

Un homme vêtu comme Indiana JONES apparaît à l'écran après le crash d'un avion. Il ne lui manque plus que le fouet. Votre but est de retrouver un trésor : "Les Aventures du Trésor Pendu". Au début, vous n'avez aucune arme mais vous pourrez acquérir une épée en discutant avec des villageois. Actionnez cette épée grâce à la touche GRAPH (ou W en mode AZERTY). Vous pourrez également lancer des boules de feu sous deux conditions : il faut posséder des boules de feu et des "FIRE" (qui permettent d'allumer les boules). Vous trouverez ces objets dans les jarres ou en tuant des monstres pour les boules et dans les cachettes secrètes pour les FIRE. Si vous parvenez à avoir cinq FIRE ou plus, la boule que vous lancerez sera deux fois plus puissante (à ce propos, les codes incrits plus loin dans le texte vous donneront parfois plus de cinq FIRE mais, bizarrement, les boules de feu seront normales, il faudra se faire toucher une fois pour que la boule de feu devienne plus grosse !). Au cours de votre quête, vous trouverez dans les jarres des ronds de différentes couleurs avec, à l'intérieur, une épée. Ces ronds influencent vos tirs de boules de feu. Avec le rond rouge, vous lancerez une boule "qui fait des vagues". Avec le vert (le meilleur à mon avis), vous aurez deux ou trois tirs parallèles (et si vous retrouvez un rond vert, vous obtiendrez "le tir qui détruit tous les ennemis en une fois" !). Avec un rond bleu, vous aurez deux tirs en diagonales ou trois : deux en diagonales et un normal. Lancez ces boules par la touche GRAPH (ou W). Une troisième arme est à votre disposition : les bombes. Celles-ci ne servent pas à tuer les monstres mais à découvrir les passages secrets (assez nombreux). Lancez une bombe en appuyant sur les touches Curseur Haut + GRAPH (ou W).

Vous pouvez également sauter grâce à SPACE (ou SHIFT). Et si vous trouvez les bottes, vous sauterez un peu plus haut (on les trouve dans la dernière partie du STAGE 2 et, malheureusement, le code ne vous permet pas de les garder, dommage !).

Au début de votre aventure, vous aurez cinq LIFE mais vous pourrez vous en procurer d'autres (un coeur dans un carré) et vous aurez deux vies en réserve, là aussi, vous en trouverez bien d'autres (une tête dans un carré).

Il y a encore quatre objets dont je n'ai pas parlé, les voici : la clef permet d'ouvrir les portes, la bouteille vous servira de vie supplémentaire si vos LIFE viennent à manquer au cours d'un combat, la petite bouteille vous rendra trois LIFE et enfin, une épée plus puissante peut vous être donnée par un monstre, cette épée disparaîtra quand vous aurez été touché une fois.

Les différents stages de cette aventure sont principalement horizontaux bien que le dernier soit aussi vertical car vous êtes dans le "château" et il vous faudra franchir les étages ! Au cours des premiers stages, vous trouverez souvent ce schéma : traversée d'un village puis d'une ou deux zones d'ennemis pour retrouver un autre village...

Dans ces villages, des habitants vous donneront des renseignements (en japonais) ou quelques fois des objets mais le plus souvent ils vous les vendront ! On reconnaît facilement ces marchands grâce à la couleur de leurs vêtements et au chiffre dans le texte (par exemple, une clef coûte 38 GOLD, l'homme en bleu vous restorera votre vitalité en échange de 48 GOLD, ...). Pour discuter avec un des personnages, placez-vous tout près de lui et appuyez sur GRAPH (ou W), et pour dire OUI, c'est en haut ! Il y a des cas particuliers, pour ceux-ci reportez-vous aux paragraphes "Difficultés du Stage" après le plan du stage.

Dans les zones d'ennemis, vous pourrez acquérir des GOLD en tuant ces monstres justement. Au début deux GOLD pour aller jusqu'à cent pour certains de vos adversaires au STAGE 4. Attention cependant, certains monstres peuvent laisser du poison (une tête de mort dans un carré) et il y en a même quelques fois dans les jarres !

De nombreux pièges vous guettent et quelques uns sont mortels comme la chute d'eau ou le trou, les autres vous enlèvent de l'énergie, il y a les sables mouvants, l'eau, le feu, les lances, les flèches et enfin les pieux.

Vous rencontrerez également ce que j'appelle les monstres de première catégorie qui ne peuvent être abattu qu'avec l'épée (eh oui, les boules de feu sont impuissantes et en plus, on doit les gaspiller !).

Dans le dernier stage, vous serez obligé de vaincre quatre monstres de première catégorie. Ils sont tellement faciles à battre que je ne vous donnerai aucune technique (et en plus il y a les codes ci-après qui vous aideront).

**CODES :**

STAGE 2 : RE0J NE5R G4FS 5

STAGE 3 : 2C7B P617 CMGR G

STAGE 4 : GP10 HQ96 M8TA B

STAGE 5 : 3PQ1 8IP8 F5AJ 9

**LEGENDE :**

D : Départ. J : Jarre. P : Passerelle.

H : Homme vous donnant des informations.

M : Monstre de Première Catégorie.

S : Statue à détruire. L : Lance tombant du plafond.



: Sables Mouvants.



: Pieux.



: Trou.



: Ecran.



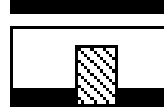
: Eau.



: Feu.



: Porte.



: Chute d'eau.



: Renseignements.



: Bombes.

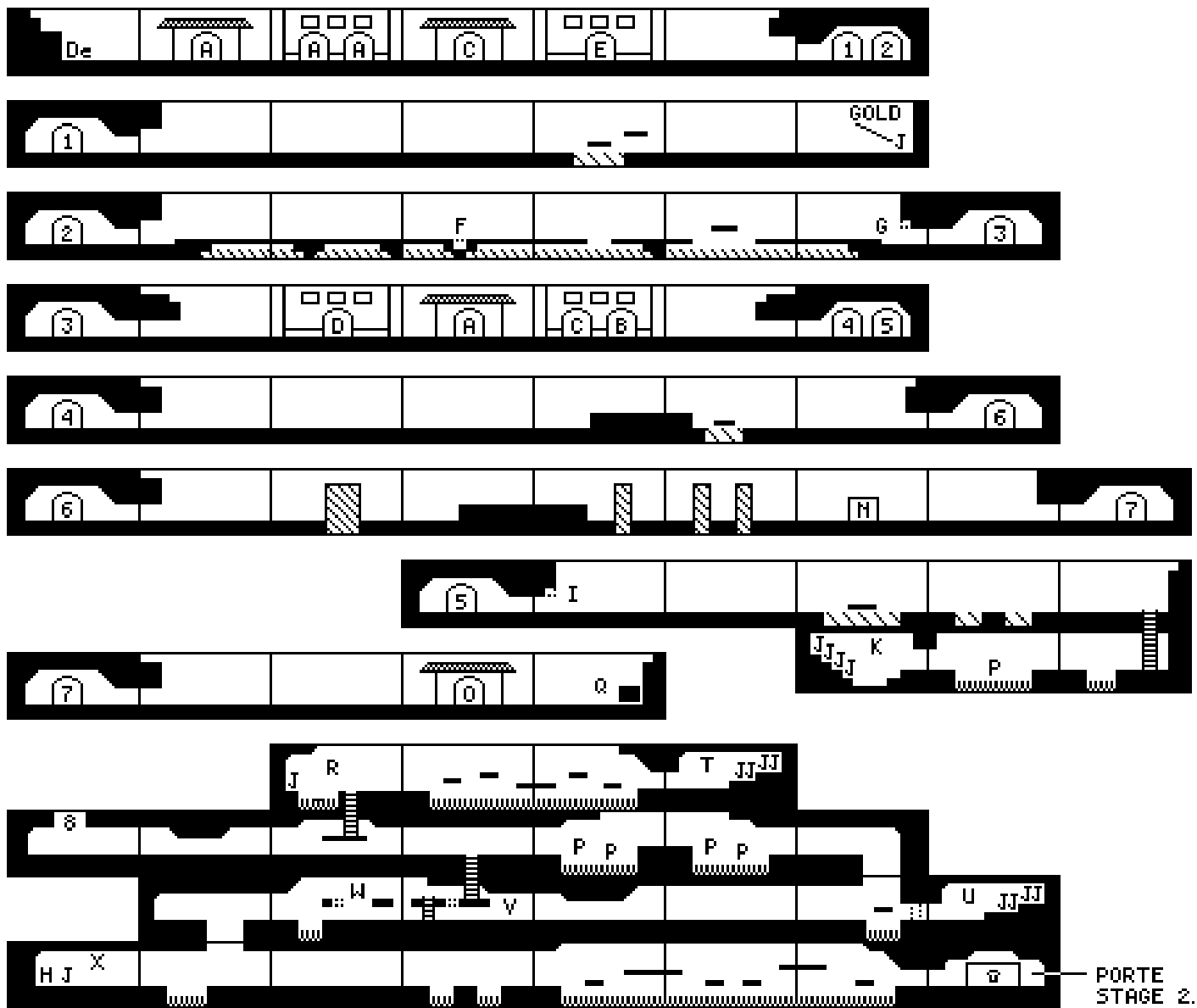


: Clef.



: Pour restorer votre Vitalité contre 48 GOLD.

## STAGE 1



### DIFFICULTES DU STAGE 1 :

- E : discutez avec le vieillard et il vous donnera l'épée. Remerciez-le en parlant une nouvelle fois avec lui et une échelle apparaîtra. Elle vous permettra de descendre à la cave où, en détruisant les jarres, vous trouverez 10 bombes, une clef, 10 boules de feu et 1 LIFE.
- F : lancez une bombe, vous trouverez 1 FIRE et une petite bouteille.
- G : lancez une bombe pour en récupérer 10.
- I : ne lancez pas de bombe ! Poison !!
- K : vous trouverez dans ces jarres : une bouteille, 20 boules de feu et du GOLD.
- N : l'homme restore la vitalité contre 40 GOLD. Si vous tombez dans le trou, vous vous retrouverez dans la dernière partie du Stage (8 sur le plan).
- O : n'entrez pas, c'est un piège !
- Q : tuez les trois monstres ou faites-les sortir de l'écran. Ensuite, vous aurez 1 FIRE et 1 LIFE.
- R : la jarre contient une petite bouteille. Pour y accéder, sautez sur les pieux du milieu, ce n'est pas dangereux. Surtout, n'utilisez pas de bombe !
- T : ces jarres contiennent 2 FIRE, 1 ONE UP et une arme rouge.
- U : lancez des bombes contre le mur pour accéder à cet écran, les jarres renferment 1 FIRE, une arme verte et 2 poisons.
- V : sautez ! Les pierres que vous ne pouvez pas traverser contiennent des objets : 1 FIRE et 10 bombes.
- W : idem à V. Mais vous ne trouverez qu'1 FIRE.
- X : dans la jarre se trouve la clef qui vous permettra d'ouvrir la porte conduisant au Stage 2.

## STAGE 2

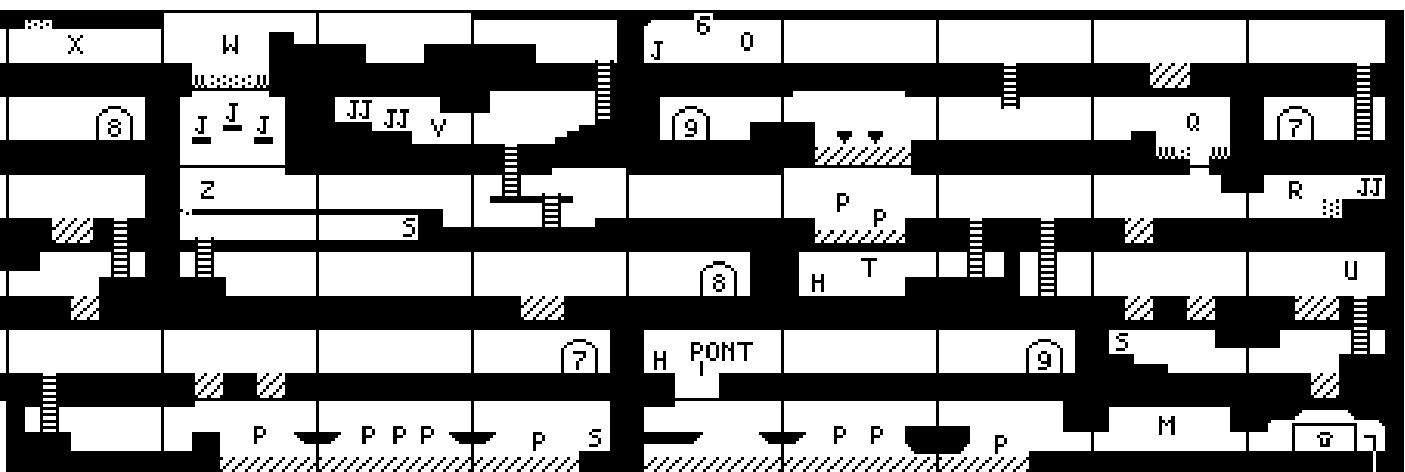
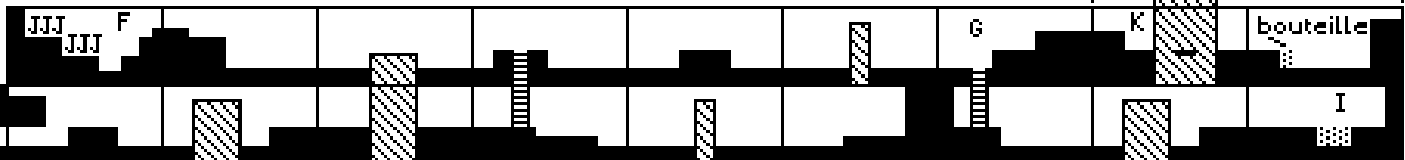
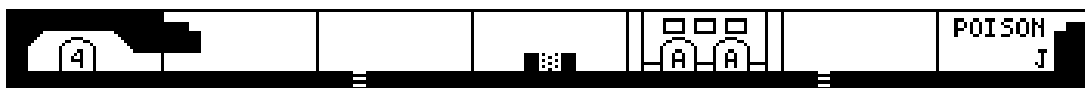
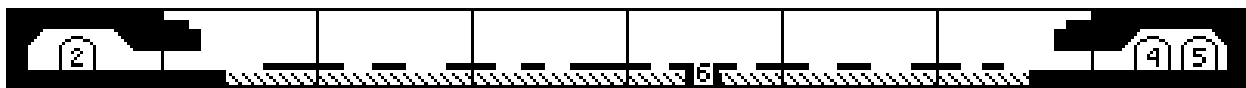
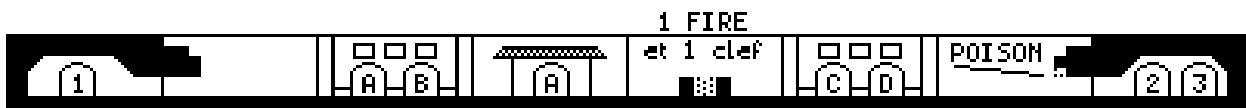


### DIFFICULTES DU STAGE 2 :

- E : les jarres contiennent 2 FIRE, 10 boules de feu et 1 poison.
- F : indique l'emplacement des fours lance-flammes dans la dernière partie !
- G : les jarres renferment 2 FIRE, une petite bouteille et une arme verte.
- I : une jarre dans cette maison contenant 1 FIRE.
- K : deux fantômes jaunes lançant des projectiles vous empêcheront de prendre 1 LIFE et 1 ONE UP. Frappez-les de votre épée pour les tuer ou sortez-les de l'écran !
- M : attention, ce trou est mortel. Lancez des bombes pour ouvrir le passage conduisant à la porte 7.
- N : traversez les sables mouvants à condition d'avoir au moins trois points de vitalité en réserve puis lancez des bombes.
- Q : parlez au vieux sage , il vous ouvrira sa cave qui abrite quatre jarres contenant 1 ONE UP, une clef et 2 armes bleues.
- R : vous trouverez du GOLD et les bottes.
- T : vous découvrirez 20 boules de feu, une arme verte et 1 poison.
- U : ces six jarres renferment 1 ONE UP, 20 boules de feu, 20 bombes et une petite bouteille.
- V : attention : 2 poisons mais 10 bombes !
- W : prudence : 3 poisons mais quand même 1 FIRE et une bouteille.
- Y : attention, attention, trou mortel !!!

## STAGE 3

10 boules de feu



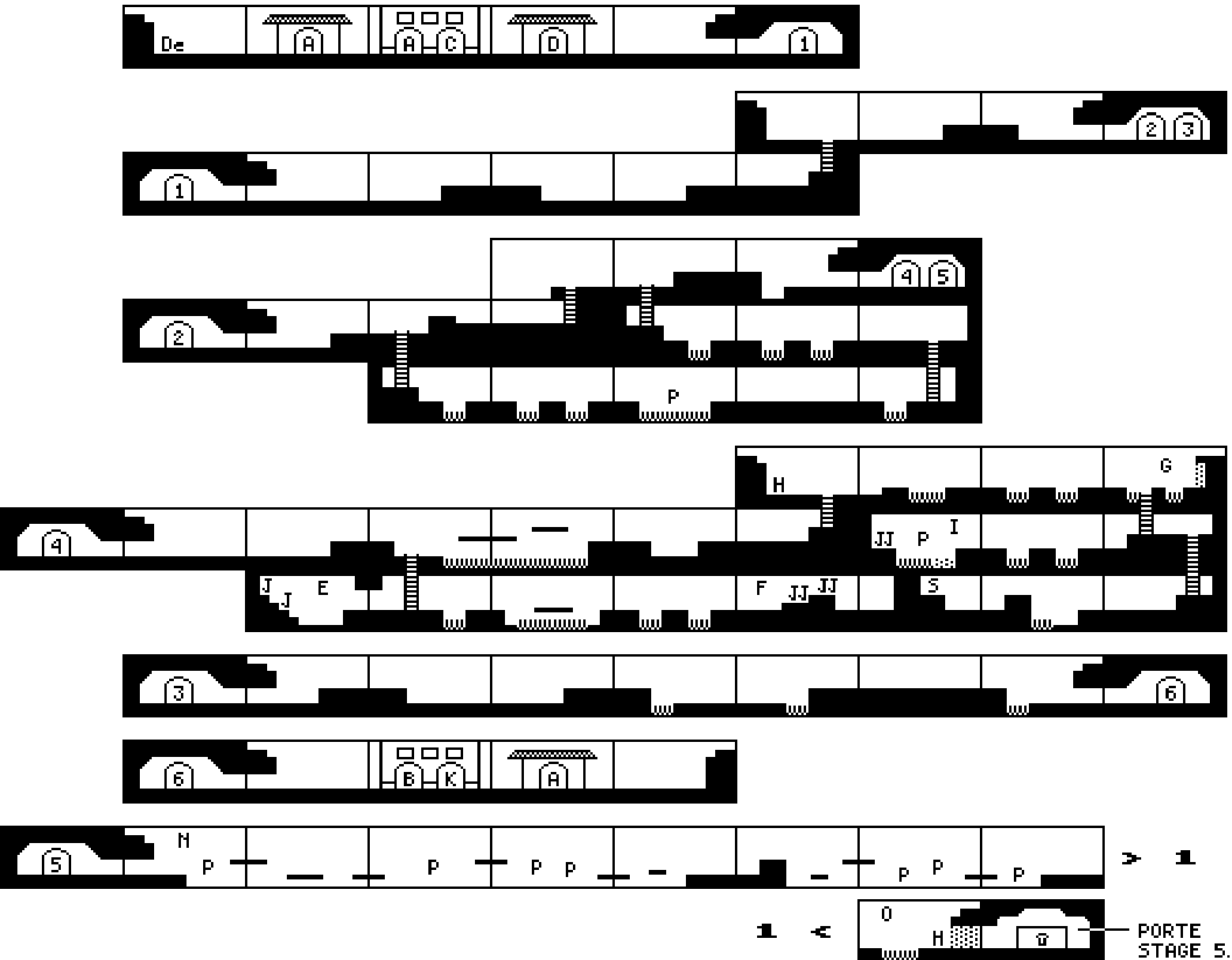
PORTE STAGE 4.

### DIFFICULTES DU STAGE 3 :

- E : pour aller dans la cave, faites apparaître l'échelle en lançant une bombe, vous découvrirez trois jarres qui contiennent 2 FIRE et 1 LIFE.
- F : écran accessible seulement si vous possédez les bottes. Les jarres renferment 20 boules de feu, 3 FIRE et une arme bleue.
- G : lancez une bombe pour faire apparaître l'échelle.
- I : lancez des bombes et vous découvrirez 1 LIFE, une petite bouteille et une arme verte.
- K : il y a une porte sous la cascade !
- M : cet homme fera apparaître le passage 6 (sur le plan) par sa magie...
- O : la jarre contient une petite bouteille.
- PONT : pour le faire disparaître, détruisez les statues (S).
- Q : lancez une bombe sur les pieux pour découvrir une petite bouteille.
- R : vous découvrirez une bouteille, une clef et 2 FIRE.
- T : cet homme vous donnera des bombes gratuitement !
- U : pour faire apparaître l'échelle, lancez une bombe.
- V : les jarres renferment 10 boules de feu, 2 FIRE et une arme bleue.
- W : lancez des bombes pour détruire les pieux et pour trouver, dans les jarres de l'écran en dessous, 1 LIFE, 1 ONE UP et 1 poison.
- X : sautez, si vous ne traversez pas la roche, cela veut dire que les objets sont là, il s'agit d'un FIRE et d'une petite bouteille.
- Y : les jarres contiennent 10 boules de feu et 1 poison.
- Z : il y a un ONE UP contre la paroi.



## STAGE 4

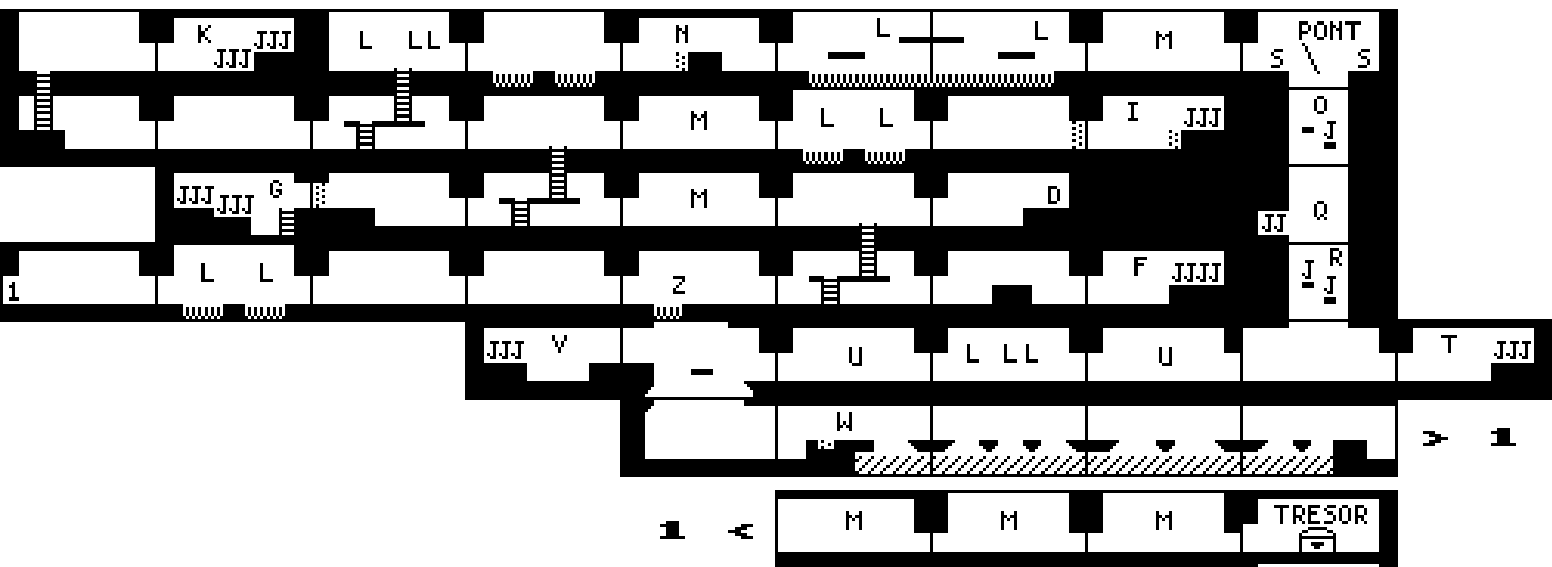
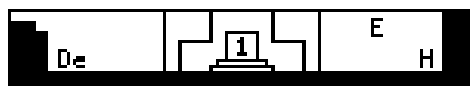


### DIFFICULTES RELATIVES AU STAGE 4 :

- E : les jarres contiennent du GOLD et 3 boules de feu.
- F : ces jarres renferment 2 FIRE, une petite bouteille et une arme bleue.
- G : lancez une bombe contre la paroi droite et vous trouverez 1 LIFE. Puis lancez une bombe sur les pieux pour pouvoir accéder à l'échelle.
- I : les jarres contiennent 1 FIRE et une arme rouge. Lancez des bombes sur les pieux pour ouvrir un passage conduisant à la statue.
- K : éteignez les deux lampes et discutez avec le propriétaire des lieux. Comme il a peur du noir, il vous ouvrira les portes de sa cave où vous trouverez la clef permettant d'ouvrir la porte conduisant au Stage 5 (ouf !).
- N : si vous tombez dans le vide dans l'un des écrans, vous serez tué (aucune pitié) !
- O : pour ouvrir le passage derrière le vieil homme, il faut détruire la statue.



## STAGE 5



### DIFFICULTES DU STAGE 5 :

- E : cet homme vous restorera votre vitalité gratuitement.
- F : ces jarres contiennent 10 bombes et 3 FIRE.
- G : détruisez le mur avec des bombes, les jarres renferment 20 bombes, 20 boules de feu, une bouteille et 1 FIRE.
- I : détruisez le mur pour découvrir 3 FIRE dans les trois jarres et une petite bouteille dans les briques.
- K : les jarres contiennent 15 boules de feu et une petite bouteille.
- M : encore une bouteille en détruisant quelques briques.
- O : la jarre contient 1 ONE UP.
- Q : les jarres renferment une petite bouteille (encore une) et une arme bleue.
- R : les jarres contiennent 2 FIRE.
- T : les jarres renferment 10 bombes et 2 FIRE.
- U : tuez tous les monstres !
- V : les jarres renferment 10 boules de feu et 2 FIRE
- W : lancez une bombe et vous découvrirez 1 LIFE.
- Z : si vous lancez une bombe sur les pieux du milieu, vous entendrez un bruit. Il doit y avoir une sorte de raccourci...

