

Monde III

1^{ère} section

Nouveau décor pour ce troisième monde. En cours de chemin, vous allez croiser une fiole. Il est possible de la prendre dès maintenant en sacrifiant un point de vie, ou bien alors d'attendre pour la récupérer. Faites comme bon vous semble (enfin, un point de vie, c'est pas le bout du monde). Juste à côté, sur la gauche, il y a un passage secret vers une nouvelle section. Ne le prenez pas pour le moment, nous y reviendrons.



2^{ème} section

Le mieux à faire pour passer cette zone est de voler en permanence, le plus haut possible, et de se débarrasser des chauves-souris en cours de route (2 tirs de Buster et voilà !). Rien de particulier à signaler

3^{ème} section

Un esprit de feu vous attend (ce sera le boss des lieux) et enflamme toute la forêt. À partir de maintenant, faites très attention au plafond. Il ne faut bien entendu pas le toucher, mais vous devrez aussi veiller aux chutes de flammes. Juste avant le boss, il y a un passage vers le premier talisman du jeu : Skull. Détruisez les blocs de pierre grâce au Buster. Le talisman Skull permet de vaincre certains ennemis plus facilement. Équipez-le. Prenez la réserve de vie dans la jarre puis direction Flame Lord, le maître des lieux. Ce boss n'est pas très difficile à vaincre. Approchez-vous de lui le plus près possible et mitraillez-le de votre tir Buster. Lorsqu'il envoie ses oiseaux de feu, soyez certain de ne pas vous situer sous l'un d'eux. Lorsqu'il se décide à changer de place, passez en volant par dessus lui et recommencez à le mitriller. Au bout d'un certain temps de ce petit jeu là, il va prendre la forme d'une boule de feu. Sa fin est proche ! Évitez ses tirs et tirez lui dessus le plus possible. En mourant, il laisse derrière lui un nouveau tir pour la gargouille de base : Tornado. Celui-ci permet de créer de petites plates-formes sur lesquelles vous pouvez grimper pour monter plus en hauteur. Nous allons nous en servir tout de suite.



Retour au Monde III

Passez rapidement les 2 premières sections (sans prendre le passage secret de la première) et rendez-vous dans la troisième.

3^{ème} section

Les choses ont un peu changé depuis la disparition de Flame Lord. La forêt a été entièrement dévastée par les flammes. Grâce à votre nouveau tir (Tornado), vous pouvez aller chercher un point de vie supplémentaire planqué en hauteur. C'est pas beau ça ?

Retour au Monde III

Et oui, encore une fois. Mais cette fois-ci, c'est pour prendre le passage secret de la première section (grâce au coup de boule de la gargouille de base).



2^{ème} section

Bon autant vous prévenir tout de suite, vous n'avez pas la transformation adaptée a cette section. Mais ce n'est pas cela qui va nous arrêter, n'est-ce pas ? La particularité de ce niveau est que l'eau de la caverne ne cesse de monter et de redescendre. Or, Firebrand, que ce soit en gargouille de base ou en gargouille terrestre, ne supporte pas l'eau. Heureusement, il y a régulièrement des plates-formes d'appui pour lui. N'oubliez pas le parchemin caché dans une jarre vers le milieu du niveau (en hauteur). Pour passer a la section suivante, laissez vous porter par le niveau de l'eau

3^{ème} section

Cette section est plus facile car le niveau de l'eau ne varie plus. En revanche, vous ne pourrez l'explorer que très partiellement. Passez donc directement au boss ! Il s'agit d'un insecte répondant au doux nom de Scula. La technique pour le vaincre consiste a tirer sur lui un maximum lorsqu'il se tient tranquille. Lorsqu'il lance sa tête, laissez la passer au-dessus de vous puis sautez par-dessus son corps qui va la rechercher. Lorsqu'il saute, il faut bien entendu passer sous lui. Les 2 parties de son corps sont indépendantes, ce qui signifie qu'il vous faudra les détruire toutes les deux. Lorsque l'une d'elles est détruite, ce boss devient plus coriace, c'est pourquoi je vous conseille de viser autant la tête que le corps durant la première partie du combat, afin que la seconde partie soit de plus courte durée (en gros, il s'agit de prendre de l'avance dans son travail ! lol). La victoire vous permet d'empocher un nouveau point de vie supplémentaire.



Monde IV

1^{ère} section

Rien de particulier dans cette première section, si ce n'est une fiole à récupérer grâce au tir Buster (en détruisant les blocs de pierre). Profitez-en pour admirer le paysage !



2^{ème} section

Le passage suivant est entièrement dédié à l'élément du vent. Le seul problème est que vous ne le maîtrisez pas ! Encore heureux, ce fameux vent vous porte dans la bonne direction. La difficulté vient donc des ennemis. Équipez le Buster pour détruire les statues en armure (même de face !) et poursuivez votre petite

balade jusqu'au boss. N'oubliez pas la réserve de vie dans la jarre. Le boss est une sorte de libellule, Flier, aux intentions plus que mauvaises. Son point faible est sa tête. Le combat est assez long, mais ne présente pas de difficulté particulière. Comme d'habitude, s'il commence à rougir, c'est bon signe. La récompense à ce combat est encore un nouveau tir : Claw, qui vous permet de grimper aux murs lorsqu'il y a des pics (ce tir est tout à fait inutile !!)

Retour au Monde IV

Passez rapidement la première section. C'est dans la seconde que ça se passe !

2^{ème} section

À la toute fin de cette zone, juste avant la jarre qui contient la réserve de vie (prenez-la quand même, on ne sait jamais), vous pouvez remarquer une étrange tornade foncée. Il s'agit d'un passage secret vers la suite de ce monde. Sautez dedans (mais non, puisque je vous dis qu'il n'y a aucune raison d'avoir peur ! lol)



L'atterrissage s'est bien passé ? Tant mieux, car on enchaîne avec un boss. Celui-ci, vous l'avez déjà rencontré. Il s'agit d'Hypogriff. La technique n'a pas changé et il reste toujours aussi facile à battre. D'ailleurs, le seul bonus qu'il daigne laisser derrière lui est une réserve de vie. Ah les temps sont durs !

3^{ème} section

Nous voici dans une tour qu'il va falloir bien évidemment gravir. L'ascension va se faire en étroite relation avec la quatrième section. Pour l'heure, grimpez jusqu'à pouvoir prendre une porte sur votre droite.

4^{ème} section

La quatrième section se déroule en extérieur. Commencez par vous laisser tomber tout en bas à gauche. Une porte donnant sur un passage (secret ?) vous attend.

A l'intérieur, il y a 3 statues de gargouille. Brisez-les grâce au coup de boule de Firebrand et récupérez un nouveau talisman : Crown. Ce dernier vous permet de collecter plus facilement de l'argent. Maintenant, on remonte. Pour cela, rien de plus facile puisqu'il suffit de se laisser porter par les courants, tout en faisant quand même gaffe aux nombreux ennemis qui ont élu domicile par ici. Avant de sortir, prenez le parchemin qui est situé en haut a droite. La sortie quand a elle est a gauche, légèrement en contrebas.



Nous voici de retour dans la troisième section (la tour), mais pas pour longtemps, puisqu'on se dirige immédiatement vers la sortie tout en haut a droite. Nous voici désormais au sommet de la quatrième section. C'est la pleine lune !!!

Le cadre est idéal pour un duel, vous ne trouvez pas ? Ca tombe bien, le général Arma est de retour. Au début, sa technique n'a pas changé. Puis il envoie une tornade contre laquelle vous ne pouvez pas résister. Contentez-vous de la laisser passer tout en évitant l'attaque en piqué d'Arma. Bon, bref, une fois de plus, rien de bien méchant. Tant et si bien qu'il fuit de nouveau, non sans avoir abandonné une seconde pierre magique, celle de l'air ! Celle-ci vous offre une transformation en gargouille aérienne des plus utiles. Vous pouvez désormais voler aussi haut que vous le désirez et résister aux vents. En plus, le tir de la gargouille aérienne détruit les lianes. Enfin, cerise sur le gâteau, 2 nouveaux mondes sont apparus !

[Suite >>>](#)