour accéder à **QUORE** et au noyau. C'est gagné !

