

Vous êtes un petit marin à la recherche d'un fabuleux trésor. Au début, vous naviguez à bord de votre fier navire sur une mer plate et bleue écarlate (c'est une belle-mère quoi... oh pardon, une belle mer... de récifs, d'îles, de pirates et de monstres). Le bateau a deux vitesses : la vitesse de croisière (une des touches du curseur) et la vitesse "toutes voiles dehors" où vous serrez le vent au plus près (une des touches du curseur + SHIFT). Une particularité frappe : le petit marin (comme son navire) n'a pas d'arme et il n'en aura pas. Pour tuer vos adversaires, vous devez donc vous saisir de tonneaux ou de pierres grâce à SPACE et les lancer en appuyant sur SPACE une nouvelle fois. Il est petit notre marin mais costaud. Parfois, vous trouverez un boulet de canon noir ou rouge, vous vous en saisirez sans appuyer sur SPACE par contre pour les lancer, il faudra actionner cette touche ! Le noir transperce ennemis et pierres, le rouge peut tuer plusieurs monstres mais s'il rencontre des pierres (ou autres), il en suivra les contours (faites des essais !!). Le petit marin peut sauter grâce à SHIFT, c'est très utile ! Les points en haut à gauche représentent en fait votre vitalité (8 point = mort), on ne peut dépasser 99998 points (dommage) !

En appuyant sur STOP à n'importe quel moment, le jeu s'arrête. Quand vous êtes sur une île ou sur un bateau, appuyez sur F1 pour accéder à un écran secondaire où vous verrez les objets en votre possession, le nom des îles où vous pouvez accoster et le code de sauvegarde. Vous remarquerez également une petite flèche avec deux "NOTHING", ce mot sera remplacé par "CHARACTERS" et par "MAP" quand, bien sûr, vous aurez trouvé la plaque des caractères et la carte. Il vous suffira de placer la flèche en face de l'un d'eux et d'appuyer sur SHIFT.

Au début du jeu, vous remarquerez une flèche en haut à droite. Il est fortement conseillé de suivre la direction qu'elle indique. Vous tomberez sur un navire pirate. Sur ce bateau, vous trouverez des pirates (c'est pas une surprise), des coffres (qui vous permettent d'augmenter vos points, pour les ouvrir, envoyez-leurs des tonneaux ; attention, quelques fois il renferme un pirate et il y aura toujours un pirate si vous l'ouvrez alors que vous avez changé d'écran !), des tonneaux (heureusement !) et le commandant du vaisseau pirate. Pour arriver jusqu'à lui, vous devez tuer un certain nombre d'adversaires (le nombre est indiqué en haut à droite : E10, E20...). Après avoir tué ces ennemis, un passage s'ouvrira (vous entendrez une petite musique) et vous devrez combattre le chef des pirates du bateau. Il vous donnera une clef après qu'il soit mort (bon débarras !). Cette clef servira pour accoster sur une des îles. Sur ces dernières, vous trouverez des pirates en tout genre, des sauvages, des petits monstres, des coffres, des pierres, des naufragés (qui vous donneront des renseignements),

des trous noirs (qui vous permettront de revenir au début de l'île), ce que j'appelle des temples (il y a une série de caractères déchiffrables seulement quand vous aurez trouvé la fameuse plaque) et enfin, enfin, un grand monstre. Après avoir tué ce grand monstre, ressortez de l'île, vous remarquerez une nouvelle flèche qui n'a pas changé de coin, suivez-la pour arriver auprès d'un nouveau navire et c'est reparti, et comme cela ? fois puisqu'il y a ? îles ! Voici la progression dans le jeu représentée schématiquement : BATEAU PIRATE --> COMMANDANT --> CLEF --> ILE --> MONSTRE DE L'ILE --> BATEAU PIRATE --> ...

Il y a des objets à trouver sur les îles (et peut-être que je ne les ai pas tous trouvés !). Quatre objets sont indispensables pour finir le jeu mais il vaut mieux tous les posséder !

Des bateaux croisent au large de certaines îles : un petit bateau vert et blanc, son commandant (qui ressemble à un naufragé) vous donne des renseignements, un bateau pirate navigue au large de HERBI (il apparaît après que vous ayez visité une ou deux îles) et un bateau fantôme qui navigue au large de DOKURO (son commandant, squelette depuis déjà quelques années, vous donnera le "carré de pierre" si vous parvenez à le vaincre). Le petit bateau et le navire pirate réapparaissent indéfiniment à l'opposé du bateau fantôme qui rejoindra le royaume des ombres après votre passage. Il n'est pas impossible qu'il y est un second navire pirate à la place du bateau fantôme par la suite !

- CUCK : la jungle.

Code : HMCP AKKD CHFG DOHA GMGE MGEA (début CUCK avec 10000 points).

Sur cette île, il y a des pirates, des sauvages, des gorilles et pour finir le Sorcier (facile à tuer). Quand il sera mort, cela ouvrira un passage à gauche et vous pourrez discuter avec un naufragé ; à coté de ce dernier, il y a un chandelier avec deux bougies éteintes (cette précision a son importance pour la suite). Avant de retourner sur votre navire, prenez donc le shuriken (10000 points) caché dans l'arbre en bas à gauche dans l'écran tout de suite à droite de celui du Sorcier (rien ne vous empêche de le prendre avant de tuer le Sorcier). Lancez les quatre pierres dans le tronc de l'arbre ; à cette occasion, je vous ferai remarquer un petit détail qui m'a permis de finir le jeu : quand vous lancez une pierre dans le tronc, vous remarquerez qu'elle se pulvérise avant de le toucher alors que pour les autres arbres, la pierre se désintègre sur le tronc ! Faites la comparaison (avant de prendre l'objet) avec un des autres arbres et vous comprendrez (sinon réessayez !). Après avoir pris le shuriken, appuyez sur F1, vous constaterez que cet objet n'est pas présent !!! Il ne sert peut-être qu'à avoir 10000 points !?!

- CURSE : l'île de la secte.

Code : GJMK MJLI IOFI DOHH DGDB PJOF (début CURSE avec 25000 points).

Une secte s'est installée sur cette petite île. Vous devez combattre des pirates et des apôtres. A la fin, vous vous mesurerez à un prêtre qui idolâtre un tableau représentant un monstre (Satan sans doute !).

Vous trouverez la lettre "C" dans une bulle en lançant contre la "porte" les quatre pierres (utilisez la même technique que ci-dessus pour trouver le passage secret).

- MERMAID : le marécage ou l'île des îles.

Code : MLEO OILH OLJF PJJG KGPB CGPM (début MERMAID avec 30300 points).

Il faut faire particulièrement attention où vous marchez sur cette île car vous pourriez tomber dans les petits lacs ou dans les petites rivières. Cela fait perdre beaucoup d'énergie ! Il y a des monstres que, personnellement, je n'arrive pas à tuer ! Le troisième piège, ce sont les ponts et les plates-formes dont certaines se retournent.

Quant au monstre, il ne se montrera pas, il vous combattra avec ses tentacules qui reviennent trois fois de suite. Après les avoir détruits, la seconde moitié du pont en haut de l'écran apparaîtra et vous pourrez aller chercher "le triangle de pierre". Sur cette île, à gauche en haut, vous trouverez une sirène sous une pierre. Prenez-la dans vos bras, placez-vous sur le ponton tout au bord, sautez (sur place) et lancez la sirène dans l'eau. Cette dernière retrouvant son élément vous remerciera en vous donnant la lettre "M" dans une bulle !

- HERBI : l'île des revenants.

Code : KDNO HPOF PADM EPGE CIHB GLHO (début HERBI avec 40400 points).

Il y a beaucoup de zombies sur cette île d'où son nom ! Sur cette île, il faut se déplacer grâce à des escaliers. Prenez d'abord le A avant de prendre le Z.

Vous trouverez une lampe blanche sur votre chemin vers le monstre. Ce dernier est en fait un Cyclope (il est assez dur à tuer car non content de lancer des boules de feu, il se déplace dans votre direction !). Il vous donnera des renseignements avant de mourir et vous pourrez aller chercher le "rond de pierre". Maintenant, vous pouvez prendre l'escalier Z et aller chercher la lampe dorée !

- DOKURO : l'île de la mort.

Code : HMCL EOMB PPCB FADM EBNA DMCE (début DOKURO avec 52500 points).

Si vous n'utilisez pas le code ci-dessus, vous aurez un problème pour accoster. Il vous faut retourner sur CUCK et aller voir le

naufragé au chandelier. Quand vous entrez dans l'écran, une musique retentit et vous remarquerez que les bougies sont allumées ! C'est grâce à la lampe dorée que vous avez découvert sur HERBI !

Maintenant, vous pouvez aller sur DOKURO (si vous avez la clef du bateau pirate naturellement). Sur cette île, vous lancerez des crânes à la place des pierres. Dans les rivières, ce n'est pas du magma qui coule mais du sang ! En effet, il y a un Coeur en haut à gauche. Il n'y a qu'un objet à découvrir sur cette île, c'est la plaque des caractères en haut à droite. Maintenant que vous l'avez, vous pourrez déchiffrer les messages des temples soient 24 lettres, c'est à dire autant de lettres qui composent un code de sauvegarde mais ce n'en est pas un. En fait, cela ne sert strictement à rien !!!

Pour aller dans la seconde partie de l'île, il y a un passage "secret" en bas à gauche : rasez les arbres rouges et vous le découvrirez (munissez-vous d'un crâne, cela peut servir !).

Les monstres que vous trouverez sont soit des serpents soit des crânes volants. Le grand monstre est un Squelette volant qui se déplace à grande vitesse. Mettez-vous en bas au milieu et lancez votre pierre quand il est près d'un des bords !

- OOKAMI : le port et le désert.

Code : GJFN ICCG FDPJ KFDE AINN FDBI (début OOKAMI avec 68000 points).

C'est la plus grande des îles. Au début, vous rencontrerez des pirates. Leurs bateaux sont accostés tout autour de l'île : une série de six sur la droite et une série de quatre plus bas à gauche. Vous rencontrerez également un pont qui laisse penser qu'il y a une île. Passez devant la série des quatre bateaux à votre gauche après le pont. Vous arriverez dans le désert, vous remarquerez un cactus entouré par des pierres, lancez des pierres au pied de celui-ci et vous obtiendrez le lettre "O" dans une bulle. Continuez à gauche pour vous mesurer avec le monstre, un Gorille, que vous ne pouvez toucher que lorsqu'il lance ses boules de feu (à ce moment, il se dresse sur ses pattes arrières et il devient vulnérable). Un passage s'ouvrira en haut et vous pourrez prendre l'objet : la carte (regardez-la (F1, curseur bas et SHIFT), l'ancre indique l'île où vous êtes). Appareillez (quittez l'île). Donc, vous n'avez pas été sur la petite île et une lourde porte dans la partie droite de l'île reste fermée. Voir "Solution du jeu" ci-après pour élucider ces mystères !

- J-KNIFE : l'île de glace ou le Pôle Nord.

Code : EHDK EFEH BJKD KDII CGEL KCDE (début J-KNIFE avec 91500 points). (KCDE = cassez des oeufs ! Ah, ah, ah).

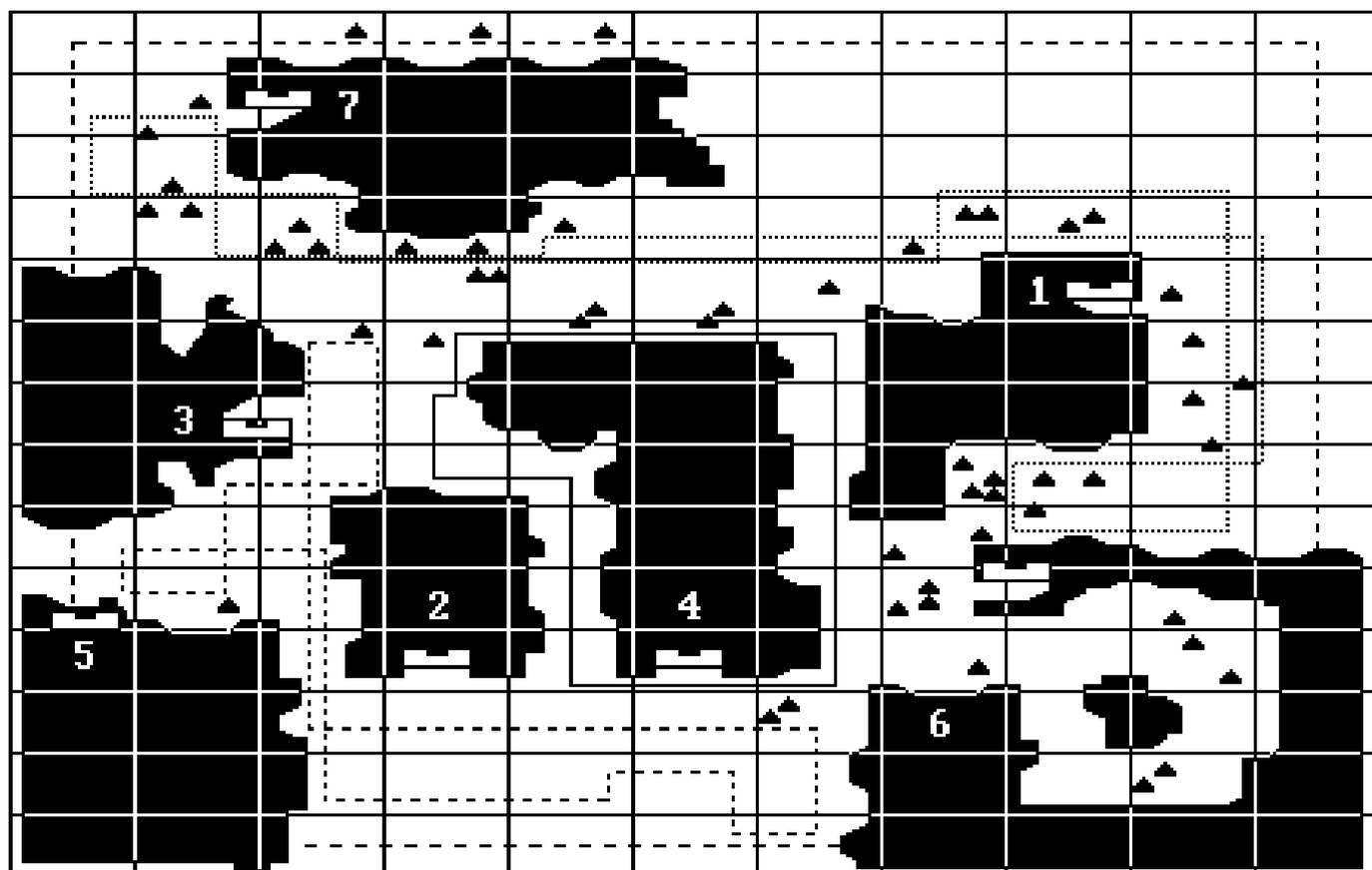
Pour chaque ennemi tué, vous obtiendrez 100 points, pour chaque touchette, vous perdrez 700 points et si tombez dans un trou de

taupe (des neiges), vous perdrez 7888 points !
Vous pouvez gambader joyeusement sur les lacs puisqu'ils sont gelés, d'ailleurs comme c'est glissant, vous irez plus vite ! Allez tuer le monstre, une montagne cracheuse. Vous ne pouvez la toucher que lorsqu'elle ouvre la bouche ! Il n'y a rien à découvrir sur cette île (enfin, pour l'instant !) et il est inutile de chercher dans les trous. Code : CGBE PLDC JJOH DNAC JLAJ DOMM (fin J-KNIFE avec 99998 points).

- Solution du jeu :

Après avoir tué tous les grands monstres et éventuellement après avoir discuté avec tous les naufragés, retournez sur OOKAMI. Descendez pour arriver à la série des quatre navires et lancez des tonneaux dans le premier. Une musique retentit, ça y est, le pont est entier, vous allez pouvoir visiter la petite île. Une fois que vous y êtes, regardez la carte et plus particulièrement J-KNIFE (l'île du haut), elle ne tient pas toute la largeur de la carte, n'est-ce pas ? Maintenant, lancez quatre pierres dans le temple, il y a un tremblement de terre. Reprenez la carte et vous constaterez que l'île de J-KNIFE est plus grande ! Allez sur cette île, à droite, au bord de l'eau, vous trouverez un igloo (S sur le plan), entrez dedans pour vous retrouver dans une autre partie de l'île. Des statues vous enverront des boules de feu, vous ne pourrez pas les détruire mais vous pourrez éviter leurs projectiles. A l'écran des six statues (inoffensives celles-ci), il y a un escalier T en bas à gauche, prenez-le, vous irez dans la salle du coffre qui vous dira quelque chose (on peut deviner deux portes, sur celle de gauche tout en bas à droite (vous suivez ?), vous remarquerez une forme, celle d'une flamme. Quand vous l'aurez trouver, le coffre s'ouvrira ! Prenez l'escalier U puis retournez sur OOKAMI. Voici un code qui résume les explications ci-dessus : EPNM HMDB IAIH BIMA NIKN PKEP (OOKAMI avec 99998 points). De retour sur OOKAMI, vous pourrez ouvrir la lourde porte et tuer le commandant en chef de tous les pirates : Barbe Noire. Il vous cédera la fameuse flamme. Le trésor sera bientôt à vous ! Retournez sur J-KNIFE. Code retraçant les épisodes précédents : KKIB MHCD JJDN AFGP GOGO LAPJ (J-KNIFE avec 99998 points). Sur l'île de glace, reprenez le même chemin : l'igloo (S) puis l'escalier T mais au lieu d'apparaître dans la salle du coffre, vous voici devant un monstre, le dernier mais le plus rapide et le plus résistant. Quand vous l'aurez vaincu (voici un code où le dernier monstre est déjà tué : HCOC LCDL OHLN ELBI PCDN OLBK), prenez l'escalier V pour découvrir, enfin, le trésor tant mérité. Après "quelques" mots, vous pourrez regarder la démo de la fin : les monstres descendent l'écran et vous donnent leur nom (il y a, entre autre, des Higemaru : les pirates de OOKAMI qui lancent des tonneaux). Ensuite, vous verrez quelques écrans (le Coeur, le tableau de Satan, ...) et les noms de ceux qui ont réalisé ce magnifique jeu.

CARTE DES ILES

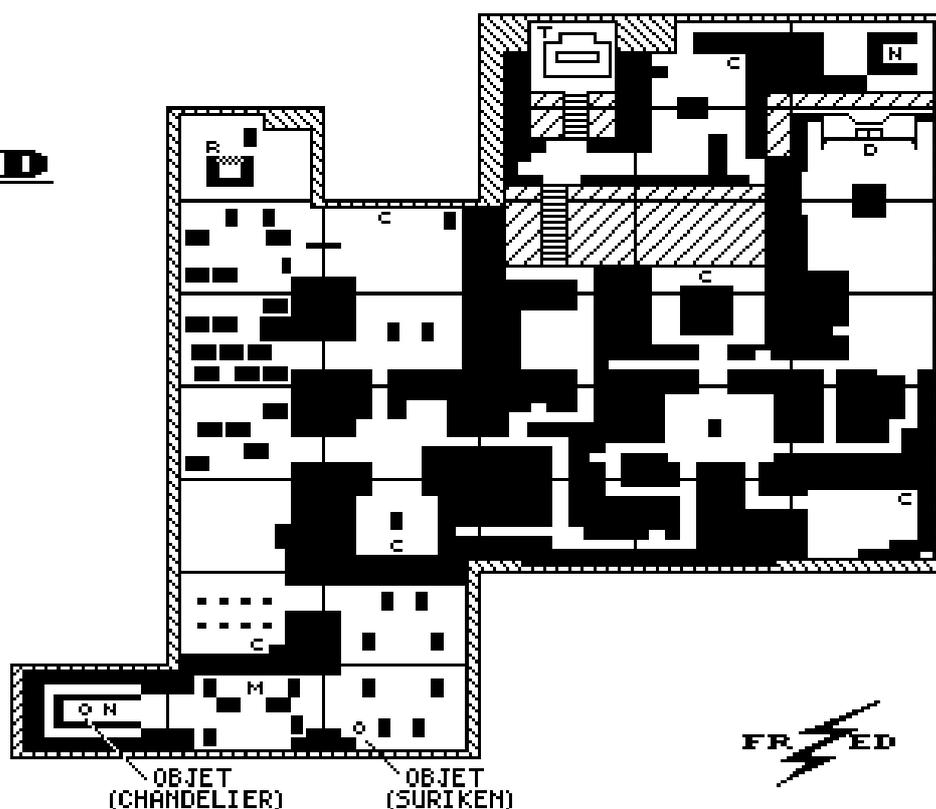


LEGENDE (pour la carte ci-dessus) :

- : Limite.
- : Itinéraire du petit bateau vert.
- : Itinéraire du navire pirate.
- : Itinéraire du bateau fantôme.
- ▲ : Récif.

Nom des îles : 1) CUCK, 2) CURSE, 3) MERMAID, 4) HERBI,
5) DOKURO, 6) OOKAMI, 7) J-KNIFE.

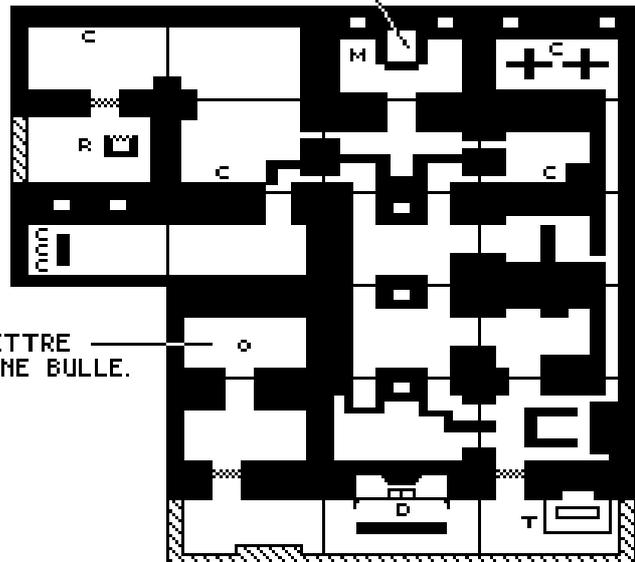
CUCK ISLAND



FR ED

CURSE ISLAND

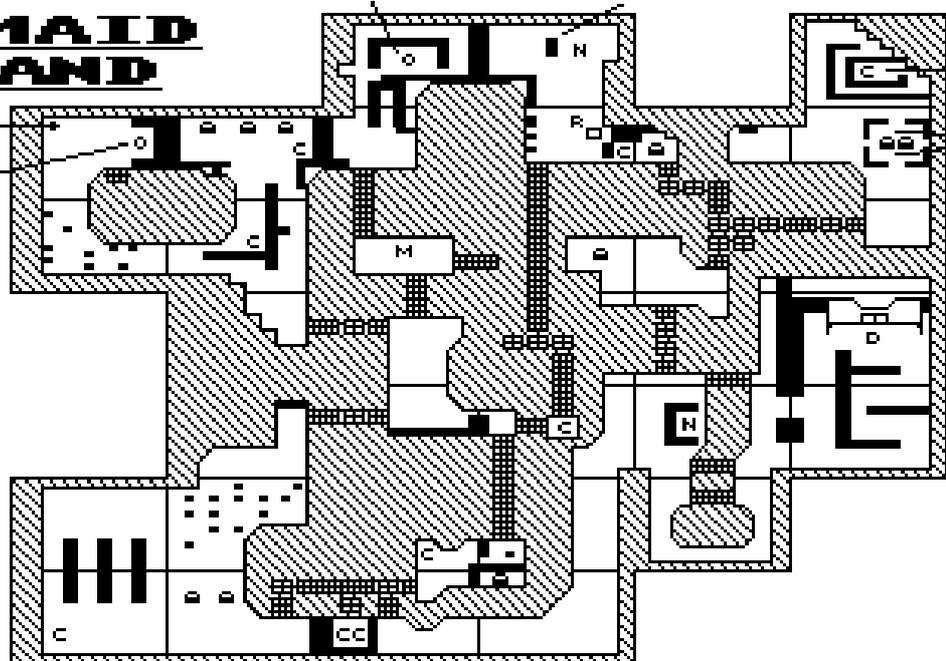
TABEAU de SATAN.



OBJET : LETTRE "C" DANS UNE BULLE.

MERMAID ISLAND

OBJET (TRIANGLE) STATUE



SIRENE

OBJET : LETTRE "M" DANS UNE BULLE.

COFFRE PIEGE !

⊗ COFFRES

LEGENDE :

- D : Départ.
- T : Temple.
- N : Naufragé.
- O : Objet.
- C : Coffre.
- M : Monstre.
- R : Retour au Début par un sous-terrain.

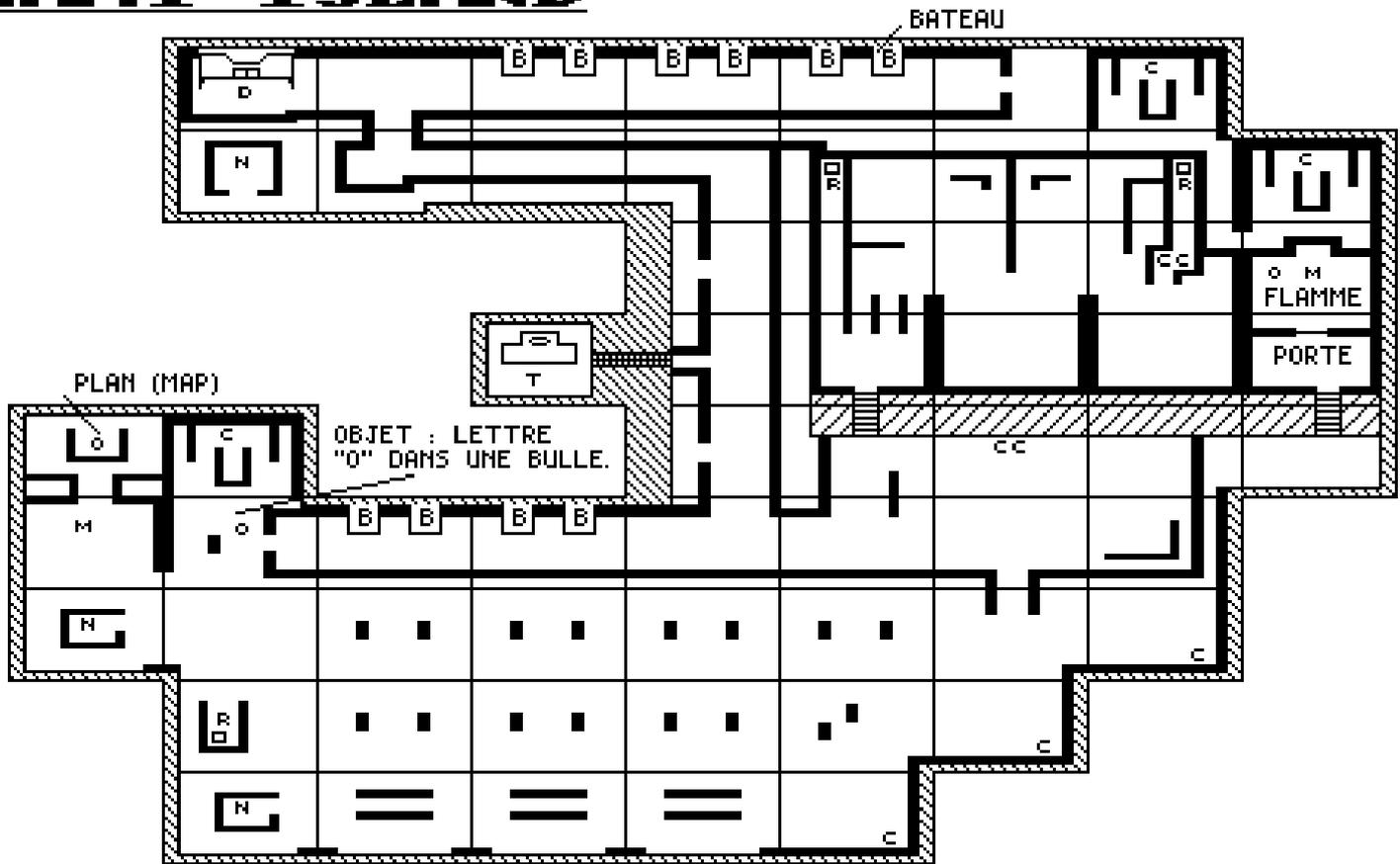
 : Ecran.

-  : Château (Début).
-  : Temple.
-  : Arbre, Totem, ...
-  : Hutte, Igloo, ...



-  : Roche.
-  : Eau.
-  : Sang.
-  : Escalier.
-  : Pont.
-  : Passerelle.

OOKAMI ISLAND



J. KNIFE ISLAND

