

Monde V

1^{ère} section

Presque entièrement submergée, la première section de ce monde n'a pas grand chose à vous offrir pour le moment. Survolez-la afin d'enchaîner illico presto avec la seconde. Le tir de la gargouille aérienne peut vaincre les oiseaux en un coup.

2^{ème} section

Pour progresser, brisez les statues avec la gargouille terrestre. L'une de ces statues a d'ailleurs un point de vie supplémentaire à vous offrir. Juste après, faites bien attention au trou dans le sol marqué par une légère dépression. En continuant, Crawler, le boss, va apparaître derrière vous en détruisant le plafond. Le mieux à faire est de prendre tout de suite ce nouveau passage. Bien entendu, il est impossible de ne pas se faire toucher par le boss, mais ce n'est rien. En haut vous attend un point de vie supplémentaire. Retournons maintenant voir Crawler. Son point faible est son œil, qu'il garde malheureusement la plupart du temps fermé. Ce combat peut-être assez dur si vous ne vous y prenez pas bien. En effet, la gargouille aérienne est inefficace contre lui et la gargouille de base va mettre beaucoup de temps à en venir à bout. Vous l'avez donc compris, il faut se transformer en gargouille terrestre. Le combat va alors devenir une vraie partie de plaisir, et la récompense est superbe puisqu'il s'agit de la pierre magique de l'eau, qui vous permet de vous transformer en gargouille aquatique ! Il y a désormais beaucoup de mondes à revisiter.



Retour au Monde II

La seconde section de ce mode présente 3 bassins qui vous étaient interdits auparavant. Et si le premier ne contient rien d'intéressant, le second renferme une fiole (en bas à droite) et le troisième abrite un passage secret (en traversant le mur comme sur le screenshot) qui mène tout droit au cinquième talisman : Hand. Celui-ci a pour pouvoir de vous permettre d'utiliser la magie plus rapidement.



Retour au Monde III

Vous pouvez récupérer la fiole de la première section sans aucun risque grâce au tir de la gargouille aérienne, si ce n'est déjà fait. Puis, prenez la sortie normale (pas le passage secret). La seconde section est grandement immergée. La gargouille aquatique peut l'explorer et découvrir un passage secret vers une salle qui contient un point de vie supplémentaire. La suite rejoint les niveaux du passage secret et ne présente aucun intérêt. La sortie est sur votre droite (n'oubliez pas le guide ! lol)



Retour au Monde V

La première section immergée vous est désormais elle aussi accessible. Elle abrite un passage secret. Le niveau continue.

2^{ème} section

Attention, elle est assez difficile, et il vaut mieux bien maîtriser la gargouille aquatique, sous peine d'y laisser quelques points de vie. Très vite, vous arrivez a un premier embranchement. Le passage vers le haut rejoint la route normale et ne présente donc pas d'intérêt. Poursuivez votre chemin. Plus loin, un second embranchement s'offre a vous. Prenez d'abord le passage vers le haut pour récupérer un point de vie supplémentaire, puis le chemin vers la gauche pour poursuivre le niveau.



3^{ème} section

Tout aussi difficile que le précédent niveau, ce pur passage de plate-forme sous-marin ne contient aucun bonus, aucune astuce, rien. Essayez d'économiser vos points de vie pour ne pas mourir prématurément et préparez vous a affronter le boss, Holothurion. Blastez a fond sur son corps bleu en évitant ses petites boules marrons. Il est très facile a vaincre et ne devrait pas vous poser trop de problèmes. On y gagne une fois de plus un point de vie supplémentaire.

Monde VI

1^{ère} section

Le monde de neige est le dernier (qui a dit déjà ?) des mondes classiques (ouf !). Dès le départ, prenez la gargouille aérienne et allez chercher tout en haut la dernière fiole (cf capture d'écran). Il n'y a rien d'autre a signaler alors avancez. Cette section se termine par 2 chemins, l'un en hauteur, l'autre au sol. Le plus facile est celui du haut, c'est donc par celui-ci que nous allons commencer.



2^{ème} section

Une petite ascension sans aucune difficulté avec la gargouille aérienne. Au sommet, 2 chemins s'offrent à vous. Prenez d'abord la porte de gauche pour un point de vie supplémentaire. Notez que vous pouvez aussi briser les blocs en arrière plan grâce au coup de boule de Firebrand. Ressortez de cette salle et prenez maintenant la seconde porte. Elle mène droit à la section suivante.



3^{ème} section

Il n'y a véritablement rien à signaler dans cette section. Contentez-vous de la traverser en économisant vos points de vie (elle n'est pas bien difficile). En effet, la suite passe par un mini-boss qui n'est autre que Flier, la libellule. Prenez la gargouille aérienne et débarrassez-vous en définitivement. Le combat ne devrait pas être trop difficile et rapporte une recharge de points de vie.



4^{ème} section

Ce niveau va vous demander d'alterner sans cesse entre plusieurs transformations : Allumez les chandeliers avec le tir de base de Firebrand et grimpez avec la gargouille aérienne. Si jamais vous vous faites attraper par les mains au sol, transformez-vous en gargouille terrestre pour vous échapper. Lorsque vous arriverez à l'embranchement, prenez le chemin du haut pour récupérer un talisman (grâce à la gargouille terrestre). Il s'agit du troisième et du plus utile des talismans : Armor. Il augmente votre résistance face à certaines attaques. Désormais, si vous vous trouvez en difficulté face à un boss, il vous suffira d'équiper ce talisman pour augmenter votre défense ! Vous remarquerez ainsi que vous avez désormais des demi-points de vie. Reprenez l'exploration du niveau. Finalement, vous arrivez face au boss : le général Arma. Il possède les aptitudes qu'il vous a dévoilées au cours de vos 2 précédentes rencontres. Sa force et sa défense ont progressé, mais vous aussi et finalement, il n'est pas plus dangereux que précédemment. Equipez le tir Buster et le talisman Armor. Sur la fin, il utilise un nouveau tir, mais il est facile à esquiver. Si vous désirez échapper à l'attraction de sa tornade, vous pouvez aussi jouer avec la gargouille aérienne. La victoire vous rapporte la pierre magique du temps qui vous transforme en gargouille légendaire surpuissante. Votre barre de vie est instantanément doublée et votre tir est fort contre tous les types d'ennemis !

Le dernier monde apparaît alors sur la carte !



Retour au Monde VI

A la fin de la première section, prenez maintenant le chemin du bas.



2^{ème} section

Le dernier parchemin est à récupérer légèrement en hauteur à la fin de ce niveau, puis le boss de fin se présente. Il s'agit d'une hyène, Grewon. Avec votre nouvelle transformation en gargouille légendaire, il ne devrait pas vous poser la moindre difficulté (ce qui n'était pas le cas auparavant). Le gain à l'issue de cet affrontement est le dernier tir pour la gargouille de base : le Démon feu, le plus puissant d'entre tous.



[Suite >>>](#)