

REMARQUES ET CONSEILS :

Il n'y a pas beaucoup d'ennemis, on peut donc connaître leurs façons d'agir quand on les rencontre.

Pour combattre, au début, vous disposez de Shurikens, les Ninjas noirs en ont également, si deux Shurikens se rencontrent, ils se neutralisent d'eux-mêmes. Par la suite vous serez amené à acquérir des armes dans des Stages-Bonus qui reviennent tous les trois stages. Vous pouvez gagner les boomerangs qui permettent de neutraliser l'arme de l'adversaire (Shurikens ou lasers) et de le tuer. Des bombes peuvent être à votre disposition, très efficaces pour détruire les grands monstres. Enfin, les boules de feu décrivent un cercle autour de vous mais cette arme n'est pas d'une durée illimitée à l'opposé des autres.

En ce qui concerne la technique de combat, vous pouvez affronter vos ennemis face à face ou en rusant (sautez-leur sur la tête pour les assommer et achevez-les ou attaquez-les dans le dos). Comme vous avez dû vous en apercevoir, vos adversaires laissent des batonnets, ceux-ci vous rapportent des points mais vous sont aussi utiles quand vous combattez, en effet, si vous possédez 10 batonnets, vous pouvez vous faire toucher une fois sans mourir. Lorsque vous tombez de haut et que vous voyez les yeux du personnage grossir, il faut impérativement appuyer sur la barre d'espace avant de toucher le sol. Vous vous rétablirez par une roulade. Par contre, pour monter, vous avez deux solutions : soit en vous agrippant sur le mur en appuyant sur la barre d'espace pour grimper soit en sautant de mur en mur jusqu'en haut.

Quand vous êtes dans un Stage-Bonus, vous avez la possibilité de sortir du stage par une porte rouge mais vous n'aurez pas d'arme supplémentaire.

STAGE 1 : Plus de 20 adversaires vous affronteront (Ninjas au début et à la fin et Sauvages au centre du parcours). Le stage se présente tout en longueur. A la fin, il y a un escalier permettant d'accéder au stage 2.

STAGE 2 : Ce stage est également en longueur avec, à la fin, des paliers. Pour aller au stage 3, il vous faut tuer tous les ennemis !

STAGE 3 : Vous tombez !!! N'oubliez pas d'appuyer sur la barre d'espace. Ce Stage-Bonus est tout en hauteur, il sert en quelque sorte d'entraînement à l'escalade. Vous aurez les boomerangs si vous réussissez.

STAGE 4 : Vous tombez de nouveau ! Pendant cette chute, vous avez vu l'entrée d'une grotte. C'est là qu'il faut aller pour finir le stage. Mais vous devez passer par le haut. Prenez les boomerangs, ils sont plus efficaces. Attention aux 3 oiseaux en montant. Arrivé en haut à gauche, placez-vous exactement à gauche de la fente sur le sol et descendez.

STAGE 5 : Vous êtes sous l'eau !!! Presque face à face avec une petite pieuvre rouge !!! Pour seule arme, vous avez maintenant une épée. Vous nagez plus vite que les petits monstres mais évidemment moins vite que les grands. Si vous ne

souhaitez pas rencontrer les grands (qui ne sont pas invincibles), faites-vous suivre par une pieuvre rouge jusqu'à l'escalier.

STAGE 6 : Stage-Bonus pour acquérir les bombes.

STAGE 7 : Vous êtes dans une caverne où il y a, pour commencer, 3 oiseaux puis des otaries blanches et, enfin, les deux à la fois !

STAGE 8 : Pour passer ce stage, il faut tuer tous vos ennemis. Prenez les bombes et placez-vous sous vos adversaires, c'est plus facile et moins dangereux.

STAGE 9 : Deux grosses têtes essaient de vous écrabouiller. Utilisez les bombes. Bonne chance si vous ne les avez pas !

STAGE 10 : Stage-Bonus (assez simple). Vous aurez les boules de feu.

STAGE 11 : Ce stage est tout en hauteur. Tuez tout ce qui bouge pour aller au stage 12 grâce aux bombes et aux boules de feu.

STAGE 12 : Voir dessin.

STAGE 13 : Stage-Bonus. L'escalier est tout en haut à droite.

STAGE 14 : Plongez ! Le passage sous-marin a la forme d'un U. Descendez dans les profondeurs abyssales du grand bleu en vous faisant escorter par un petit monstre pour éviter de rencontrer les grands. De retour à la surface, dirigez-vous vers la droite, vous rencontrerez un crabe, une grenouille et enfin l'escalier.

STAGE 15 : Voir dessin.

STAGE 16 : Un seul écran pour ce stage. Tuez tous les sauvages.

STAGE 17 : Il vous faut grimper en tuant tous vos ennemis. En ce qui concerne les monstres rouges, il faut les assommer avant de les tuer soit en sautant sur leur tête soit par en dessous. Attention à leur laser !

STAGE 18 : Le stage est tout en longueur bien qu'à la fin, il descende quelque peu. Tuez tous les sauvages avec les boomerangs.

STAGE 19 : Stage-Bonus, facile !

STAGE 20 : Tuez tous les mini-dragons, ces nouveaux monstres crachent du feu et, quelques fois, ils se mettent en boule.

STAGE 21 : Précipitez-vous vers la gauche et utilisez les bombes !!!

STAGE 22 : Ce stage est tout en hauteur, tuez tous les monstres. Si vous ne voyez plus d'ennemis alors que vous avez fait plusieurs fois le chemin de bas en haut, ne paniquez pas et continuez.

STAGE 23 : Conférez-vous au stage 22.

STAGE 24 : Voir dessin.

STAGE 25 : Stage-Bonus difficile mais pas infaisable. L'escalier est en haut au milieu mais il n'est accessible que par le côté gauche.

STAGE 26 : Voir dessin.

STAGE 27 : Stage-Bonus très difficile ! Personnellement, je ne suis jamais arrivé à l'escalier.

STAGE 28 : Ce stage est la réplique exacte du numéro 17 sauf pour les monstres. Ces derniers vous envoient des gouttes de feu qui vont de gauche à droite tout en se dirigeant sur vous mais rassurez-vous, il est très facile de les éviter, on peut même les détruire avec une bombe.

STAGE 29 : Conférez-vous aux stages 17 et 28. Vos ennemis sont les petits bonshommes rouges du numéro 17.

STAGE 30 : Le dernier, enfin, mais le plus difficile, le plus technique et le plus long ! Voir dessin.

LES MONSTRES :

Les poissons ne sont pas dangereux quand ils sont immobiles (on peut même les traverser).

Les grenouilles sont, on peut le dire, des cas très particuliers. Elles ne vous tuent pas d'un seul coup mais de trois (coups de poing sur la tête). Par contre, nous ne pouvons pas les tuer, nous pouvons seulement les assommer en leur sautant sur la tête.

OPTIONS :

Appuyez sur ESC (pause) et appuyez simultanément sur les touches suivantes :

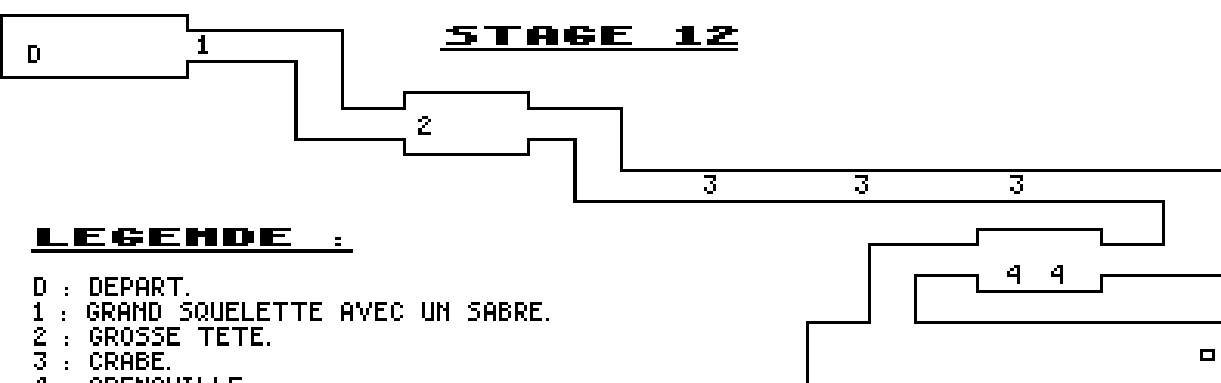
F2 + SHIFT : augmente le nombre de vies.

F3 + CODE + CTRL : immortalité.

F1 + F2 + F3 + CAPS : changement d'arme en appuyant sur la touche Haut du curseur en revenant au jeu.

F1 + CODE + GRAPH : changement de stage.

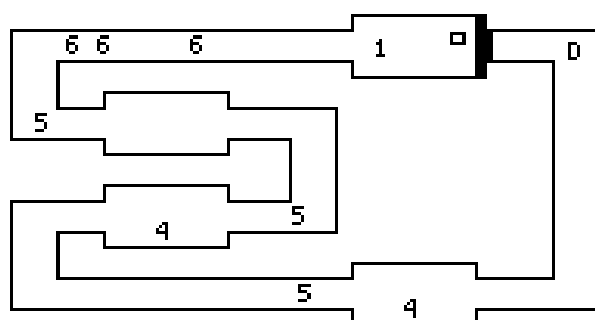
Pour revenir au jeu après un ESC, appuyez sur Ret ou F5.

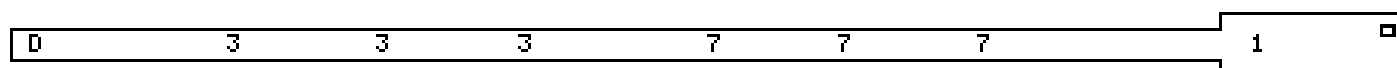
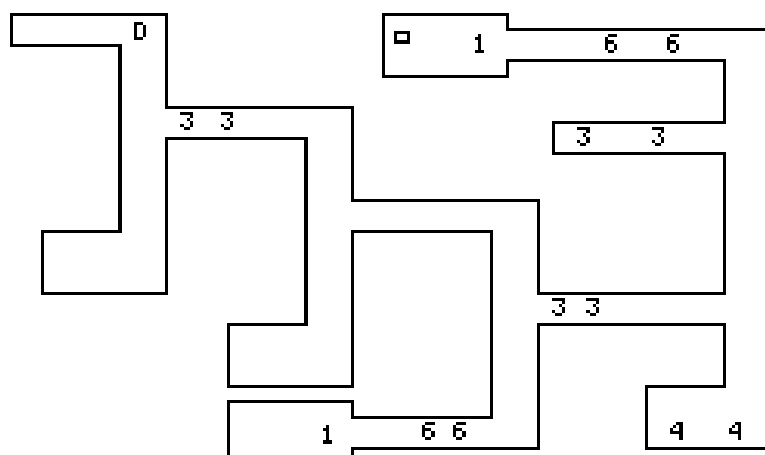


LEGENDE :

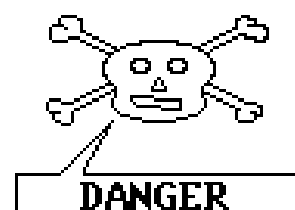
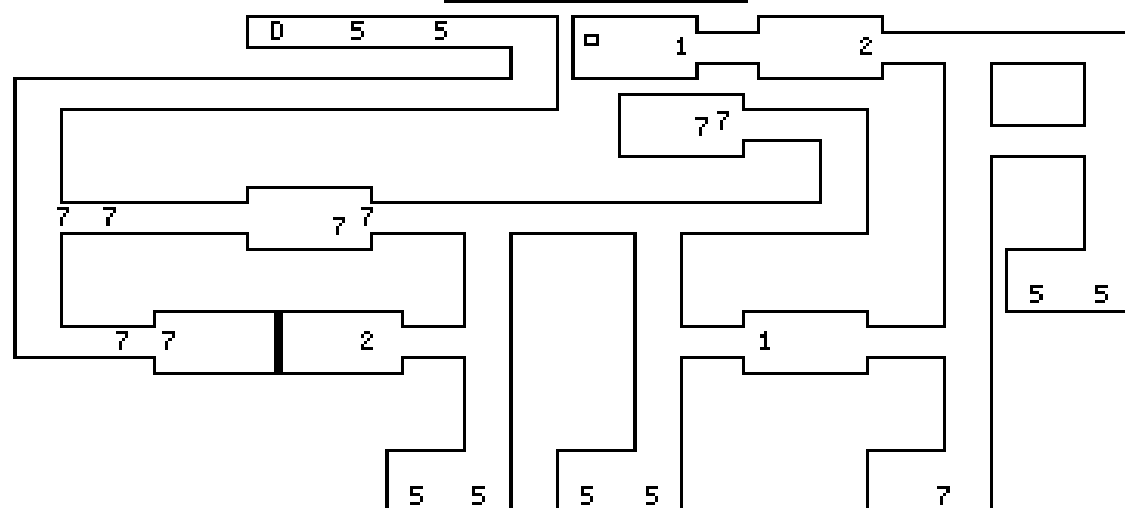
- 0 : DEPART.
- 1 : GRAND SQUELETTE AVEC UN SABRE.
- 2 : GROSSE TETE.
- 3 : CRABE.
- 4 : GRENOUILLE.
- 5 : POISSON.
- 6 : SERPENT VOLANT.
- 7 : OISEAU

STAGE 15



STAGE 24**STAGE 26**

En ce qui concerne ce stage, attendez que les Grands Squelettes fassent leur apparition, restez dans la petite galerie (en ayant une vue sur la grande) sur le troisième bloc de pierre, ces grands bêtas ne pourront pas vous atteindre. Dans le cas où rien ne vient et si vous n'entendez rien, avancez prudemment. Les deux serpents volants en bas n'apparaissent pas toujours.

STAGE 30

En ce qui concerne les Grands Squelettes, utilisez la même méthode qu'au Stage 26.

Dès que vous apparaissez dans la petite galerie (au début), un poisson se situe non loin de vous, tirez au moment où vous le voyez. S'il commence à se déplacer, n'essayez pas de sauter par dessus lui mais retourner sur vos pas et sautez (toujours en retournant sur vos pas).