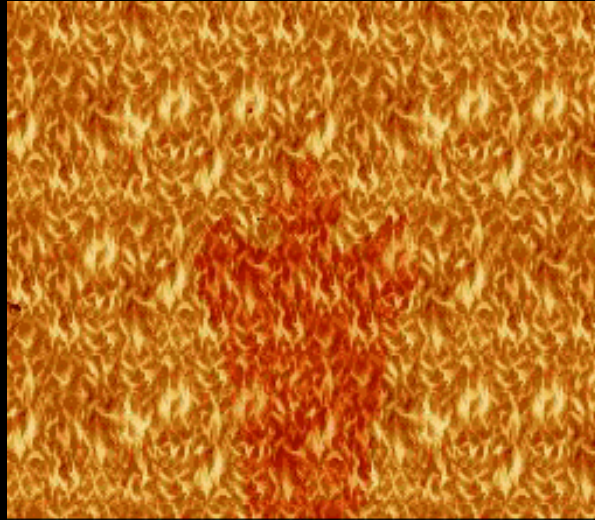


La Soluce de Demon's Crest



L'aventure débute face a un boss dragon répondant au doux nom de Somulo. Firebrand, alias The Red Demon, qui vient de se faire voler les pierres magiques par Phalanx et ses sbires, est livré en pâture à ce monstre dans une arène (genre colysée). Epuisé par ses exploits précédents, il se retrouve démuni et presque sans vie.

Heureusement, étant donné qu'il s'agit du premier affrontement du jeu, le combat ne présente aucune difficulté. Il suffit de lui cracher des boules de feu a la figure pour avoir raison de lui. Une bonne tactique est de rester au sol et de sauter en lâchant une petite flamme juste au moment ou il baisse la tête. Après une première défaite, il vous menace une seconde fois. Ne pouvant plus bouger, il est sacrement handicapé. Il vous suffit de voler a sa hauteur et de cracher 3 boules de feu pour le vaincre définitivement. La victoire vous rapporte votre premier point de vie supplémentaire.



Monde I

L'aventure commence alors véritablement. Ce premier monde est une simple mise en jambe et de fait, est tout ce qu'il y a de plus simple et linéaire. Profitez-en pour admirer le paysage (avez-vous vu cette gargouille en arrière plan ? Somptueux !).

1^{ère} section

Vos premiers ennemis craignent le feu de la gargouille de base. Profitez-en. En chemin, vous rencontrerez quelques statues de gargouilles qu'il est possible de briser grâce au coup de boule de Firebrand. Elles contiennent quelques bonus intéressants, dont le premier parchemin du jeu. Le boss de cette section est Hippogriff (créature de la mythologie bien connue des fans d'Harry Potter ;)). Il n'y a aucune difficulté particulière à signaler puisqu'il n'est pas bien méchant. Blastez-le un maximum jusqu'à ce qu'il rougisse puis rende l'âme. La récompense est un nouveau point de vie supplémentaire.



2^{ème} section

Rien de particulier a signaler si ce n'est a la toute fin de ce niveau une fiole a récupérer. Pour l'attraper, descendez le long du gouffre (cf screenshot).

3^{ème} section

Un petit peu d'ascension dans cette troisième partie. En chemin, il y a une dizaine de blocs interdisant l'accès a un bonus de vie. Ils seront bientôt destructibles, mais pour l'heure, passez votre chemin. Le boss de fin du premier monde est le Général Arma. Ce guerrier a plusieurs pierres magiques en sa possession. Heureusement, il ne s'en sert pas a bon escient puisqu'il demeure facile pour votre première rencontre. Contentez-vous de l'enflammer et d'esquiver ses attaques et il n'y aura aucun problème. Plutôt que de succomber a vos attaques, il choisit la fuite, mais est forcé de lâcher la pierre magique de la Terre. Celle-ci vous permet de vous transformer en gargouille terrestre, et les habiletés particulières de cette transformation sont d'une part la faculté de courir, d'autre part la possibilité de détruire certains éléments du décor et enfin de tirer au sol. Ceci marque la fin du premier monde.

Monde II

1^{ère} section

Ce niveau est une ville fantôme. Très riche en renseignements, vous ne pourrez pas en faire le tour complet pour le moment. Commençons tout de même a l'explorer. La première maison est celle d'un prêtre qui vous explique la fonction des talismans a chaque fois que vous lui en montrerez un nouveau. Pour plus de facilité, je vous indiquerai leurs pouvoirs lors de leur découverte. Mais n'hésitez pas a lui demander conseil. En poursuivant, vous tombez nez a nez avec un démon qui paresse a l'ombre. Il vous donnera son point de vue sur chacune de vos transformations. La maison suivante est celle d'un vendeur de sorts. Pour utiliser des sorts, vous devrez d'abord trouver des parchemins sur lesquels les noter. La dernière maison située en hauteur est pour l'instant hors d'accès. Il s'agit de la demeure d'un vendeur de potions très utile. Passons maintenant au décor. Vous pouvez détruire toutes les fenêtres pour vous faire un maximum d'argent (utilisez le coup de boule de la gargouille de base). Il est aussi possible de détruite le pot de fleurs sur lequel s'appuie le démon vert. Lorsque vous avez terminé, continuez votre chemin sur la droite.



2^{ème} section

Pour votre première visite de la zone, il vous faudra vous contenter de l'exploration en surface. Vers la fin de cette section, il y a un passage secret qu'il est possible de débloquent grâce a la gargouille terrestre (cf screenshot). Nous allons pour le moment poursuivre le chemin normal.

3^{ème} section

Dans cette zone assez difficile , le mieux est de se transformer en gargouille terrestre. Grâce a ses pouvoirs, celle-ci peut briser les amas de boulets des soldats squelettes et ainsi récupérer un point de vie supplémentaire. Essayez de terminer la zone sans perdre trop de vie car le boss qui suit est un dur a cuire (lol !). Ce boss se nomme Belth. Le plus habile est de rester en gargouille terrestre et de la blaster un maximum en se faisant toucher un minimum. Il présente une grosse faiblesse face au tir de la terre et ne devrait pas tenir très longtemps. Cependant, sous cette forme, il est parfois impossible d'éviter de se faire toucher. Mais le tir de feu de Firebrand est quasiment inefficace sur lui. Vous savez donc ce qu'il vous reste a faire. La victoire sur ce boss vous rapporte, une fois n'est pas coutume, un point de vie supplémentaire. Ceci clôt le deuxième monde. Enfin, pas tout a fait ...



Retour au Monde II

Faites vos emplettes si besoin et amassez un peu d'argent, on ne sait jamais, puis poursuivez votre route jusqu'au passage secret que je vous ai montré tout à l'heure et cette fois-ci, prenez le.

3^{ème} section

Cette zone est assez riche en bonus mais de petits blocs indestructibles vous narguent. Patience, nous y reviendrons prochainement. Poursuivez votre chemin.

4^{ème} section

Une zone un peu plus difficile, en raison de la présence de nombreux ennemis, de rangées de pics et surtout de l'obscurité ambiante. Servez-vous du tir de feu pour raviver les flambeaux. N'oubliez pas le point de vie supplémentaire en route !

Le boss de ce passage secret est Ovnnunu, une sorte d'œil qui n'est pas sans rappeler un certain boss de Zelda III. Il est plutôt inoffensif. Vous pouvez soit prendre la gargouille terrestre et vous placez au sol pour tirer dans ses petits yeux, soit prendre la gargouille de base et les exterminer en l'air. Quoiqu'il en soit, le combat s'achève par un duel face à l'œil principal. Le mieux est alors de prendre la gargouille de feu. La défaite de Ovnnunu vous rapporte le second tir pour la gargouille d'origine : le Buster. Il est beaucoup plus puissant que le tir de base et peut détruire les blocs de pierre !



Retour au Monde I

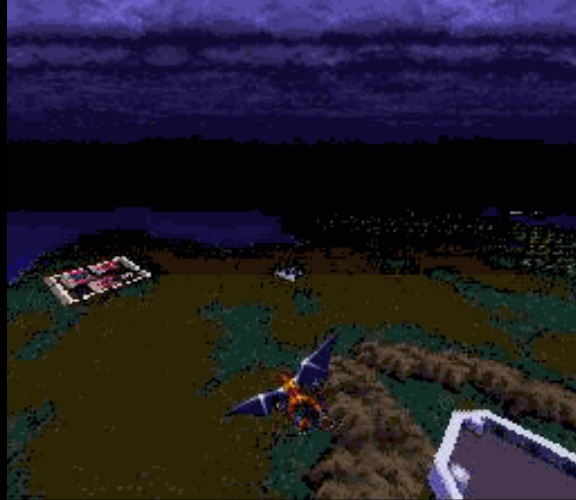
Retraversez ce premier monde et récupérez le point de vie supplémentaire qui vous narguait tout a l'heure. Affaire emballée !

Retour au Monde II

Prenez de nouveau le passage secret de la seconde section et récupérez cette fois-ci le parchemin dans la troisième zone.

La carte du monde

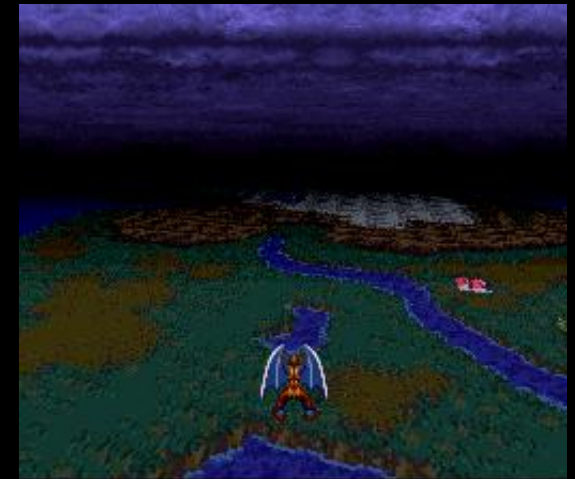
En vous baladant un peu, vous allez pouvoir rendre visite a 3 commerçants. Les 2 maisons au toit en brique sont des vendeurs de potions et de sorts. Leur stock est toutefois moins riche que celui de leurs confrères du monde II. La troisième maison est plus intéressante. Il s'agit d'un jeu ou il est possible de gagner un peu d'argent en détruisant des crânes grâce a la technique du coup de boule. Il y a 3 niveaux de difficulté, avec 3 emplacements différents sur la carte.. La victoire dans le mode le plus dur vous permet de remporter un point de vie supplémentaire.



Niveau 1 de difficulté (maison)



Niveau 2 de difficulté (île)



Niveau 3 de difficulté (lac)