

鯨の腹



KUJIRA NO HARA



(d'après le manuscrit trouvé dans la poche gauche de
l'imperméable du très célèbre Docteur Ralph à sa mort, manuscrit
qu'il aurait, selon ses notes, repêché lui-même dans l'océan
Atlantique)



Sommaire

6	Histoire
9	Personnages
12	Contrôles
14	Écran de jeu
16	Menu, onglet STATUT
18	Menu, onglet ÉQUIPEMENT
20	Menu, onglet OBJETS
22	Menu, onglet QUÊTES
24	Menu, onglet CARTE (région)
26	Menu, onglet CARTE (donjon)

28	Menu, onglet OPTIONS
30	Armes et accessoires
34	Comment jouer ?
36	Caractéristiques techniques
37	Crédits
39	Contact
40	Notes



Histoire

Pfff, les gens ne se rendent VRAIMENT pas compte à quel point les disparitions mystérieuses sont souvent dues à la **grande baleine** ! Ils se disent naïvement que la victime est morte en mer, s'est perdue en forêt, a été enlevée afin que ses organes soient revendus sur le marché noir... Mais que nenni ! Des études récentes démontrent que, dans près de 80 % des cas, la cause n'est autre que **Kujira**, la baleine cosmique.

C'est exactement ce qui est arrivé à **Jonas**, le héros de notre histoire : alors qu'il pêchait en bord de mer comme chaque matin, l'insatiable cétacé l'a englouti !

Oh, ne vous inquiétez pas, il n'est pas mort. On ne meurt pas quand on est avalé par **Kujira**. Non : on rejoint le peuple de la baleine. Car ceux qui ont été avalés ont fondé une société dans ses entrailles. Je vais vous donner un exemple : vous savez pourquoi il n'y a plus de **Vikings** ? Vous ne vous êtes jamais posé la question ? Eh bien, ils ont été avalés par **Kujira**. Un autre exemple : l'armée du shogun **Momomizu Shigerata**, où est-elle passée ? Idem. Avalée par la baleine. Voilà, vous commencez à comprendre...

Certains ont perdu tout espoir de sortir un jour de la baleine. Mais ceux-là sont des pleutres ! D'autres n'ont jamais cessé de rechercher l'hypothétique sortie du dédale poissonneux.

Une prophétie, révélée aux habitants de la baleine par la vieille chamane de l'Ouest lors d'une transe mystique, puis gravée sur une stèle, relate qu'un jour, Kujira avalera le " héros de la baleine ". Cet individu, dont on ne sait rien, déposera l'artefact ultime des érudits sur son piédestal, ouvrant ainsi la Voie, menant les prisonniers du ventre à la liberté. Vous y croyez, vous ?



Personnages

Jonas, notre jeune héros, vient d'être avalé par la baleine. Vaillant, il ne succombe pas au défaitisme.

Il rencontre rapidement Mathusalem, le doyen de Kujira. Du vieil homme, il apprend la légende des sept érudits qui auraient autrefois réussi à quitter la baleine. Il est invité à le rejoindre dans sa quête des armes légendaires des érudits.

Lors de son aventure, Jonas pourra compter sur les potions de soin concoctées par le magicien Dore.

Ce savant alchimiste l'aura pris comme apprenti pour le remercier d'avoir été sauvé in extremis de la colère de Tabula le Terrible, le chef des Vikings rouges.

Ce clan de rustres guerriers est en guerre permanente contre les Vikings jaunes, clan adverse, dirigé d'une main de fer par Groniass l'intrépide.

Les Colibris et leur très sage souverain, le roi Flinouille, espèrent que les deux tribus feront la paix un jour, joindront leurs forces pour trouver ensemble la sortie de la baleine... Mais le conflit s'éternise.

Au cours de sa quête, Jonas rencontre la pétulante Poésie, son couard de frère, Fiolin, et leur arrogante amie, Rebeca, fille du génial professeur Wuervrenz, qui s'efforce de mettre sa science au service de l'intérêt général.


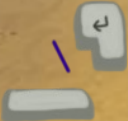


Jonas achètera moult objets trop chers dans les boutiques du mercantile Mercator.





Il cartographiera l'immense baleine en recourant au savoir-faire prodigieux du géographe et ouvrira les sanctuaires dormants des érudits avec la précieuse collection du maître-clé.

Cependant, les thaumaturges noirs, lutins maléfiques, invoqués par le maître des maléfices, s'interposeront, car ils visent la destruction pure et simple de la baleine. Si cela mettrait un terme aux enlèvements répétés commis par Kujira, cela entraînerait aussi inévitablement la mort des habitants de la baleine ! Jonas arrivera-t-il à les en empêcher ?



Contrôles

 <p>Flèches directionnelles</p>	(en jeu) déplacer Jonas (dans le menu) déplacer le curseur
 <p>Espace/Entrée</p>	(en jeu) parler à un personnage, attaquer avec l'arme équipée (dans le menu) valider un menu
 <p>Z</p>	(en jeu) utiliser l'accessoire équipé
 <p>Q</p>	(en jeu) ouvrir le menu rapide d'équipement d'arme (dans le menu) naviguer vers l'onglet précédent

 W	<p>(en jeu) ouvrir le menu rapide d'équipement d'accessoire</p> <p>(dans le menu) naviguer vers l'onglet suivant</p>
 O	<p>(en jeu) ouvrir le menu</p> <p>(dans le menu) quitter le menu</p> <p>(dans un sous-menu) revenir au menu parent</p>
 +  Alt+Entrée	<p>activer ou désactiver le mode plein écran</p>

Écran de jeu



1 Vie : vous en perdez lorsque vous êtes blessé. Si vous n'en avez plus, la partie s'arrête (game over).

2 Arme équipée : pressez Espace ou Entrée pour l'utiliser. Pressez Q pour en équiper une autre.

3 Accessoire équipé : pressez Z pour l'utiliser. Pressez W pour en équiper un autre.

4 Petites clés : elles permettent de déverrouiller une porte (ou un bloc) munie d'une serrure dans les donjons.

5 Tickets AGV : pour emprunter le métro kujirien et se rendre rapidement dans une autre région.

6 Morceaux de soufre : munitions pour la torche de Kazan'. Ils sont affichés en bleu quand le maximum est atteint.

7 Écailles colorées : monnaie du jeu. Elles sont affichées en bleu quand le maximum est atteint.

Menu, onglet STATUT



L'onglet STATUT du menu résume la progression générale de la partie.

1 Cristaux de baleine : récompenses pour les quêtes accomplies. Leur magie purifie les lieux maudits. Pressez Espace ou Entrée pour aller à l'onglet des quêtes.

2 Radis : apportez-les à Archibald Radis dans la contrée viking rouge, il vous préparera une soupe qui rend plus puissant.

3 Perles des érudits : elles renferment les connaissances des érudits légendaires. Collectez-les pour que la prophétie s'accomplisse.

4 Vases : ils peuvent contenir la panacée du magicien Dore (soin) ou un chant de sirène (résurrection).

Menu, onglet ÉQUIPEMENT



L'onglet ÉQUIPEMENT regroupe les armes et accessoires permettant de surmonter les obstacles présents dans la baleine.

1 Sac à soufre et morceaux de soufre : munitions pour la torche de Kazan'

2 Corbeille à bestioles : pressez Espace ou Entrée pour observer vos bestioles. Pressez ensuite 0 pour quitter le sous-menu des bestioles.

3 Tirelire : augmente le maximum d'écailles colorées que vous pouvez ramasser.

4 Écailles colorées : monnaie du jeu ; elles servent principalement à acheter des objets à la boutique de **Mercator**.

5 Armes des érudits et accessoires ; il est aussi possible de les équiper via ce menu.

Menu onglet OBJETS

L'onglet OBJETS regroupe les objets ramassés dans la baleine. Ils seront parfois utiles lors des quêtes.

Certains objets peuvent être utilisés via ce menu, notamment : le sifflet du maladroit, les panacées, les papillons, les parchemins du poète voyageur...

1 Liste des objets possédés et leur quantité respective s'il y en a plusieurs

2 Nom de l'objet sélectionné

3 Fonction de cet objet

4 Anecdote concernant cet objet



Menu, onglet QUÊTES

STATUT ÉQUIPEMENT OBJETS QUÊTES CARTE OPTIONS

Paro à la recherche d'une mer pour le géographe. 2

★ Chaud devant !

- ✓ Premières galeries (fait)
- ✓ Expédition 1 (fait) 1
- ✓ Expédition 2 (fait)
- ✓ Une sacrée touffe (fait)
- ✓ Assistant alchimiste (fait)
- ✓ Pont maudit (fait)
- ✓ Le plus vieux (fait)
- ✓ Oursin géant (fait)
- ✓ L'allégorie de la caverne (fait)

▼

3

4

Contrée Dose

Les quêtes principales sont marquées par un point d'exclamation rouge.

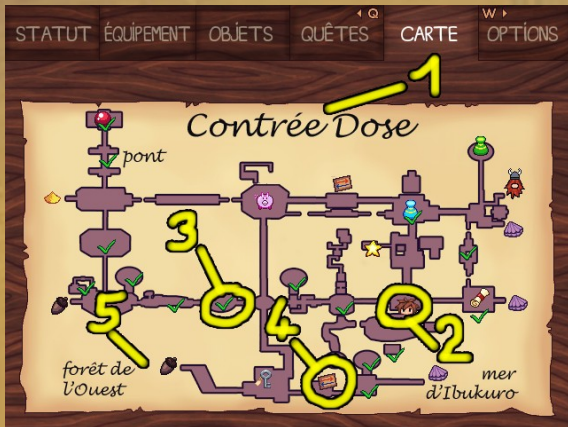
Les quêtes facultatives sont marquées par un point d'interrogation rouge.

Les quêtes accomplies sont marquées par une coche verte.

Les quêtes bonus sont marquées par une étoile. Elles donnent accès à une surprise dans le menu bonus, accessible depuis l'écran-titre.

- 1 Liste des quêtes connues
- 2 Ce qu'il faut faire pour compléter la quête
- 3 Emplacement de la quête sur la carte (si la carte de la région est possédée)
- 4 Nom de la région

Menu, onglet CARTE (région)



Les cartes de région s'obtiennent auprès du géographe en échange d'un objet qui fait office de preuve topographique.

1 Nom de la région

2 Position du héros

3 Quête ; la coche est verte si la quête est accomplie, rouge sinon.

4 Station AGV : elles permettent de voyager rapidement vers une autre station AGV en échange d'un ticket AGV.

5 Frontière avec une autre région

Les points d'intérêt propres à une région sont marqués par une icône.

Menu, onglet CARTE (donjon)



Les cartes de donjon s'obtiennent directement dans le donjon (sans passer par le **géographe**).

1 Salle du trésor du donjon

2 Boss ou mini-boss : créature qui défend le donjon

3 Cloche de retour : il est possible de voyager rapidement d'une cloche à l'autre en tapant dessus.

4 Position du héros

5 Arme du donjon : arme enchantée laissée par les **érudits** de la légende

6 Clé d'or : elle ouvre la porte dorée de l'autre du boss et de la salle du trésor.

7 Lanterne de sauvegarde, située à l'entrée du donjon

Quand le donjon a plusieurs étages, les escaliers sont marqués par une flèche verte.

Menu, onglet OPTIONS






Via l'onglet OPTIONS du menu, il est possible de :

- activer ou désactiver le mode plein écran
- régler le volume de la musique (par défaut : 80%)
- régler le volume des sons (par défaut : 80%)
- changer la langue (anglais ou français)
- revenir à l'écran-titre ; attention : toute progression

non sauvegardée sera perdue !

- quitter le jeu ; attention : toute progression non sauvegardée sera perdue !

Armes et accessoires

 <p>Sabre de Krâkatram</p>	<p>Touche la case devant le héros ainsi que les cases à gauche et à droite du héros.</p>
 <p>Torche de Kazan'</p>	<p>Touche seulement la case devant le héros. Laisser la touche Espace ou Entrée pressée pour ne consommer qu'un seul morceau de soufre.</p>
 <p>Éventail de Kazé</p>	<p>Touche 4 cases en ligne devant le héros.</p>



Liane de Ringo

Touche 4 cases en ligne devant le héros.







Maillet de Jishin'

Touche une case devant le héros (objets solides), mais aussi les cases à gauche et à droite de celle-ci, ainsi que les cases à gauche et à droite du héros (objets fragiles).



Loupe de Taiyô

Projette une boule de lumière vers l'avant. Cette boule de lumière peut être réfléchiée par un miroir. Elle disparaît si elle rencontre un obstacle.

 Nageoires de Ningyo	Permettent de nager.
 Tuba	Maintenez la touche Z pressée pendant la nage pour plonger sous l'eau.
 Bottes de 7 lieues	Maintenez la touche Z pressée pendant la marche pour courir.
 Corbeille à bestioles	Presser Z pour attraper une luciole, une papillon, une coccinelle, un poisson, etc.



Caleçon ignifugé

S'équipe et se déséquipe automatiquement. Permet de sauter sur les tas de braises pour être projeté 4 cases plus loin.



Pierre du Jizô

Permet de lire les pensées des statues anthropomorphes.

Comment jouer ?

Le jeu comporte 7 chapitres. Chaque chapitre est composé d'une région et d'un donjon. Dans chaque région, une dizaine de quêtes facultatives est disponible. Pour accéder au donjon, il faut soit compléter un certain nombre de quêtes facultatives, soit accomplir la quête principale de la région (lorsqu'il y en a une). Le donjon est un labyrinthe rempli de casse-têtes, de boss, de clés et de cadenas. Une fois le trésor du donjon obtenu, un nouveau chapitre commence.

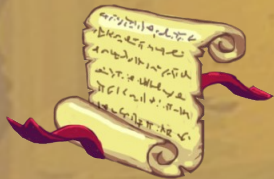
Si vous êtes perdu, que ce soit dans la région ou dans le donjon, consultez la carte.



Si vous ne savez plus quoi faire, jetez un coup d'œil au menu des quêtes ou bien au dernier parchemin du **poète** voyageur.

Sauvegardez régulièrement votre progression aux lanternes de sauvegarde éparpillées dans tout le jeu !

Si jamais vous vous retrouvez coincé, vous pouvez à tout moment souffler dans le sifflet du maladroit que vous a confié **Mathusalem** à votre rencontre. Tous les habitants de Kujira en possèdent un au cas où.



Caractéristiques techniques

Le jeu est compatible avec Windows 11, 10, 8, 7/Vista et XP.

Il est jouable en français et en anglais.

Sa durée de vie est approximativement de 50 heures.

Le jeu est GRATUIT. S'il vous a été vendu, vous vous êtes fait arnaquer !

La police d'écriture du jeu, " Hippopotame.ttf ", est fournie dans le dossier du jeu.

Pour activer ou désactiver durablement le mode plein écran, réglez le AutoFullScreen sur true ou false dans le fichier " game.ini " présent dans le dossier du jeu.

Crédits

- Histoire et Dialogues : Roi of the Suisse
- Doublage : Streifer (narrateur), wriden (Tabula le terrible), Cantarelle (Groniass l'intrépide), Roi of the Suisse (Colibris, hommes vikings, chamane), Kikihaka (femmes vikings)
- Traduction en anglais : Roi of the Suisse
- Aide pour la traduction en anglais : wriden, Créa
- Graphismes : Roi of the Suisse (personnages, objets, lieux), Noiracide (Jonas, Poésie, Fiolin, Roi Crapo 1er, sirène)
- Illustrations : Immudelki (cinématique d'introduction, écran-titre, fresque viking, écran de game over, cinématique de fin), Roi of the Suisse (livre viking, cinématique de fin)

- Musiques : Roi of the Suisse, Edward Grieg, Antonio Vivaldi, Bedrich Smetana, Sergei Rachmaninoff, Frédéric Chopin
- Level-design : Roi of the Suisse
- Programmation : Roi of the Suisse
- Aide pour la programmation : Zeus81
- Bêta-test : Amalrich von Monesser, Nanaky Tim, Nemaui, sriden
- Pour leurs nombreux retours constructifs, un grand merci à : Benoît, Brocolilipop, Hermoni, Kenetec

Contact

Si vous rencontrez un problème avec le jeu, vous pouvez poser votre question sur :

- le topic du jeu sur le forum d'Oniromancie :

www.rpg-maker.fr/index.php?page=forum&id=16308

- la fiche du jeu sur le forum d'Oniromancie :

www.rpg-maker.fr/jeux-602-kujira-no-hara.html

- la fiche du jeu sur itch.io :

roiofthesuisse.itch.io/kujira-no-hara

Notes





