



Guide complet Actraiser 2

Guide complet pour Actraiser 2 ! Rédiger par Metalblade, suivez le afin de compléter à 100% le jeu, découvrir les bonus et secret !

Avant-propos

Un titre aussi fabuleux qu'ActRaiser 2 méritait bien une soluce aussi exhaustive que détaillée. Aussi, voilà le challenge que je me propose de relever ici et maintenant en vous offrant les clés de ce jeu qui, 15 années après sa sortie, reste encore un incontournable des jeux d'aventure, au même titre que d'autres légendes comme la série des Donkey Kong Country...

Bon, après ces quelques bonnes paroles, on va attaquer par quelques bases.

1. Les bases

1.1. Commandes de jeu

Y (ou X) = attaque

B (ou A) = saut

Par défaut nous prendrons : Y pour l'attaque et B pour le saut

1.2. Les personnages

Ils sont au nombre 4, vous y compris.



: Vous. Celui qui a osé mettre une branlée mémorable à Tanzra... Le dernier espoir de l'humanité pour ruiner les plans du Prince des ténèbres, qui détient le destin du monde entre ses griffes. C'est à vous qu'il incombera de faire le ménage dans les divers niveaux et de jouer aux chasseurs de démon façon M. Propre. (Eh ben oui, ne comme quoi être un Dieu ce n'est pas facile tous les jours...). Autant dire que vous êtes attendu de pied ferme avec le comité d'accueil qui sied à un personnage de votre envergure (sans le tapis rouge, hein, faut pas exagérer non plus...)



L'oracle. C'est lui qui vous guidera à travers le monde. Il vous indiquera également quelles pistes suivre. C'est ce personnage qui structure le scénario du soft. C'est donc tout naturellement à partir de ses indications que s'articulera la soluce qui va suivre...



L'archange guerrier, pour sa part vous donnera quelques détails sur les différents niveaux, mais ne vous attendez pas à plus de sa part. Néanmoins, celui-ci aura un cadeau pour vous à la fin du jeu... De quoi s'agit-il ? Mystère...

Le scribe, lui, apparaîtra si vous appuyez sur A lorsque vous survolez tout endroit non répertorié comme un niveau. Il n'est là que pour sauvegarder votre progression... Un service bien utile en mode hard ou expert



vous le verrez...

1.3. Les items

Dans chacun des niveaux vous trouverez des items à récupérer. Ceux-ci apparaissent après avoir vaincu un

ennemi ou sont enfermés dans des stèles ().

Il existe 4 types d'items :

les items de vie : Ces items sont les plus courants et au nombre de 3 :

 + 2 HP

 + 5 HP

 + 10 HP

les items de magie : au nombre de 2, sont plus rares :

 + 1 MP

 + 3 MP

l'item « bonus aléatoire » : Cet item influe sur votre score en l'augmentant d'un montant aléatoire.

 : Augmente le score d'un montant variant de **10 à 10000 points**

la vie supplémentaire : bon, ben là, pas de problème hein, elle ajoute une vie supplémentaire à votre

compteur. Ils sont très rares donc ne les loupez pas !



: augmente votre compteur, d'une vie supplémentaire

1.4. Les magies

Etant une divinité, vous pouvez faire appel à la magie élémentaire. Pour ce faire, maintenez Y enfoncé jusqu'à ce que votre personnage devienne rouge et clignote. Ce recours sera notamment très efficace pour vaincre les boss plus facilement. Il existe 7 types de magie :

La magie des Flammes :



C'est la magie la plus simple à utiliser. Maintenez Y enfoncé jusqu'à ce que le personnage clignote rouge et relâchez.

La magie de Terre :



Magie puissante mais qui nécessite en contrepartie de se trouver au corps à corps avec l'ennemi. Maintenez Y pendant 3 secondes, pressez bas et relâchez Y en même temps.

La magie des Bombes :



La magie qui, à mon sens, est la plus efficace. Maintenez Y pendant 3 secondes, pressez Haut et relâchez Y en même temps ;

La magie de l'Explosion Glaciale :



Ce sort touche dans 4 directions, certes, mais n'occasionne pas de dégâts très importants. Maintenez Y, pendant ce temps pressez B puis Bas et relâchez Y.

La magie du Tonnerre :



Cette magie a un rayon d'action très limité, et de plus est assez coton à réaliser. Maintenez Y, puis tout en maintenant : pressez B, puis B à nouveau, Haut que vous maintenez et relâchez Y.

La Boule d'Energie :



Cette magie, à l'instar de celle du tonnerre s'utilise en vol. Elle a une particularité : si elle rate votre ennemi et ricoche contre un mur, elle se désagrège dans plusieurs directions. Maintenez Y, puis pressez B, puis B, droite (ou gauche) que vous maintenez et relâchez Y.

La magie du phénix :



Ce sort est certainement le plus redoutable pour vos ennemis aussi sa maîtrise vous offrira souvent la victoire (mais bon perso je préfère utiliser la magie des bombes que je trouve plus efficace).

Maintenez Y, puis B, B, bas maintenu et relâchez Y.

A présent que nous avons passé en revue tous les préparatifs à cette aventure, nous allons attaquer de ce pas la soluce, qui, pour des raisons de commodité, sera celle du niveau « normal ». Par souci de détail, je vais également vous répertorier toutes les stèles que vous trouverez sur votre chemin ainsi que les items qu'elles contiennent. Astiquez votre bouclier, affûtez votre glaive, et prenez votre courage à deux mains : ça va saigner !!

2. La Soluce

Petit topo (si vous n'avez pas lu le test) : L'écrasante défaite que vous avez infligée à Tanzra lors du dernier opus, n'a mis -malheureusement, vous le verrez- qu'un coup de frein temporaire à ses sombres desseins (oui, vous avez bien lu « desseins » et pas « des seins », hein, non mais !). Ses 13 fidèles serviteurs, afin de venger la mort de leur maître, décident alors d'unir leurs pouvoirs pour ressusciter son esprit. Nommé Prince des Ténèbres dans la foulée, et déterminé cette fois à vous faire bouffer la poussière, il prend possession du monde en envoyant ces Démons semer terreur et désolation aux quatre coins de la carte. Vous décidez donc de mettre cette fois un terme à cette situation, par quelque moyen que ce soit !

Vous avez la possibilité de commencer par n'importe quel niveau, mais, afin de suivre le fil conducteur de l'histoire, votre périple commence à Diligence.

2.1. La ville de Diligence

La cité de Diligence était autrefois une ville pérenne (pour ceux que le bon français incommode, remplacez par « prospère ») et emplie de richesses. Cela notamment grâce à sa population, que l'idée de travailler ne faisait nullement reculer. Un endroit rêvé pour le Démon de la paresse, qui ne s'est pas fait prier pour faire de ces gens un ramassis de feignasses. D'après l'oracle, vous trouverez des éléments de réponse dans la forêt d'Industen, à l'ouest.

2.1.1. Niveau 1 : la Forêt d'Industen



L'origine du problème, d'après l'archange guerrier, coïnciderait avec l'apparition d'un mystérieux nuage déversant de la pluie. Allez voir de quoi il retourne.

Vous êtes en plein cœur de la forêt. Détruisez tout ennemi qui se présente à vous, certains sont cachés dans la végétation. Un peu plus loin la première stèle que vous trouverez renferme un item « + 2 HP ». Récupérez-le et continuez. Seulement voilà un demi-boss vous barrera la route.



WEED

Ce demi-boss est plus impressionnant qu'autre chose. Il ne dispose que d'une demi-barre de vie (1 entière en mode hard et expert). Il se contente d'ouvrir sa grande gueule et de lancer des salves de 3 balles d'énergie et de se déplacer d'un bout à l'autre de l'écran. Une magie des Bombes bien placée et un coup d'épée en piqué l'enverront *ad patres* et augmentera votre score de 4000 points.



Continuez votre progression, (d'ailleurs soyez sur vos gardes car une libellule vous attaquera pendant que l'écran se débloque) et vous verrez rapidement une stèle sur un champignon géant. Celle-ci recèle un item «+ 10 HP» bien utile si vous avez été blessé dans le combat précédent. Planez jusqu'au champignon-balancier tout en prenant soin d'éviter les crapauds qui se feront une joie de vous faire choir dans la boue (qui vous bouffe beaucoup de points de santé) et pénétrez à l'intérieur du Tronc de l'arbre. Vainquez les quelques gobelins archers qui tenteront -vainement- de vous ralentir, jusqu'à atteindre la cime. Le boss vous attend au sommet...



Le Démon Fatigue

Ce démon inférieur, juché sur son nuage, se contentera de vous lancer des faux. Le véritable danger vient du nuage, justement, dont les bourrasques (créées par son inspiration) vous précipiteront, si vous n'y prenez pas garde, dans les ronces qui se trouvent de part et d'autre de l'écran (et dont le contact vous achève instantanément). Aussi, prenez-le de vitesse. 3 Magies des bombes bien placées, et on en parle plus. Gain : 8000 points.

Le boss vaincu, retournez à Diligence. La population s'est remise au taf. Victoire, pensiez-vous. Que nenni ! Le démon que vous avez vaincu n'était qu'un sous fifre. L'oracle vous fait alors part de son inquiétude concernant la rivière qui alimente la ville en eau. Autrement dit, c'est à la source que le problème se pose. Direction la source de la rivière Bénéfic, au nord.

2.1.2. Niveau 2 : Benefic



Vous devez remonter la rivière à contre-courant, ce qui vous ralentira sensiblement ; soyez sur vos gardes, les ennemis sont vicieux (surtout celui à l'image, qui jaillit carrément du sol sans crier gare) mais peu coriaces. En hauteur vous apercevrez une stèle. Pour l'atteindre, passez par au dessus, débarrassez-vous des ennemis, histoire de faire place nette. Prenez votre élan depuis le lierre et planez en vous arrangeant pour passer dans l'intervalle entre les deux plateformes. A vous un précieux item « +1 MP ». Refaites le chemin, et arrivez au sommet où une nouvelle stèle vous attend, cette fois avec un item bonus aléatoire.



Dans cette partie du niveau, le danger le plus immédiat viendra du ciel puisque les gobelins volants vous tomberont dessus dès qu'ils seront quasiment à votre verticale. Progressiez jusqu'au demi boss.



Hydra

A l'instar de WEED, ce boss est assez simple à vaincre. Sa tête est son seul point faible attention à ses boules de feu. **Gain : 4000 points.**

Sa destruction vous ouvre le passage à la partie finale du niveau : la cascade.



Une stèle vous accueille dans la dernière partie du niveau (+ 10HP). Cassez du triton et de la chauve souris et atteignez cette double plateforme. Fracassez le triton, prenez votre élan depuis celle qui se trouve le plus à gauche et planez sur la gauche pour récupérer 5 HP supplémentaires si jamais vous étiez un peu court niveau barre de vie. Arrivé au sommet, le boss vous tend -pour ainsi dire- les bras.



Démon de la Paresse

Ce gros gastéropode passe la moitié du temps dans sa coquille mais avant de montrer sa sale face, il aura pris soin de créer un séisme, histoire faire pleuvoir des rochers sur votre tronche (dont vous pouvez vous protéger avec le bouclier) puis des boules à pics sortent de sa coquille. La technique pour le vaincre : se mettre sur le bord de la dernière roche, et lui balancer une magie des bombes à chaque fois qu'il pointe le bout de ses antennes et y ajouter un coup d'épée en piqué tout en esquivant les rayons qu'il tire de ses antennes. Gain : 10000 points.

Voilà le premier démon vaincu. La population de Diligence peut à nouveau respirer, et s'adonner autant qu'elle le souhaite à rendre à la ville sa gloire passée. D'après une légende, des voix s'élèvent de la mer de l'Ouest. Allez voir de quoi il s'agit.

2.2. Le royaume de Dévote

Ce royaume, gouverné jadis par une reine à la beauté resplendissante a mystérieusement sombré dans les eaux. Cette région (manque de bol) est aux mains du Démon de la Jalousie, qui s'avère être l'un des démons les plus terribles... Les voix de la légende proviennent d'un lieu nommé « l'île de la Tortue » Elle se trouve à l'Ouest, au large du continent Ouest. Voilà donc le théâtre de vos prochains exploits.

2.2.1. Niveau 3 : L'île de la Tortue

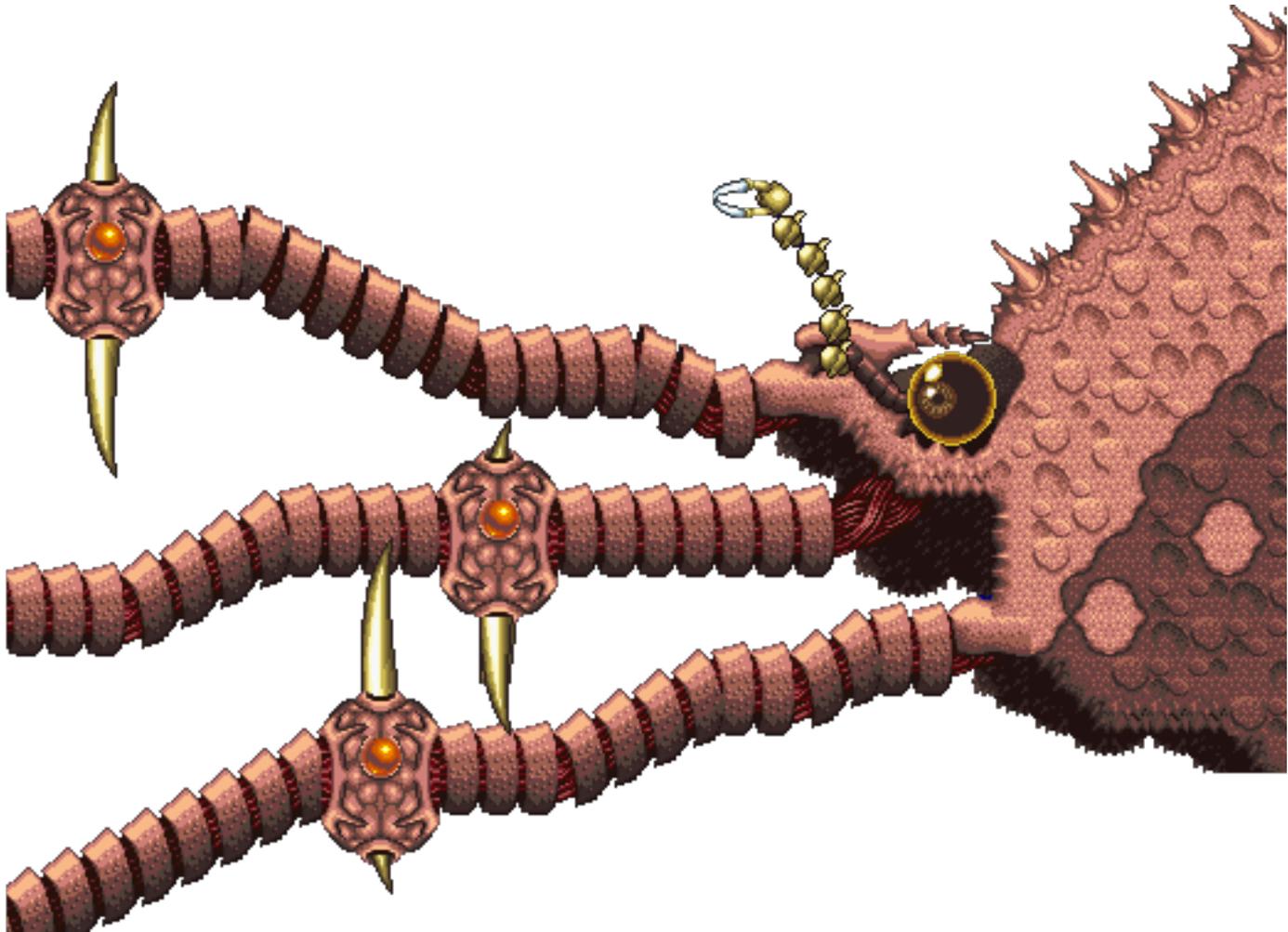


Vous l'aurez donc compris, les deux niveaux qui vont suivre seront des niveaux sous-marins peuplés de tritons, de coelacanthes (prononcez « célaquantes », c'est l'ennemi à l'image), d'hippocampes cracheurs

(bande de mal élevés !), de requins et de coquillages explosifs. Sortez de la ville mais avant de la quitter une stèle vous attend avec pour butin un 2HP. Vous verrez des sortes de tentacules. Eh bien oui, vous avez deviné juste puisqu'elles appartiennent au boss...



Mais bon, avant cela, il y a une stèle à récupérer. En haut à gauche de l'écran, pour être précis. Et un bonus score aléatoire, un ! Progressez vers la droite tout en détruisant ces piques (si possible dans cette position...) jusqu'à atteindre le Kraken, le boss de ce niveau !



Kraken

D'apparence, ce boss paraît invincible, mais c'est loin d'être le cas. Son point faible c'est son œil. Vu l'espace assez restreint, je vous conseille, si vous voulez utiliser la magie, de faire appel au phénix. Evitez

quand même les pointes sinon c'est la mort assurée. Esquivez également cette espèce de pince télescopique qui protège son point faible, et qui lancera des boules d'énergie dès qu'elle vous aura en point de mire, tout comme le rayon pétrifiant que libère son œil de temps à autre. Gain : 12000 Points.

Une fois vaincu, la tortue est remontée à la surface, libérant les habitants du royaume de leur état de statue. Reste à présent à sauver le royaume en lui-même et là vos investigations vous amènent au temple sous marin d'Althéria, à l'est...

2.2.2. Niveau 4 : Althéria



Vous voilà à présent dans l'antre du démon de la jalousie. Celui-ci, d'ailleurs vient vous fait un petit coucou à l'entrée du niveau, mais en arrière plan. Une fois le premier écran passé, à l'écran suivant, débarrassez-vous du requin et revenez sur vos pas pour tomber dans le trou. C'est un passage vers la première stèle qui renferme un item « 1 MP » qui vous sera fort utile une fois face au Boss. Débarrassez-vous de vos ennemis jusqu'à atteindre un bord duquel vous trouverez des coquillages piégés. Lancez-vous en piqué et longez le côté gauche. Dans un renforcement, vous découvrirez une nouvelle stèle qui délivrera cette fois un 1-UP plus que bienvenu. De nouveau, réalisez une attaque en piqué histoire d'aggraver le score en détruisant quelques coquillages (une fois au sol, protégez-vous quand même). Et continuez vers la gauche, cette fois. A l'écran suivant, petit coup de bourre...



Non, vous ne souffrez pas de troubles de la vue, le démon de la jalousie *himself* vient cette fois vous faire comprendre que si vous allez plus loin, c'est la confrontation. Cette apparition est invincible aussi ne gâchez pas bêtement vos points de magie. Contentez-vous de la repousser à coup d'épée d'autant plus qu'un mur de pics s'avance inexorablement vers la gauche (inutile de vous dire ce qu'il adviendra si jamais vous traînez...). Au prochain écran, il faut en finir.



Démon de la Jalousie

Alors, Je n'aime pas me répéter, mais ce boss est imperméable à n'importe quelle magie. Ne perdez donc pas de temps inutilement ni de points de magie. La technique pour vaincre ce démon est assez simple pour peu que l'on l'ait remarqué : Placez-vous sur une plate forme en soubassement, et canardez la flamme de la jalousie à coup de magie des bombes tout en gardant un œil sur le démon histoire de le maintenir à distance. Gain : 12000 points

Une fois le démon réduit à l'état de cendres, le royaume émerge des eaux et voici ce que vous apprenez : La reine trouvait son royaume trop petit, et elle se méfiait de son amant (oh la traînée !!) si bien qu'un jour elle devint jalouse de tout ce que le monde recelait de beauté, jusqu'à ce qu'elle perde jusqu'à son âme... Pas le temps de vous apitoyer plus longtemps. A Temponia, au sud de Diligence, la situation commence à sérieusement dégénérer... Rendez-vous y, afin de remettre les choses en ordre...

2.3. Temponia

Jadis, cette ville regorgeait de vivres de toutes sortes. Inutile de vous dire quel démon s'est chargé du cas de cette contrée (allez, je vous le dis quand même) : le démon de la gourmandise. Face à la pénurie, la population s'est retrouvée démunie, et la famine y a fait de sacrés ravages. Les morts ont même été transformés en goules dans le désert de Modero qui se trouve justement être le premier lieu à visiter...

2.3.1. Niveau 5 : Le désert de Modero



Un niveau lugubre que ce désert... Les goules jaillissent du sol souvent sans crier gare et la meilleure façon de les vaincre sans danger est de leur scier les pattes avant de vous occuper de leur corps. Une première stèle, peu après le début du niveau contient un 2HP, inutile si vous avez suivi la technique donnée au dessus. Débarrassez vous des crache feu d'une attaque en piqué (trop facile...) et des vautours (même si ceux-ci ne vous attaquent pas- ça fait 180 points pour chacun, pourquoi s'en priver ?) respectivement d'un coup de bombes pour le premier, et d'une boule d'énergie pour le second. Seulement, veuillez bien une fois celui-ci vaincu de faire un retour éclair vers la gauche puisque la stèle détient un 1-UP et la suivante en contrebas un très utile 3MP. Ah, tant que j'y suis : les sables sont traitres car emplis de bouches géantes - à éviter cela va de soi. Retournons à nos moutons car un demi-boss vous barre la route un peu plus loin...



Vautour Noir

Ce vautour-contrairement aux autres- va vous attaquer mais ne vous opposera pas une très grande résistance : la magie des bombes va lui faire comprendre que sa présence n'est pas souhaitée... Gain : 4000 Points

Le niveau continue, mais avant de tomber dans le gouffre menant au boss, il y a sur la droite une stèle avec un +10 HP qui vous tend les bras !



Une fois dans l'abîme, ne croyez pas qu'on vous offre le coup d'ascenseur peinard, non, il va falloir détruire des bouches cracheuses de feu. Bon le truc c'est d'anticiper leur placement : droite, gauche, droite, gauche, les deux à la fois (commencez par celui à droite avec un saut « B, puis bas/Y »), gauche, tout en évitant les ronces (qui vous retirent 6 HP par contact, sinon, ce n'est pas drôle). Une fois tout ça passé, direction le boss !



Goule géante

Affreuse, cette goule, hein ? Bon, trêve de parlotte, il faut lui rentrer dans le lard et chaque coup d'épée l'épuisera davantage en le faisant libérer des goules plus petites. La difficulté toutefois, est que vous ne pouvez accéder à ce boss que grâce aux plateformes mouvantes qui le frôlent. Une fois que sa barre de vie atteint (en gros) la moitié de sa capacité, ce sont des yeux qui viendront vous attaquer... Gain : 12000 points.

Une fois que vous aurez ramené ce résidu de déchet de cimetière bouffer des vers dans le monde des ténèbres, le niveau disparaît, laissant apparaître la cité telle qu'elle était autrefois. Mais ne croyez pas pour autant que c'est fini, puisque si les morts peuvent reposer désormais en paix, leur nombre risque d'augmenter si vous n'arrêtez pas le démon dans les plus brefs délais. Celui-ci se terre dans une fourmilière au NE de la cité, un endroit pittoresque nommé Demon's Cave...

2.3.2. Niveau 6 : Demon's Cave



Bon alors je vais vous la faire clair et précis : ici, des ennemis vous en aurez à la pelle. Restez sur vos gardes car les fourmis sont des adversaires au tempérament plutôt bagarreur ; ne sous-estimez pas non plus ces vermines volantes (ou rampantes ça dépend à quel niveau de la fourmilière elles se trouvent) qui vous mettront la pression si vous tardez à vous en débarrasser...



Le boss lui attend au fond de la fourmilière !



Démon de la Gourmandise

Pour celui-là, pas de quartier ! La magie des bombes (vous avez l'habitude maintenant...) va lui faire

comprendre que vous n'êtes pas là pour faire de la figuration. Tenez-vous toutefois à distance. Il déchirera son abdomen, laissant apparaître une queue de scorpion, et cette fois il viendra vous attaquer au corps à corps en vous filant des coups de queue. Technique : quand il saute vers vous, dirigez-vous vers le coin opposé et inversement en lui lâchant des coups d'épée dans le même temps, il ne supportera pas ce traitement très longtemps. Gain : 18000 points

Une fois ce démon défait, la pression retombe dans la cité de Temponia, la populace dispose à nouveau de vivres en quantités suffisantes, et il semblerait même que cette situation de crise ait changé leur mentalité, eux qui vivaient jusqu'alors dans une certaine opulence, comme quoi la faim peut faire comprendre que l'humilité, ça n'est pas seulement fait pour les pauvres...

Enfin toujours est-il qu'au Nord Ouest, ça sent comme qui dirait la fumée... Je ne pense pas qu'il faille en dire plus long pour savoir ce que vous avez à faire...

2.4. Le Royaume de Favorian

Ici, pas de soucis d'origine démoniaque, puisque justement le souci c'est que cette cité est la cible d'une guerre. Ah ouais ??? Carrément ! Pourquoi me direz-vous ? Ben justement, c'est ça le souci, la population n'a pas une once de pensée belliqueuse... Bon allez, là j'avoue je meuble un peu, mais cette contrée sans histoire est en train de se faire friter par celle qui se trouve à l'est, et qui jusqu'à il y a peu, entretenait des liens d'amitié... Sombre histoire que celle là... Direction Est, au royaume de Justania !

2.5. Le Royaume de Justania

Justania est une cité célèbre par ses nombreuses victoires au cours des guerres qui ont précédé. D'où une armée véritablement redoutable. Il est alors légitime de se demander qu'est-ce qui a poussé une telle armée à s'en prendre à ses propres amis ? Tout simplement, parce que le démon de la Furie, s'en est donné à cœur joie en prenant le contrôle du monarque des lieux... L'illustre personnage est actuellement en campagne sur le Death Field (champ de mort, littéralement) ; il est temps de mettre un coup de frein à main à la situation...

2.5.1 Niveau 7 : Death Field



Un champ de ruines ravagées par les flammes (un de mes niveaux préférés...)... voilà le décor dans lequel vous allez devoir vous plonger tête baissée afin de stopper le conflit qui oppose injustement le royaume de Favorian à celui de Justania. Vous allez devoir vous taper la fameuse armée de Justania, composée de lanciers, de gobelins-lanciers et lanceurs de couteaux, ainsi que l'infanterie montée (dont vous pouvez admirer un spécimen à l'image) Alors évitez les brasiers (car même si vous êtes une divinité, eh bien, vous n'êtes pas ignifuge...) et les esprits des flammes qui eux, seront plutôt chiants. Veillez à récupérer la stèle qui se trouve dans cette partie du niveau (c'est un +10 HP). Attention également à la fin du champ, il y a un énorme brasier surmonté de plateformes qui s'affaisseront sous votre poids, alors que vous êtes assailli par des gobelins volants (joli coup de bourre là aussi).



Dans la seconde partie du niveau, vous vous retrouvez dans les airs, juché sur des drakkars volants. Sur l'un d'eux vous trouverez une stèle contenant un 1MP. Sur le plus imposant d'entre eux vous attend une surprise : un demi-boss !



Le Lancier-Pégase

Ce demi-boss là est déjà un peu plus relevé que les précédents. Bien armé avec son imposante lance, il est également capable de taper de gros sprints. Donc, soyez concentré. Attaquez à grand renfort de coup d'épée en piqué (vous êtes invincible tout le temps de l'attaque... oui je sais « pourquoi tu l'as pas dit avant !? »). Gain : 8000 points. Votre victoire vous ouvre l'accès à la dernière partie du niveau.



La dernière partie du niveau vous amène tout droit au fort qu'a bâti le roi de Justania. L'attaquer par la droite, ou par la gauche, c'est à vous de voir : une stèle à 10HP à droite ou une autre à 3MP c'est comme vous le sentez, sachez cependant que vers la droite vous vous tapez un étage de plus à gravir... A l'intérieur de la forteresse, attendez-vous à un sacré comité d'accueil : un garde monté de chaque côté, des lanciers, des gobelins lanciers particulièrement vicelards notamment. Avant d'affronter le boss retrouvez vous à cet endroit et allez vers la droite, pour découvrir une stèle recelant un 5HP. Au dernier étage, vous allez comprendre que ce que vous avez eu à affronter jusque là, ce n'était que du menu fretin...



Le roi possédé de Justania

Oui, vous voyez bien, ce boss n'est autre que le roi de Justania revêtu de son armure et armé de sa terrible Zweihänder (épée à deux mains) ! Vu la taille de l'engin, elle ferait passer votre glaive pour un simple cure-dent ! Et là ça se complique, puisque Sa Majesté est un épéiste émérite, et doté d'une vitesse d'exécution assez étourdissante... Alors si vous pouvez d'entrée lui balancer une magie des bombes, ça vous donnerait un léger avantage ; tirez partie de l'avancée qui se trouve sur la gauche de la salle, mais n'y campez pas 107 ans, parce que dites vous bien que vous n'êtes pas à l'abri de vous manger un coup d'épée, parce que sa Seigneurie attaque épée en avant...

En clair si vous voulez le vaincre, adoptez la technique de Mohammed Ali : voler comme le papillon et piquer comme l'abeille, en gros : soyez rapide, et précis dans vos attaques ! Gain : 18000 points.

Une fois le souverain envoyé six pieds sous terre (enfin, vous n'aviez pas trop le choix), le calme est apparemment- revenu dans les deux camps... En apparence seulement car cette fois c'est le démon de la furie en personne qui sème le trouble, et il y met les moyens, car il ne trouve pas mieux que de réveiller le volcan Almetha...

2.5.2. Niveau 8 : L'Almetha



Vous l'aurez donc compris, le démon a élu domicile dans le cratère du volcan, il vous incombe donc de l'en déloger fissa. S'il s'incrustait davantage, ce que vous aviez fait au niveau précédent n'aurait servi à rien, donc, il va falloir y aller *manu militari*. Accrochez votre ceinture parce que ce niveau est l'un des plus périlleux du jeu, vous le verrez un peu plus loin, pas seulement par l'agencement du niveau, mais également parce que vous allez littéralement faire face à un raz de marée d'ennemis (cool...) en arpentant les versants de l'Almetha...

Une stèle 5HP vous attend à la sortie de cette partie du niveau.



Voilà de quoi je parlais précédemment. Cette partie du jeu est certainement l'une des plus ardues. Petit topo : le haut et le bas de l'écran, vous plonge dans le vide et vous devez effectuer un parcours à travers les roches basaltiques. Profitez des roches grandes ou moyennes car elles soutiennent votre poids à l'inverse des petites qui ne tiennent le coup que 4 secondes avant de se désagréger. Et comme si ça ne suffisait pas, vous êtes ponctuellement la cible d'éclairs... Une fois ce passage (assez galère, je l'avoue) derrière vous, reprenez votre respiration, et on va se faire le boss !



Démon de la Furie

En voilà, un démon qui a une classe terrible. Bon, s'il ya une réelle difficulté, elle ne viendra pas du boss, mais de l' « arène de combat » qui est en mouvement : vous êtes au dessus du cratère d'Almetha (ah ouais !? Carrément !). Notre démon se voile d'une barrière de feu qu'il vous faudra faire sauter avant de le toucher. Une fois face à face, il donne la mesure de ses pouvoirs en vous balançant une méga-boule d'énergie (que vous pouvez parer au bouclier, inutile d'essayer de l'éviter ce serait idiot, votre risque de chuter dans le cratère en serait démultiplié) gain : 20000 points

Une fois ce démon éradiqué du coin, la sérénité est revenue à Justania et à Favorian et les flammes du Champ de Mort ses sont (enfin !) éteintes. Les relations amicales étant rompues pour le moment, on croise les doigts pour que le dialogue se renoue entre ces deux cités... Au passage j'espère que vous avez bien profité de la chaleur des flammes et de la température ambiante parce que là, vous allez vous geler les arptions quelque chose de mignon ... Direction le sud-ouest, destination la cité de Lovaous !

2.6. Lovaous, la cité de glace

On sait peu de choses sur cette cité hormis ceci : le démon de la déception (« lust » en version japonaise, si quelqu'un voit un quelconque rapport entre la déception et la luxure euh, qu'il me le fasse savoir) a écrasé le monarque du coin -qui depuis lors, pionce comme un fou- et chargé son sbire de recouvrir la cité et sa région sous une grosse couche de glace et de neige. Il vous faut donc vous diriger vers le palais.

2.6.1. Niveau 9 : Le palais gelé



Ce niveau est certainement le plus beau du jeu avec celui qui va suivre. Et que dire de sa bande-son... Bref je m'égare là. Progresssez sur la droite en triomphant de vos ennemis (attention à ceux qui émergent d'en dessous du chemin de ronde) et pénétrez dans la tour.



A l'intérieur, un garde de glace (à l'image) vous souhaite la bienvenue. Bon, il y a 3 items à récupérer, donc procédons dans l'ordre :

- tout d'abord déplacez vous vers la droite et descendez sur la plateforme sous-jacente : en haut de cette salle à droite se trouve une stèle à 3MP; vous l'atteignez grâce à des plateformes qui apparaissent par magie.

- Ceci fait allez vers la gauche et descendez encore d'un niveau (attention aux apparitions), détruisez la statue cracheuse de flammes qui défend une stèle à 2 HP

- Juste en dessous vous attend une nouvelle stèle à 2 HP, ceci dit, attention au crabe qui peut vous attaquer à coups de pinces.

Restez sur le crabe - qui s'arrêtera ponctuellement pour vous virer de son dos à coups de pinces- et protégez-vous des stalactites qui vous tomberont sur le caillou. Descendez et continuez sur la droite afin de monter vers le sommet de la tour. Une fois arrivé au bout du chemin, de nouvelles plateformes vous permettront d'atteindre la grand-salle de la tour où vous attend le traditionnel demi-boss.



La gargouille guerrière

Ce demi-boss ne nécessite aucune magie si vous ne lui laissez pas le temps de réagir. Pour ce faire, frappez-le en rythme et si vous parvenez à l'acculer dans un coin, ce combat ne vous prendra pas plus de 30 secondes. Gain : 10000 Points

Rejoignez la sortie qui se trouve à mi-hauteur.



Alors dans cette dernière partie de niveau, le chemin de ronde a été partiellement (enfin très partiellement, hein, ça avoisine les 90% quand même...T_T) détruit par le démon. Qu'à cela ne tienne, vous allez devoir faire le trajet grâce aux plateformes magiques (cool T_T). Bon ! Commencez par vous débarrasser de l'ennemi qui surgit du sol (ce sera toujours ça en moins...) puis prenez les plates formes en attendant en gros deux ou trois secondes sur la seconde que la dernière apparaisse et atteignez la moitié du parcours.

Voilà la seconde fournée de plateformes. Oubliez celle qui apparaît au dessus de vous et concentrez-vous sur celle qui apparaît juste après à quelques mètres de vous. Planez sur la seconde de laquelle vous veillerez à sauter bien au bout parce que la suivante disparaît assez vite et enfin planez jusqu'à la dernière pour -enfin !- atteindre la tour où vous attend le boss.



Le démon de glace

Ne vous laissez pas distraire par l'aspect « court vêtu » de cette démonsse de glace (oui, elle est bien à poil sous ce léger ruban, vous ne rêvez pas- ou si vous voulez baver un bon coup mettez au moins en pause ^^) car elle est assez coriace, la vilaine. Elle se contente de planer vers vous pendant quelques secondes (comptez en gros jusqu'à 5) puis elle se métamorphose en gros cristal de glace qui vous attaque, s'éparpille et se reforme A L' ENDROIT EXACT où vous vous trouvez. Sachez notamment que lors de sa métamorphose, elle est invincible... Gain : 20000 Points

Une fois cette entité démoniaque vaincue, la gangue de glace qui recouvrait la région fond, mais voilà, il subsiste toujours un problème de taille : ET LE ROI DANS TOUT CA ? Eh bien malheureusement, pour vous, il ne se réveille toujours pas. C'est donc que le responsable de cette situation inextricable est toujours en vie. Et là, vous comprenez que le démon a tout simplement envahi l'esprit du roi. Il vous faut donc retourner au château...

2.6.2. Niveau 10 : Retour au palais



Demi-tour vers le palais, donc, pour en finir une bonne fois avec le démon de la déception. Vous voilà à

nouveau sur le chemin de ronde du château- vous noterez au passage que le niveau arbore un ciel rougeâtre et non plus une dominante bleu glacial comme précédemment. Bref, passez le chemin de ronde et triomphez de ces gros ectoplasmes afin de pouvoir pénétrer dans une dimension parallèle.



Sans doute le plus beau niveau du jeu, incontestablement. Mais bon, pas le temps de s'extasier devant ce - magnifique, au demeurant- spectacle, vous devez retrouver le demi boss avant de finir perdu dans les méandres de cette partie de niveau. Petite technique, pour pas perdre de temps : planez vers la droite mais veillez à ne pas trop vous éloigner, en fait le demi boss se situe quelques écrans en dessous de vous- vous devez trouver une grande colonnade brisée. Vous vous retrouverez face à ce demi-boss :



L'Ectoplasme Bleu

Ce fantôme est trois fois plus grand que vous donc, la recette imparable pour le vaincre, vous la connaissez à force : magie des bombes plein pot ! Il ne résistera pas longtemps ! Gain : 15000 points

Après votre victoire, un portail mental bleu apparaît au-dessus de l'arène : engouffrez-vous y, car, suivez le guide, c'est par là que ça se passe !



Vous voilà- à proprement parler- dans l'esprit du monarque de Lovaous. Vous êtes juché sur une plateforme et vous devez atteindre le prochain portail mental, qui, lui, vous mènera droit au démon. Toutes les 10 secondes environ, l'axe du décor opère une rotation de 90° vers la gauche, influençant directement le maniement à la manette. Pour localiser le portail, suivez le guide :

Montez, puis prenez à gauche, descendez et à l'embranchement prenez la voie extérieure -car l'autre s'avère être un cul-de-sac. Poursuivez sur la droite et montez.

Il est temps de mettre un terme à l'existence de ce démon !



Le démon de la déception

Ce démon embryonnaire est assez chiant à vaincre dans la mesure où il apparaît et disparaît à sa guise. Et, si d'aventure, il se trouve que vous soyez dans son entourage proche, il dégueule carrément de l'acide, et sa queue vous envoie une orbe destructrice qui fait de gros dégâts ! Tirez avantage des magies et surtout essayez donc de garder le plus possible vos distances... **Gain : 25000 points**

Le démon vaincu, le roi s'éveille enfin (enfin !!). La ville a récupéré son souverain, qui peut régner peinard sur son domaine, en transmettant tout son savoir à la population et toute sa foi envers vous...

C'est alors que des plaintes et des cris se font ouïr en provenance du sud-ouest...

2.7. La cité de Léon

Cette bourgade bien sympathique au premier coup d'œil était plutôt du genre modeste mais la population respirait l'honnêteté (bon, jusque là rien d'anormal...). Cadre bucolique non ? Seulement voilà, le nouveau seigneur du coin tout fraîchement nommé à sa tête, n'a pas trouvé meilleure idée que d'augmenter de manière exponentielle les taxes. (Tiens, c'est bizarre, ça me rappelle quelque chose...) Tous ceux qui ne peuvent pas payer finissent au trou (ce n'est pas voulu mais ça fait un super intro pour le niveau qui suit)... Nul doute que le démon de l'Avarice est derrière tout ça...

2.7.1. Niveau 11 : La prison souterraine de Gratis



Dans ce niveau, le maître mot, c'est le glauque. Humidité, sol jonché d'ossements...ça met tout de suite l'ambiance ; si en plus la bande son s'y met aussi alors là... T_T

Et apparemment vous êtes attendu, à en juger l'inscription qui scelle l'entrée du niveau :

« Welcome Master to your doom! » En clair : Bienvenue Maître pour votre destruction !

Pénétrez dans l'issue à droite. L'obscurité peut être un frein à votre progression, aussi suivez mes indications à la lettre !

Progresser vers la droite, et au premier embranchement, (quelques pas plus loin, descendez de deux niveaux et prenez à droite Au fond de la salle (de torture, attention aux nombreux ennemis, notamment les apparitions) vous attend une stèle renfermant 3MP.



Faites machine arrière au niveau de l'embranchement descendez d'un niveau et prenez à droite où vous attend une nouvelle issue. Au nouvel embranchement, planez au niveau inférieur. A gauche, une araignée géante, à droite un blob rose. Peu importe où vous allez, les deux voies sont sans issue. Descendez encore d'un niveau pour vous retrouver une nouvelle fois face à un blob. Détruisez-le. Cela fait, une petite vérification s'impose : soyez sûr d'avoir AU MINIMUM 10HP de vie. Tout simplement parce qu'il y a un passage secret (sinon attendez vous à galérer et à tourner en rond INDEFINIMENT) ; plongez dans l'acide (oui, voilà pourquoi je voulais que vous vérifiiez) et sur la gauche vous découvrirez ledit passage secret- après avoir paumé 8 HP dans l'affaire quand même, mais vous récupérez 10HP grâce à la stèle. Prenez donc le passage. Une nouvelle stèle vous fait face et là c'est carrément une vie supplémentaire (cadeau !) continuez votre chemin vers la gauche jusqu'à atteindre une grande salle. Qui dit grande salle dit demi-boss...



Encore lui ! Eh oui, mais bon vous connaissez la technique... ALORS VOUS N'AVEZ PAS DE RAISON DE TRAINER !!

Au centre de la pièce, descendez au niveau inférieur (alors pour ceux qui savent pas : faites bas +B...) et dirigez vous sur la droite et récupérez la stèle à 5HP. Dans la salle suivante, soyez prudents, car elle vous réserve une belle surprise : alternativement, le sol et le plafond montent et descendent, bardés de pics. Mais dans la salle suivante c'est au boss que vous aurez affaire !



Kolunikus, le roi goblin

Voici venir le triste sire qui a osé boucler ses sujets à l'intérieur de cette morbide prison. Vous attendant patiemment affalé sur son trône, il passe à l'action dès votre arrivée, sans au préalable s'être moqué de vous d'un rire sardonique. Ah ouais ?!? Il a osé ? Il se trouve que ce goblin maîtrise la magie noire. Bon allez, pour vous en défaire vite fait bien fait, je préconise l'utilisation de la magie de bombes et de la boule d'énergie ! **Gain : 25000 points**

Après avoir renvoyé sa seigneurie bouler à 300 bornes, les prisonniers ont été libérés. Mais les taxes restent somme toute extrêmement élevées. Une rumeur prétend que la nuit tombée, on peut entendre, venant du château de Stormrook- la citadelle du roi Kolunikus-, les rugissements d'un dragon...

2.7.2. Niveau 12 : La citadelle de Stormrook



Vous voilà dans l'enceinte de la citadelle, à la lueur de la lune... Cadre enchanteur certes mais vous allez vite déchanter. Vous n'aurez pas le temps d'apprécier la vue puisque le coin grouille d'ennemis. Récupérez les 3MP et les 2HP des stèles -c'est toujours utile...Un peu plus loin, vous attend une vieille connaissance...



Eh oui, il s'agit d'Hydra ! Bon ben je n'ai pas besoin de vous donner le moyen de le vaincre...

Une fois vaincu, le pont levis s'abaisse, vous permettant de vous introduire à l'intérieur de la citadelle...



Dans les halls de Stormrook, vous allez comprendre que l'expression « blindé de pognon » prend tout son sens. Tellement que la poussière d'or vole partout. Les ennemis ici vont s'ingénier à vous mettre la pression, personnellement, les ennemis que je déteste le plus ce sont les chevaliers armés de haches... Plus loin, c'est un autre pote de longue date que vous allez retrouver...



Encore ! Bon cette fois, le temps presse, pas le temps de faire joujou... PAS DE QUARTIER !!!

Voilà ensuite le point le plus hard du niveau. Une stèle à 10HP gardée par un chevalier T_T puis une traversée de piques à dos de crabe suivi d'une montée infernale contre une mur de pics tout en combattant des crânes flottants...Récupérez le 2HP au passage...



Enfin, arrivé sur les sommets du château, ça redouble d'ennemis ; un bonus score aléatoire, un 3MP et un 10HP vous attendent avant d'attaquer le boss !



Le démon de l'Avarice

Encore un démon qui pue la classe à 10 bornes ! Il vous attend dans la salle des trésors. Très mobile, en dépit de sa taille, il dispose d'attaques plutôt dévastatrices, à l'image de sa boule d'énergie. Méfiez vous également de ceci : ponctuellement, il crée une dépression d'air qui vous balaie vers les côtés de la salle qui vous vous en doutez, sont piégés ; dans les airs cette attaque ne vous influence pas. Sachez également que ses déplacements sont influencés par votre propre position donc veillez à rester mobile car vous ne disposez d'aucun angle mort. La seule façon de le vaincre est de se retrouver en dessous de lui, dans un angle inaccessible pour son souffle enflammé ; cette technique marche très bien si vous désirez le battre à la hard au glaive. Si vous voulez faire appel à la magie, boule d'énergie et phénix feront l'affaire. **Gain : 30000 Points**

Enfin ce petit bled peut retrouver le calme. Le roi Kolunikus s'était allié aux démons et avait vendu son âme au démon de l'Avarice... Désavoué de ses sujets (qui au passage ont récupéré la TOTALITE de leurs biens (personne ne dit s'ils ne se sont pas fait un petit extra dans l'histoire)) , ce monarque a appris -à ses dépens - que l'argent ne fait pas toujours le bonheur...

A présent, puisque vous avez libéré toutes les cités des démons qui les avaient envahies,-et à cette seule condition- vous avez enfin accès à la dernière contrée : Humbleton.

Direction le sud-est !

2.8. Humbleton, la cité high-tech

Les habitants de Humbleton sont persuadés d'être des gens civilisés, limite raffinés. Leur savoir technologique et scientifique est immense et la création de machines n'a aucun secret pour eux. A tel point que, ne se sentant plus d'être aussi géniaux, ils se sont progressivement débarrassé de toute humilité. La foi ? Mais qu'est-ce que c'est donc que ces balivernes ??? Démodé, inutile ! On est les maîtres de monde. Le Maître on l'enrhume comme on veut !!

Dans leur trip mégalomane, ils se sont lancés sur un fantasmagorique projet : bâtir une tour suffisamment élevée pour atteindre le château céleste... Comble du ridicule, à son sommet, ils ont érigé une idole pour la vénérer ! Tout allait bien jusqu'à ce que le démon de l'orgueil se terre à l'intérieur et prenne possession de l'édifice et de toutes les machines qui y étaient postées... Et qui voit-on ramper comme des vers de terre, la queue entre les jambes, en implorant qu'on leur vienne en aide, hein ?

Bon, trêve de sadisme, il est temps d'aller faire le grand ménage de printemps - déstockage massif ; tout doit disparaître !- dans la Tour des Ames, qui s'élève au nord...

2.8.1. Niveau 13 : La Tour des Ames

Un seul niveau ici, mais il est gigantesque !! La Tour des Ames (très justement nommée *Tower Of Babel* en version japonaise- rapport à la tour érigée par le roi de Babylone comme symbole de la toute puissance du peuple Perse, dans l'Antiquité et dont la construction fut inachevée- petite digression qui vous a été généreusement offerte par moi, comme quoi on peut en apprendre tous les jours- parenthèse fermée) s'étend sur pas moins de 10 étages ! (Vive la prise de tête T_T)



Notamment dans cette partie-ci de la tour- le cœur même, en fait- qui s'étend à lui seul sur 5 étages. Attention aux ennemis qui sont particulièrement coriaces et qui souvent vous arrivent dessus sans que vous vous en aperceviez... Petite précision, si vous tenez à récupérer les stèles, elles se trouvent aux extrémités droite du deuxième étage (c'est un bonus score) et à gauche au 4^{ème} étage (un 5HP), mais elles vous font perdre du temps... Attendez-vous quand même à lâcher quelque 30 voire 40 secondes sur le chrono (mais dès que vous serez arrivé au prochain passage vous récupérez 30 secondes).

A la partie suivante, ça va salement se corser. Vous allez être gâtés c'est moi qui vous le dis : vous allez devoir affronter 5 demi-boss à la chaîne (ok... T_T) :

- WEED noir
- Hydra rose

-
-
-

Vautour Noir

Le Lancier-Pégase

Et enfin, la Gargouille Guerrière

Si je peux vous donner un petit conseil, conservez autant que possible vos points de magie histoire d'avoir la possibilité d'occasionner de gros dégâts sur le boss ; avant de l'affronter, une stèle contenant 5HP se dressera devant vous...



L'idole mécanique, démon de l'Orgueil

Ce démon est particulier. En effet, pour savoir quelle attaque il prépare, concentrez-vous sur l'aiguille :

- Si elle s'arrête sur les Bombes, il fera s'abattre une pluie de bombes atomiques (que vous devrez détruire si vous ne voulez pas vous les prendre pleine tronche)
- Si elle s'arrête sur le Moteur, ce sont des ondes d'explosion qui vous attendent
- Sur la Montre, il vous bloque pendant 10 secondes et vous ne retrouverez votre mobilité qu'à la fin du compte à rebours (à éviter si possible)
- Sur le Globe, il créera une secousse sismique et libérera des étincelles d'énergie
- Sur le Viseur, enfin, il vous enverra des boules d'énergie (que vous pourrez dissiper d'un coup de glaive) à tête chercheuse

Toutes les magies sont efficaces contre lui, pour peu que vous ne les ayez pas toutes utilisées lors des combats précédents. Les plus efficaces : *les Bombes et le Phénix*. **Gain : 35000 points**

Le démon vaincu, il semblerait bien que cette mésaventure ait servi de leçon aux habitants, qui ont dû payer le prix fort pour l'outrecuidance dont ils ont fait preuve. La guerre qui opposait le peuple à son roi-

dont la foi envers le Maître était indicible- a pris fin...

C'est alors que la ceinture volcanique de Death Heim entre en éruption... Il est temps d'arrêter Tanzra une bonne fois pour toutes !!!

2.9. Death Heim, l'enceinte de la Mort

C'est donc au centre de la carte que Tanzra a élu domicile, dans l'anneau volcanique de Death Heim.

Malheureusement, celui-ci est de nature prudente et a pris soin d'entourer la zone d'un champ de protection. Puisque toute tentative de votre part semble vouée à l'échec, la solution s'avère vite dramatique, aussi décidez-vous héroïquement de forcer le passage de tout le poids du palais céleste. L'opération s'avère être un succès, mais vous le verrez, il est tout relatif. En effet les dégâts sont considérables : le Palais Céleste est TOTALEMENT ravagé (et tous les petits angelots emportés dans la collision-vision insoutenable-...) !



L'oracle vous le confirme : vous êtes entré avec succès (T_T) dans l'enceinte. Il vous apprend également que Tanzra vous attend au terminus du niveau. Il n'a pas le temps d'ajouter quoi que ce soit, shooté par un rayon (qui est censé vous rappeler quelque chose...).



Quelques pas plus loin c'est le guerrier qui vous fait part de la nouvelle dramatique : Tanzra n'est pas seul. Il a ressuscité 7 démons (auxquels il a boosté les pouvoirs au passage, rien que pour vous mettre la pression). De nouveau un rayon vient frapper le malheureux qui avant de passer l'arme à gauche vous offre son pouvoir (ah oui, j'oubliais : y a plus de magie T_T) : **l'Onde de Choc**. Poursuivez à droite pour faire face au premier futur cadavre XD



Eh oui, ce n'est autre que notre cher gastéropode neurasthénique ! Sauf que cette fois les conditions sont légèrement modifiées : Il n'y a plus de plateformes où vous abriter de ses attaques. De plus il arbore un coloris sombre assez seyant. Bon la technique est la même que la dernière fois, seulement évitez les pics et son laser qui est triple cette fois. Une fois vaincu, passez sur ses restes pour enchaîner le macchabée suivant...



Mais ne serait-ce pas ce cher zombie démon de la Jalousie ? Lui aussi est habillé de couleurs plus dans le ton du coin (gris aux yeux bleus). Toujours aussi invincible, grâce à l'onde de choc le vaincre sera un véritable parcours de santé ! Une stèle à 10HP est à récupérer sur la droite. Seulement, pour shooter la flamme, cette fois, attendez que le démon se débarrasse de sa barrière ectoplasmique... En avant pour le 3^{ème} boss !



Cette fois, on plonge dans les profondeurs aussi avant d'atteindre la reine des fourmis, je vous conseille d'adopter cette position :



Histoire de lui bouffer 2HP de barre dès le début. Sinon, pour la vaincre, c'est pareil que lors de la campagne de Demon's Cave... Suivant !!



Changement de décor puisqu'on se retrouve de nouveau à déambuler dans l'enchevêtrement de roches caractéristique de l'Almetha. Au passage, sur la droite une stèle contenant un 1-UP peut s'avérer bien utile. Arrive donc le démon de la furie dans une magnifique livrée bleue qui lui va comme un gant. Pour le vaincre la technique est la même aussi je peux vous le dire, il vous prendra pas plus de 10 secondes... On enchaîne avec le dragon !



Là ça se complique un peu. Vous avez deux paramètres à prendre en compte et ce n'est pas évident :

Vous devez éviter le démon tout en vous trouvant assez proche pour le latter, et vous assurer de ne pas retomber dans le vide. Evitez de vous faire toucher en vol, généralement ça ne pardonne pas... Bref après quelques sueurs froides on poursuit la descente aux enfers...



Et là on va rigoler un bon coup ! (si si, allez y, lâchez vous un bon coup parce que là vous allez pleurer !) Il est temps de faire la peau à ce résidu de fond de capote trouée. Par mesure de prudence prenez votre temps car une offensive menée bille en tête vous mènera à perdre des vies inutilement. Gardez vos distances, normalement avec l'Onde de Choc ça devrait le faire ! Une fois ce rebut défait, on change à nouveau de décor-mais pour la dernière fois cette fois...



Bon, lui, il faut le dézinguer vite fait donc petit rappel, évitez que l'aiguille ne s'arrête sur la montre ; mettez lui la tête qu'il mérite !

Après cet amas de boulons rouillés mis au tapis, prenez le temps de noter le code que vous donnera le scribe (comment est-il tombé jusque là, celui-ci ?) si jamais vous vous sentiez trop juste pour aborder le boss ultime du jeu : Tanzra ! L'ange connaîtra de toute manière un sort tout aussi funeste que les autres (y a pas de raison, hein ?). Sinon c'est sur la droite que ça se passe...



Restez sur vos gardes car l'écran devient totalement noir. Le combat contre Tanzra est tout proche ! Impressionnant, n'est-ce pas ? Et ne vous y trompez pas, l'image n'est pas tronquée : Tanzra est bloqué,

assis dans un lac de glace ! Mais revenons à nos moutons ; déplacez vous sur la droite mais arrêtez vous en gros aux deux tiers de l'écran (idéalement il faudrait que vous vous trouviez sous sa gueule ou un pas en retrait sur la droite) mais en tout cas n'atteignez surtout pas l'extrême droite : mort assurée ! Tournez vous sur la gauche, pour faire face à l'aiguillon qui tente de vous toucher (d'où ma recommandation précédente ; ainsi vous n'avez même pas à vous en soucier) et détruisez les boules d'énergie qu'il vous envoie. Deux salves et son abdomen s'ouvre, laissant apparaître son point faible, le cœur ; celui-ci délivre un puissant rayon que vous devez absolument éviter. Recommencez l'opération une dizaine de fois à raison de deux coups de glaive dans le cœur pour débarrasser le monde du fléau, terminant par là même cette colossale soluce. Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin du jeu...