

## Solutions et Aides pour les Jeux Le Trésor du Pirate

par André C.



LE TRESOR DU PIRATE

copyright 1984 FREE GAME BLOT  
creation graphique LAURENT G.



Entrez N,S,E,O,H,B pour Nord,Sud,  
Est,Ouest,En Haut,En Bas.  
Entrez P pour le score.

Quelle direction ? : ■



Vous êtes dans la maison du Roi  
des Gnomes.  
Fort heureusement pour vous, il est  
au dehors pour aujourd'hui.

Quelle direction ? :



Vous êtes dans un endroit étendu.  
Il y a une encoignure noire de  
suie dans laquelle quelqu'un a  
lâissé une torche contre le mur.  
Au dessus de vous, les rochers  
sont déchiquetés.

Quelle direction ? :

J'ai entre les mains quatre versions de ce jeu. Aucune n'est satisfaisante. Les deux pires sont des versions dsk dont le graphisme est bogué (aussi bien en Oric-1 qu'en Atmos). Cela est apparent par exemple avoir tapé les commandes S, S, E, S, B et E quand on arrive dans un 'endroit étendu'. Les deux autres sont des versions tap.

Vous trouverez sur la prochaine disquette trimestrielle au format PC celle qui a été transférée par Simon G. (tresor.tap). J'avais déjà une autre version tap (dont le contenu est de manière surprenante profondément différent), qui se comporte de manière tout à fait similaire.

Attention, si on teste ce fichier tresor.tap sous Euphoric en configuration Microdisc, il faut faire un QUIT avant le CLOAD. D'autre part, il ne semble pas y avoir de différence entre Oric-1 et Atmos.

La solution que je vous propose ci-dessous m'a été fournie il y a un dizaine d'année par un Oricien (hélas perdu de vue). Cette solution bloque au même endroit, quand on arrive au Lagon après avoir récupéré le trésor pour la deuxième fois (impossible de franchir la commande B). Si on tente de vadrouiller dans le coin on arrive à une situation où aucune commande ne répond, sauf

Vous marchiez à travers les bois, et voici que vous arrivez devant l'entrée d'une caverne, recouverte de broussailles.  
Dans le pays on murmure qu'il y a bien des années, un pirate cacha son trésor dans ces bois, mais personne ne l'a jamais retrouvé. Il doit encore se trouver par ici, pour autant qu'on le sache.

Quand vous répondez à une question, je ne regarde que la première lettre de votre réponse.



Vous êtes dans une chambre basse. Un tunnel étroit va vers l'Est, et vous pouvez vous diriger vers le Sud ou l'Ouest. Il y a une lueur au Nord.

Quelle direction ? :



Vous êtes au bord d'un puits.

Quelle direction ? :



Vous êtes dans un canyon. Très haut sur le mur est grave le message :  
'BILBO est passé par ici...'

Quelle direction ? :

‘espace’ et P. Le fait qu’une solution ait été décrite, indique que le programme original a dû marcher. Je compte pour les possesseurs d’une cassette (dont Simon) pour nous le dire.

Mais le fait que les deux versions



tap (ainsi d’ailleurs que les deux versions dsk au graphisme perturbé) aient le même problème (aucune commande ne répond) est troublant.

Simon a indiqué avoir eu des problèmes de transfert, mais sa ver-



sion est sans doute la plus ‘clean’ et c’est celle-là que je vous propose de tester.

**Vous aurez quand même le plaisir de récupérer le trésor, ce qui n’est déjà pas si mal!**

La touche ‘espace’ permet à tout moment d’avoir le rappel des commandes, qui de toutes façons sont très simples.



Voici cette solution (*mes commentaires en italique*): S, S, E, S (*puits*), B, E (*endroit étendu + torche*), S, S, H (*trésor*), PRENDRE TRESOR, B, N, H, N, S (*Ashram*), N (*Xanadu*), (Ici le lieu de destination est variable: on doit se retrouver à XANADU. Si ce n’est pas le cas, revenir à ASHRAM et recommencer.), O,



B, E (*Xanadu*), S (*caverne du géant*), S, B, N (*endroit étendu + torche*), O, H (*puits*), N, O, S (*puits*), E (*lagon*), E (*dédale rouge*), E (*dédale magenta*), S



(A cet étage, si le pirate n’a pas repris son trésor, l’attendre en faisant des mouvements dans le coin, *par exemple alterner 3 ou 4 N, S.*), S (Normalement, le trésor est ici. *J’imagine qu’il faut le prendre*), N (*dédale cyan*), B (*dédale vert*), O (*endroit étendu + torche*), S (*canyon*), H (*sommet*), S (*Ashram*), B (*lagon*), (La destination est alors aléatoire, faire «B» jusqu’à la vision d’un stalactite. *C’est ici que ça coince*), B, S, H, N, E, N, E, S, S, B, N, FIN

