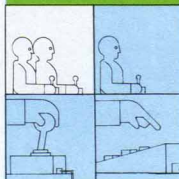


ARCADE-AVENTURE



HYDROFOOL : Nettoyez le grand aquarium galactique



Le seul endroit encore vivable est devenu le fond des océans. Et encore ! La pollution est devenue trop importante, il faut tout nettoyer... Bon courage.

Alain Riffaud



Laissez-les vivre

L'idée de vivre sous l'eau était très alléchante, mais pour cela il fallait trouver un système qui permettrait la respiration sous les océans. Les savants se réunirent en secret et trouvèrent enfin la solution à leurs problèmes : il fallait tout simplement créer un gigantesque aquarium bien isolé du reste des eaux ; l'eau de cet aquarium serait très soigneusement filtrée pour éliminer toute impureté. C'est à partir de ce moment que par des opérations chimiques on pourrait extraire l'oxygène nécessaire à la vie de ce peuple réfugié.

Des mois et des années passèrent sans aucun incident. Mais comme toute bonne chose doit avoir une fin, vint le jour où une pollution inexplicable infesta le grand aquarium. Je ne vous raconte pas la panique au sein des Prentis, car, qui dit pollution, dit par la même occasion fin de la tranquillité de nos amis vivant dans les grands bleus, obligés de refaire surface pour revivre le cauchemard de la surface déjà oublié depuis de nombreuses années.

La seule solution que pouvaient envisager les savants était de vider complètement l'aquarium et de le remplir ensuite avec une eau non polluée. Mais voilà, le problème paraissait trop simple à résoudre pour être vrai. En effet, beaucoup de volontaires avaient tenté cette mission, mais à chaque fois le résultat était le même. Ils disparaissaient sans plus jamais réapparaître ! Comme nous vous faisons une totale confiance, nous sommes sûrs qu'aujourd'hui, vous serez capable de mener à bien ce travail colossal (il faut bien le dire) !

Je me souviens, lors des longues nuits d'hiver, après un bon repas bien chaud, nous nous réunissions autour du feu de la cheminée et attendions avec impatience, comme chaque soir de la semaine, le grand père qui avait le chic ne nous raconter des histoires fantastiques. Vous savez, de celles dont on n'a jamais entendu parler auparavant. Je me souviens, en particulier d'un soir où il faisait froid, d'une histoire qui parlait du pays des Prentis. Allez savoir pourquoi, mais ce conte me suit depuis l'enfance. A mon tour de vous le narrer...

...il y a de longues, longues années, quelque part dans un pays au fin fond des océans, vivait un peuple d'une très grande sagesse. On les appelait les Prentis. Ils s'étaient réfugiés au fond des océans, car là-haut, à la surface du

globe, il ne restait plus assez d'oxygène pour subvenir à leurs besoins vitaux. Pour comprendre le pourquoi du comment, il faut que je vous dise que la planète, sur laquelle vivaient les Prentis, était exploitée par une race trop puissante pour que l'on puisse manifester la moindre résistance à leur égard. Le seul but des dévastateurs était l'exploitation des ressources minières. Ils ignoraient totalement les dégâts occasionnés par leur surexploitation des mines. Ceci dans le seul but de s'enrichir, car la planète était le centre d'échange et de commerce inter sidéral du coin (si j'ose m'exprimer ainsi). C'est à partir de cette époque que les Prentis prirent la décision de maîtriser les eaux, seul lieu encore vivable, pour jouir des moments paisibles que leur réservait la vie.

Trois brasses à droite et vous éviterez la méduse...



Hydrofool, le jeu

Vous dirigez un petit bonhomme vêtu de son scaphandre qui ère dans les différentes salles du grand aquarium. Ceci dans le seul but de purger ce dernier pour redonner un nouvelle santé au peuple des Prentis. Pour cela vous devez trouver les quatre vanes qui permettent de vider l'aquarium. Pour les ouvrir vous devez absolument avoir en votre possession les objets qui permettront cette opération. A vous de les découvrir pour les utiliser au bon moment. Les salles ne communiquent pas toutes entre elles. Il faut parfois faire de sacrés détours pour aller d'une salle à l'autre. Si vous vous baladez dans ce labyrinthe selon les hasards de votre sens de l'orientation, soyez sûr que tôt ou tard vous vous perdrez. Pour éviter cela, contentez-vous simplement de faire un plan ce qui s'avèrera très utile lors de vos missions sous l'eau.

L'aquarium est situé sur plusieurs niveaux. Il vous faudra apprendre à monter ou descendre. Pour cela il existe dans certaines salles des bulles d'air qui montent très haut. Placez-vous à l'endroit où émergent ces bulles et laissez-vous porter vers le niveau supérieur. Pour descendre, c'est aussi bête que pour monter, il suffit de repérer les tourbillons et de se placer sur l'un d'entre eux et en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire vous serez à l'étage inférieur. Je vous conseille fortement d'indiquer sur votre plan, l'emplacement de ces bulles ascenseur et tourbillons.

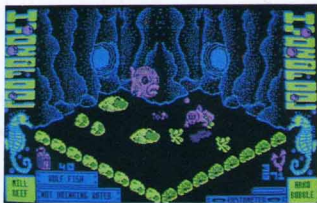
Il existe une autre variété de bulles montantes : celles qui montent mais qui éclatent avant d'atteindre le niveau supérieur. Elles vous seront utiles pour franchir certaines barrières qui vous empêchent d'accéder à un objet quelconque ; voir même pour prendre un objet placé à une certaine hauteur.

Vous verrez plein de poissons dans les salles et croyez-moi, ils ne vous veulent pas spécialement du bien. De deux choses l'une, ou vous allez très vite pour les éviter, ou vous cherchez une arme

qui pourra en venir à bout. Les armes sont très fréquentes dans les salles de l'aquarium. Elles vont des fers à cheval aux fusils sous-marins. A vous de savoir quelle arme peut détruire quel type de poisson.

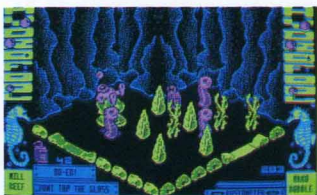
Et la rouille Raoul ?

Votre séjour sous l'eau ne peut pas durer indéfiniment, car votre scaphandre est soumis à la loi de la nature et se rouille petit à petit. Ce ne sont pas les collisions et les coups de boules que vous donneront les poissons et divers mollusques qui vous aideront à conserver votre revêtement. Dans ce cas, vous verrez en bas à droite de l'écran l'indicateur qui vous donnera l'état de rouille de ce dernier. Si le niveau atteint zéro, c'est qu'il ne reste plus aucun espoir et que vous êtes condamné, comme tous les autres qui ont essayé avant vous, de purger l'aquarium. Par contre, vous pourrez toujours lutter contre la rouille en cherchant les bidons d'huile qui traînent par-ci par-là. En les prenant, vous serez agréablement surpris de voir l'état de votre scaphandre remonter à son niveau le plus haut. Donc n'oubliez pas, un bidon d'huile et c'est reparti comme en l'an quarante. Pour accéder d'une salle à l'autre, vous serez obligé de passer par des grottes que vous n'aurez aucun mal à distinguer dans les parois. Pour l'accès aux niveaux les plus bas (les deux côtés qui sont en bas de l'écran), regardez attentivement le sol, si vous voyez un longue suite de petits rochers c'est que le passage est bloqué, par contre vous verrez parfois des ouvertures qui sont représentées par des bandes lisses placées au sol. Il suffit de les emprunter. ▶



N'hésitez pas à harponner ce poisson chat !

Des huîtres perlées mais toujours pas de bidons d'huile...



Argh ! Le bidon était juste à droite !

Toujours pas de vanne en vue...



Avec une
cuillère...
Ca peut
servir
pour
creuser



Vous aurez, lors de vos premiers essais, certainement du mal à diriger votre personnage dans ce monde. Servez-vous de son ombre au sol pour savoir exactement à quel niveau il se situe, ce qui vous évitera de nombreuses collisions qui ne sont pas toujours les bienvenues.

Vous devez, dans un premier temps, trouver la salle des vanes. C'est simple elle porte le nom de Plug room qui est assez différente des autres. Elle est, par rapport à votre plan, en bas à gauche du point de départ qui est la Deathbowl ou le gouffre de la mort si vous préférez.

Voilà, il ne me reste plus qu'à vous parler des scores avant que vous puissiez vous lancer dans cette magnifique aventure sous marine.

Les scores

En fin de partie vous aurez droit à un petit tableau qui récapitule pour vous les différents scores obtenus durant votre mission.

- Deathbowl divinned : c'est le pourcentage des lieux parcourus dans le jeu. Donc si vous visitez deux petites salles de rien du tout, ne vous attendez pas à voir ce score très élevé.
 - Score scraped : votre score.
 - Plugs gathered : correspond au nombre de vanes ouvertes.
 - Gnomes ghabbed : est le score en ce qui concerne les bestioles abattues durant le jeu. Donc plus vous êtes méchant ou adroit (ceci n'est qu'une question de repère et de point de vue), plus ce score sera élevé.
- Pour passer de cette page au menu principal, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de feu si vous avez l'option joystick, ou sur la barre d'espacement si vous avez choisi l'option clavier. (voir le memento).

Le petit Robert que je suis

Vous avez sans doute remarqué (et si ce n'est pas le cas, cela viendra assez rapidement) que le jeu Hydrofool est

un jeu écrit par nos amis de l'autre côté de la Manche. C'est pour cette raison que les textes que vous pouvez lire lors des différentes phases du jeu sont en anglais. Je me suis posé la question qui viendrait à l'esprit de tout journaliste digne de ce nom (humm, humm). Peut-on penser que tous nos lecteurs maîtrisent le "parler" d'Outre-Manche ? La réponse était bien évidemment, non ! C'est pour cette raison que je m'empresse de vous donner la traduction des textes qui vous seront présentés dans ce jeu que je qualifie de "tout mi-mi".

Voici la liste des quelques dangers susceptibles de vous menacer. Il s'agit en général de "vilains pas beau" poissons de toutes sortes qui ne sont là que pour vous embêter (salles bêtes !).

- Les Piranas, qu'il n'est pas besoin de traduire.
- Les Seahorse qui ne sont que des hypocampes.
- Les Wolffish ou les poissons chat comme on les appelle chez nous.
- Les Anemones, que je passe sous silence.
- Les Oyster qui ne sont que de vulgaires huîtres pour nous rappeler les soirées du réveillon.
- Les Jellyfish qui si je ne m'abuse, sont des méduses avec plein de pattes pour vous affaiblir lors de vos explorations.
- Les Baby Whale, tout mignons comme tout, car il s'agit de bébés requins, mais attention ne vous laissez pas attendrir par leur airs de nouveaux nés. En voilà pour les poissons, mais vous aurez également droit à une suite de texte que je qualifie d'humoristiques. Je veux dire par là, qu'il ne faut pas les prendre à la lettre car ce serait ridicule. Jugez-en plutôt par vous-même.

— Dans certaines salles, on vous dira Feeding Prohibited. Ce qui veut dire, interdiction de donner à manger.

— Ou encore, Bathing not allowed. Entendez par là, interdiction de se baigner (amusant pour un jeu qui se passe aux fonds des eaux, non ?).

— Si vous voyez l'inscription : Don't tap the glass, comprenez ne tape pas à la vitre. J'avoue n'avoir pas bien saisi le sens de cette phrase qui doit probablement être un jeu de mot anglais.

— Now wash your hands, vous demande tout simplement de bien vouloir vous laver les mains.

— Ne paniquez pas non plus à la vue de : Don't bite the fish, car on vous demande de ne pas mordre les poissons (ceci si vous sentez un petit creux qui passe pour mieux repasser plus tard).

— Le plus hilarant de tous est sans aucun doute, Not drinking water, qui nous met en garde contre la pollution car on nous dit de ne pas boire l'eau ou eau non potable si vous le préférez.

— Pour finir avec l'humour anglais voici la traduction de : Don't bite the fish. Je vous la pose comme devinette. Vous ne voyez pas? Cela veut dire ne mords pas le poisson.

— J'en oubliais un : Please go quietly, veut dire avancez en douceur s'il vous plaît.

En voilà pour l'humour, mais ce n'est pas tout. Il existe également des messages qui vous donnent des renseignements pour vous aider.

Par exemple, si on vous dit : Don't go so fast, ne pas aller si vite (je vous laisse le soin de comprendre pourquoi quand vous jouerez).

Vous pouvez, dans certaines salles, être sûr de voir affiché sur vos écrans la phrase suivante : The wise man pulls, qui n'est autre qu'une simple allusion

MEMENTO

JEU	: joystick ou clavier
LANCEMENT	: joystick touche <1> clavier touche <2>
DEPLACEMENTS	: joystick droit/gauche joystick haut/bas
HAUT-GAUCHE	: touches <Q>, <W>, <E>, <R>, <T>
HAUT-DROITE	: touches <Y>, <U>, <I>, <O>, <P>
BAS-GAUCHE	: touches <A>, <S>, <D>, <F>, <G>
BAS-DROITE	: touches <H>, <J>, <K>, <L>
PRENDRE/POSER	
UTILISER UN OBJET	: joystick + bouton de feu clavier <barre espace>
TIRER	: joystick + bouton de feu clavier <barre espace>
MUSIQUE ON/OFF	: touche <3>
ACCES AU NIVEAUX 1, 2, 3, 4	: touche <A>, , <C>, <D>
PAUSE	: touche <0>
ABANDONNER LA PARTIE	: touche <1>

à la philosophie du peuple de Prentis en lui rappelant que le sage tire. Mais sur quoi doit-il tirer ?

Quand vous serez bien avancé dans le jeu, vous pourrez voir après de longs efforts, The last plug last. On vous dit que la dernière vanne reste fermée.

En dernier lieu et ceci vers la fin du jeu vous verrez : The 4th plug pulled... Juste like you planned. C'est probablement la victoire car on vous indique que la dernière vanne a été ouverte comme vous l'aviez prévu.

Les commandes du jeu

Au début du jeu, vous devez, dans un premier temps, savoir si vous désirez jouer avec votre clavier ou votre joystick préféré. Pour cela, il vous suffit, tout en écoutant cette sublime musique qu'est celle d'Hydrofool, d'appuyer sur la touche <1> pour jouer au clavier, keyboard est alors inscrit en jaune. En sélectionnant la touche <2> vous jouerez avec le joystick ; à l'écran il sera inscrit en jaune. Vous verrez également la sélection MUSIC/SFX. Cela vous donne le choix d'avoir de la musique durant le jeu ou si vous en avez marre d'écouter cette musique de passer aux bruitages il vous suffit d'appuyer sur la touche <3> pour basculer d'une option à l'autre. Votre choix sera, comme auparavant, celui

qui sera allumé en jaune (MUSIC ou SFX). Pour accéder aux quatre tableaux différents, il vous faudra appuyer respectivement sur la touche <A>, , <C> où <D> selon que vous voulez jouer avec le premier, le second, le troisième ou le quatrième tableau. Mais attention, vous devez absolument finir le premier niveau avant de passer au deuxième et ainsi de suite car autrement, vous rencontrerez des issues bloquées qui vous empêcheront de finir le tableau et donc d'accéder au niveau suivant. Il n'empêche que, par curiosité, vous pourrez jeter un oeil aux tableaux

supérieurs, cela vous donnera un petit aperçu de ce qui vous attend.

Ultimes conseils

Vous utilisez les quatre directions joystick ou le clavier pour aller où bon vous semble. Pour prendre ou poser un objet, il vous suffit de vous placer sur celui-ci ou à côté et d'appuyer sur le bouton de feu (ou la barre d'espacement) qui sert aussi à tirer sur tous ce qui bouge si vous êtes en possession d'une arme. Attention, pour prendre un objet quelconque, il faut d'abord poser l'objet que vous transportez ou épuiser celui-ci, si il s'agit d'une arme quelconque.

La touche <0> du pavé numérique, fait un pause en cours du jeu. N'hésitez pas à l'utiliser en entrant dans les nouvelles salles pour observer le terrain avant de vous faire avoir par de vilains, pas beaux.

La touche <1> du pavé numérique, vous permet d'abandonner le jeu en pleine partie et vous redonne la main au menu initial. Ceci est une acte bien lâche de votre part, mais il arrive parfois que l'on ressent l'envie de modifier les commandes du jeu, comme par exemple laisser l'option clavier pour jouer au joystick.



Rien dans cette salle ? Pas sûr...