

Guide et soluce du jeu :

[1. Comment affronter le boss final ?](#)

[2. Où trouver les clés et artefacts ?](#)

[3. Quelques autres petits secrets](#)

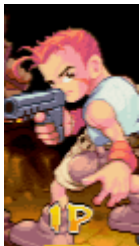
1. Comment affronter le boss final ?

Il faut soit finir les 5 niveaux en moins de 30 minutes, soit récupérer tous les artefacts du jeu.
Cumuler les 2 est impossible (il n'y a pas assez de temps).

Suivant le personnage avec lequel vous tuez le boss du 5eme niveau, le boss final est différent.

Si vous jouez à 2, ce sera (à priori) au hasard qu'il sera choisi.







Et au lieu de la "mauvaise fin" où vous vous faites chasser comme des malpropres par les habitants, et où le boss "Flame" (celui de Jake) détruit votre vaisseau, vous aurez la "bonne fin", où les habitants vous porteront en héros, et vous pourrez rentrer chez vous sur votre vaisseau. Les 2 fins (bonne et mauvaise) se ressemblent beaucoup, c'est dommage.

2. Où trouver les clés et artefacts ?

Chaque niveau possède un artefact caché, qu'il faut libérer avec une clé. La clé est cachée dans le niveau principal, et l'artefact dans une salle cachée. Le but est de trouver les 5 artefacts, afin d'affronter le boss final (ou alors, finir les 5 niveaux en moins de 30 minutes, ce qui est plus facile mais moins intéressant).

Voici pour chaque niveau, comment trouver (dans l'ordre) : la clé, la salle cachée, et l'artefact dans cette salle.

Niveau 1: Valley (par Overflow)

Avancez rapidement vers cet endroit, sautez sur le cube et détruisez le vaisseau à main nues. Vous pouvez commencer par lui envoyer le coup chargé de votre monstre, ça marche aussi :



Une fois détruit, il vous donnera une clé.

Détruisez le rocher qui bloque l'entrée du passage secret :



Explosez la grosse pierre en bas, afin de trouver l'artefact... Pour ouvrir la boîte, passez dessus avec votre personnage, l'ouverture est automatique :



Niveau 2 : Station (par B. Yoo)

Tirez en l'air, sur la zone entourée. Une lumière apparait, et la clé fini par tomber :



Détruisez la bouche d'aération, mais surtout prenez garde à **NE PAS DETRUIRE L'HOMME DE PIERRE**. Sinon, l'écran se déplace vers la droite, et vous ne pourrez plus accéder à la salle cachée :



Tirez sur la zone entourée, l'artefact tombe: il ne vous reste plus qu'à l'ouvrir :



Niveau 3 : Forest (par Overflow)

Il faut détruire cette espèce de fruit au corps à corps, **uniquement**. Sautez dans sa direction, frappez, puis remontez sur la pierre à gauche et ressautez et frappez encore. Une fois détruit, vous gagnerez la clé de ce niveau :



L'entrée de salle cachée se trouve à l'endroit entouré en violet, il suffit d'y accéder simplement, en sautant de plate-forme en plate-forme. Mais attention ! VOUS NE DEVEZ PAS DETRUIRE LE MUR DE PICS QUI SE TROUVE A DROITE DE L'ECRAN. Sinon l'écran se déplace vers la droite, et vous ne pourrez plus entrer dans la salle cachée :



Suivez le chemin indiqué afin d'accéder à la plate-forme qui vous permettra de détruire le gros rocher entouré où se cache l'artefact de ce niveau. Attention, en sautant sur la plate-forme de droite, de ne pas sauter trop loin et sortir de la salle cachée :



NB: vous pouvez tirer sur le rocher depuis le bas de l'écran, mais les ennemis vont bloquer vos tirs (jusqu'à ce qu'ils soient moins nombreux).

Niveau 4 : Snow (par shup master)

C'est la clé, et aussi la salle, les plus difficiles à accéder !

Suivez le chemin comme indiqué, et tirez sur la partie inférieure de la plate-forme, pour la faire tomber :



Dirigez-vous vers la gauche, tuez les 2 hommes de pierre, et le premier petit hélicoptère ennemi :



Dirigez-vous sur la droite (attention, la plate-forme entourée s'effondre si vous marchez dessus !), et détruisez le 2eme hélicoptère ennemi: c'est lui qui détient la clé de ce niveau.

Maintenant, rendez-vous au pied du mat un peu plus loin dans le niveau, et montez dans le vaisseau ennemi.

Montez dans ce vaisseau :

Attention: vous n'avez pas le droit à l'erreur. montez sur la première plateforme (elle bouge très vite), puis sur la 2ème qui elle aussi bouge très vite. Sautez enfin sur la plate-forme la plus en hauteur, afin d'accéder à la salle cachée :



NB: Les déplacements de ces plate-formes sont indiqués en vert. Vous n'êtes d'ailleurs pas obligés de prendre ces plateformes: l'important, c'est d'arriver à rejoindre la dernière.

Descendez, et détruisez le décors en bas à droite :



Niveau 5 : Temple (par B. Yoo)

Détruisez le char afin de récupérer la clé. A 2 joueurs c'est assez facile, tout seul ça l'est beaucoup moins. Utilisez votre monstre (les monstres de feu et d'électricité sont les plus puissants), et votre arme. N'allez pas au corps à corps: vous allez perdre du temps, de la vie, et de plus l'arme au corps à corps est la moins puissante de toutes :



Détruisez le chariot ennemi (avec la momie dedans), et entrez dans la zone entourée en violet :



Il y a 2 interrupteurs au sol dans cette salle. Pour les activer il faut sauter au-dessus, et tirer plusieurs fois vers le bas. Le premier interrupteur (ici entouré en violet) libère l'artefact, le second (à droite de la salle), libère une option de tir (option rouge = mitrailleuse) :



3. Quelques autres petits secrets.

Je vous renvoie à mon test de [DEMON FRONT](#) pour plus d'informations concernant son système de jeu.

- Changer de monstre :

Dans le cadre, vous pouvez voir que l'on peut sélectionner un monstre différent de celui imposé normalement :



NB : En haut, entouré, le rocher cache un bonus.

A l'écran de sélection des personnages, sélectionnez votre personnage, mais n'appuyez pas sur A. Maintenez appuyé la touche "start", et choisissez une direction. En maintenant appuyé start + la direction choisie, appuyez ensuite sur A. Pour chaque direction correspond un monstre différent:

* haut: bunny (glace)

* bas: rage (feu)

* gauche: flip (vent)

* droite: chip (électricité)

NB: si vous êtes mort et désirez continuer la partie ("continue"), vous ne pourrez pas refaire ce code...

- Monter ses points de level (au corps à corps).

Certains endroits vous permettront de faire monter votre score, mais aussi votre jauge de level au corps.

Frappez ici afin de gagner des pièces, et d'augmenter la jauge de niveau de votre monstre :



Lorsque vous en avez la possibilité, achevez les boss avec votre monstre: cela vous fait gagner 8 points pour sa jauge.

8 points, ça fait toujours plaisir et ce n'est pas bien dur de les avoir, alors pourquoi se priver ?



- Le super coup.

Ce n'est pas vraiment un "secret", mais tout le monde ne connaît pas forcément son existence.

Il ne s'effectue qu'à 2 joueurs. Chaque joueur doit faire charger son monstre. Puis, les 2 joueurs mettent en contact leurs monstres (un cercle apparaît alors autour d'eux), puis relâchent simultanément le bouton A.

Le super coup n'est pas très puissant, mais il touche tous les ennemis à l'écran :



- Les passages secrets.

En plus des salles secrètes où se trouvent les artefacts, il existe des chemins annexes, qui soit vous permettent de prendre un autre chemin (niveau 4: "Snow"), ou encore de gagner du temps et de zapper tout un passage (niveau 2: "Station").

Station:

Vous pouvez éviter tout un sous-niveau. Cela vous fera gagner du temps pour finir le jeu plus vite, mais il faut savoir que ce niveau est très bon pour faire monter votre jauge de tir... à vous de choisir.

Le monstre a détruit le plancher, vous etes obligé d'aller en bas :



Tuez le monstre, ou évitez-le, avant qu'il n'ai eu le temps de détruire le plancher, afin de passer par en haut et éviter le sous-niveau (gain de temps) :



Le début du sous-niveau en question :



Snow:

Dans ce niveau vous avez 2 chemins possibles.

Cette plate-forme mene au chemin le plus facile :



Grimpez sur le navire lorsqu'il est à droite de l'écran. Il mene à un chemin de pure plate-forme, très difficile, avec beaucoup d'ennemis :



Allez, encore un dernier truc en passant (le jeu en regorge), à la fin du niveau de la jungle :

Tirez sur ce monstre, ce qui va donner des pièces à la "grand-mère" sur la plate-forme au-dessus. Reconnaisante, elle reviendra à la charge, envoyant des bombes et des diamants ! Comme quoi, être généreux, ça paie :



Source : <http://pgm.database.perso.sfr.fr/demonfrontguide.htm>