

Actraiser

SUPER NINTENDO

première partie

Actraiser est un jeu inclassable qui sort vraiment de l'ordinaire.

Alliant arcade et simulation, le combat que vous devez mener tient du divin...

À ce titre, on pourrait croire qu'il s'agit d'un remake de Populous ou de Power Monger. Cependant, dès la première phase de simulation, Actraiser se démarque par un style très personnel. Vous incarnez un dieu déchu qui se réveille dans son palais céleste après un long sommeil. Vous consta-

tez alors que votre monde a vu toute trace de civilisation anéantie par le maléfique Tanzra, votre antithèse. Comme toute divinité n'existe que s'il y a des gens pour y croire, votre tâche consistera à restaurer la civilisation et la foi du peuple envers vous. Votre monde se divise en six terri-

toires qu'il va falloir pacifier afin que des hommes s'y installent et fassent renaitre de ses cendres votre culte.

LE CHOIX DU JEU

Sur la page de présentation, Actraiser vous propose deux options.



Première rencontre avec l'ange qui vous assistera.

Vous déterminez si vous souhaitez jouer en mode arcade ou si vous préférez vous faire l'intégralité du jeu. Le second choix me semble de loin le plus judicieux. Il offre, en plus de l'arcade, un aspect simulation assez simpliste pour les amateurs du genre. En fait, Actraiser est vraiment un jeu tout public.

L'ARCADE

Au début, votre palais céleste survole la région de Fillmore. Des créatures dévouées à Tanzra sèment le chaos et la désolation. Toute vie y est pour le moment impossible. Il convient, dans un premier temps, de débarrasser cette région du mal avant d'envoyer vos propres Adam et Ève. Survolant votre monde, il ne vous reste plus qu'à projeter votre esprit dans une statue de guerrier, seul vestige de l'antique civilisation. Armé d'une épée, cette statue animée va entreprendre le grand nettoyage de printemps qui s'impose. Pourfendant ses adversaires, elle va traverser des niveaux plus ou moins longs avant d'affronter le boss qui contrôle la



La phase d'action permet de pacifier un territoire.

région. Pour vous faciliter la tâche, le parcours recèle de vies supplémentaires (paradoxal pour un dieu !), de cœurs ranimant la santé du guerrier ou de sources de magie. Pas moins de douze niveaux d'arcade (deux par région) vous attendent !

L'ASPECT SIMULATION

Une fois le boss vaincu, la vie commence à se développer. C'est là que débute la phase de simulation. Votre rôle consiste alors à assister le peuple que vous avez installé en écoutant attentivement toutes ses requêtes. À coups de miracles, vous allez préparer le terrain pour l'essor



Écoutez attentivement les requêtes de vos sujets.

de la civilisation. Cependant, il subsiste quelques résidus du mal et votre peuple va se charger de les combattre. À l'aide du menu d'icônes, vous désignez les zones de construction prioritaires. L'objectif étant de conduire vos gens jusqu'aux antres des monstres afin que ceux-ci puis-

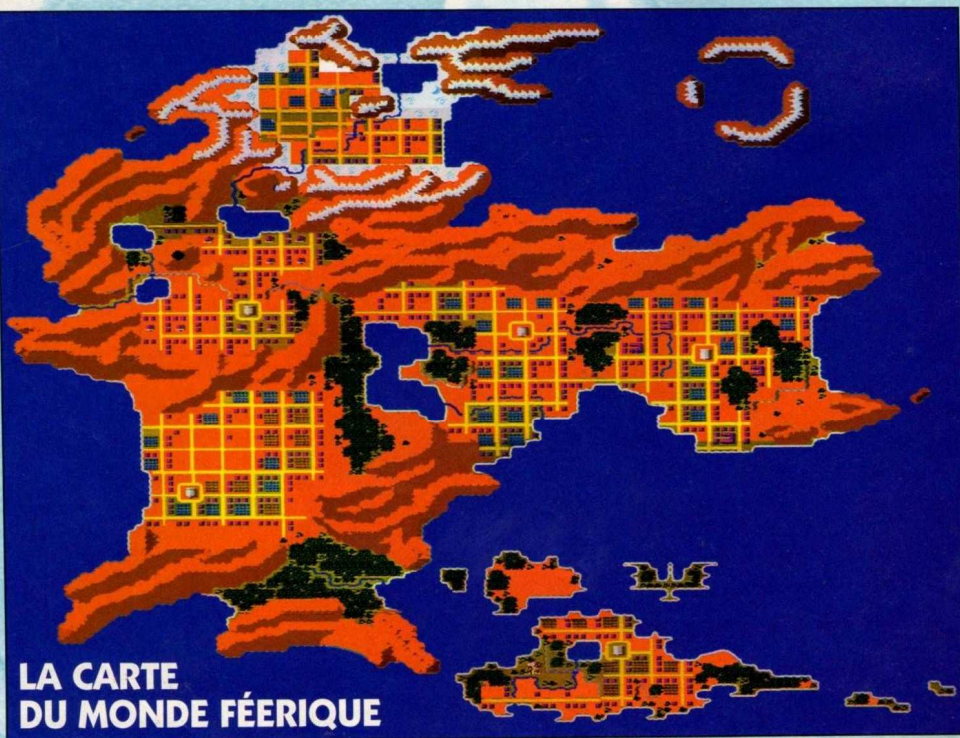


Le développement et l'évolution d'une région s'effectuent sous forme de simulation.



Les petites bulles issues des maisons indiquent un problème dans l'évolution.

sent être scellés à tout jamais. La population augmente, la civilisation évolue peu à peu. Mais, à certains moments, l'évolution peut se retrouver stoppée à cause d'événements divers, détaillés plus loin. En se développant, votre peuple fera des découvertes grâce à ses savants et à ses explorateurs. C'est alors que le porte-parole du peuple vous annonce qu'il a des offrandes à vous faire. Cela peut



LA CARTE DU MONDE FÉRIQUE



Aidez vos gens à sceller les antres des monstres.

aller d'un sort de magie (utilisable en mode arcade) à une découverte technologique (génie civil, navigation, etc.) que vous pourrez offrir ensuite à une autre civilisation. En règle générale, vous devez passer par deux séquences d'arcade, avant que la région n'atteigne son niveau d'évolution optimal. Signalons qu'Actraiser inclut également une notion de niveau d'expérience qui, en augmentant, accroît vos points de vie et de magie. L'expérience ne s'acquiert pas en fonction des monstres vaincus,



Pendant les séquences d'action, vous incarnez un chevalier.

mais selon le nombre de fidèles convertis. Mais trêve de paroles divines, place aux actes.



À ce niveau, c'est en hauteur que l'on trouve les options les plus intéressantes.



D'étranges créatures tentent de ralentir votre progression.

FILLMORE : ACTE I

Comme c'est la seule et unique région à laquelle vous accédez au premier niveau, c'est donc par Fillmore que la restauration de votre culte commence. Ce niveau se déroule essentiellement dans une forêt verdoyante, peuplée d'abominables créatures. À l'exception d'un arbre géant un peu plus résistant que l'ensemble des monstres du niveau, il n'y a pas



Utilisez ces arbres mobiles comme moyen de locomotion.

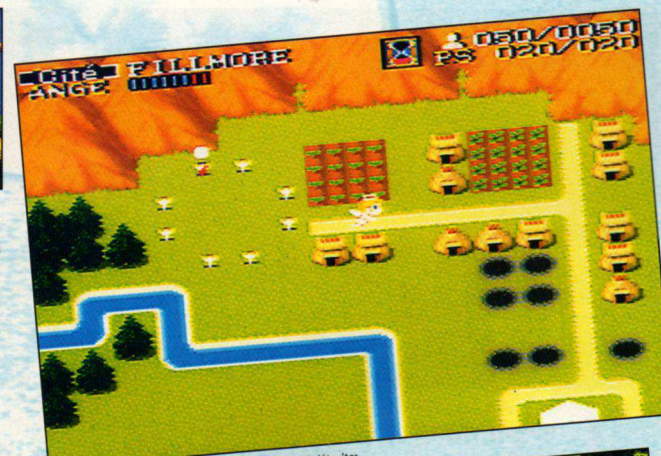
de réelle difficulté. Il s'agit quand même d'apprendre à maîtriser les mouvements de votre guerrier. D'ailleurs, l'ergonomie est un peu étrange de prime abord.

ÉVOLUTION DE FILLMORE

Comme toute ville qui se respecte, son centre est déterminé par l'église. Dans le cas d'Actraiser, le temple sera le seul bâtiment présent en début de phase d'évolution. Vous ne pouvez pas intervenir directement, aussi vous faudra-t-il envoyer un ange qui sera votre porte-parole auprès des humains. Le terrain de la région de Fillmore est caractérisé par une épaisse couverture de buissons qui interdit tout développement de la ville. Il faut



Après avoir pacifié une région, les hommes s'y installent.



Dieu a tardé à intervenir : les constructions ont été détruites.

dra donc accomplir quelques petits miracles, ne serait-ce que pour que vos fidèles continuent de croire en votre existence. Vous devrez détruire les buissons à l'aide de votre pouvoir de foudre. Il faut ensuite leur indiquer la direction dans laquelle développer Fillmore. N'oubliez pas les quelques antres de monstres ayant échappés à votre premier nettoyage. Dirigez votre peuple vers ces zones afin d'éviter que les créatures maléfiques ne ralentissent l'évolution en attaquant vos serviteurs. Au sud-est de Fillmore, une falaise déchire le paysage. Au pied de celle-ci, quelques rochers dissimulent le premier sort : le feu magique. Avec le pouvoir de



Sur la case frappée par la foudre, vous trouverez votre premier sort.

foudre, les humains pourront le trouver et vous en faire don. C'est également ici que la source d'un mal très puissant occasionnera votre deuxième phase d'arcade. Un conseil, avant de l'attaquer, attendez que la ville atteigne un développement maximal. Votre niveau d'expérience sera augmenté en conséquence.

FILLMORE : ACTE II

Ce deuxième niveau d'arcade ressemble à une succession de galeries souterraines. Les monstres sont déjà plus subtils au niveau des attaques. On notera que cette grotte se distingue par une succession de plates-formes qui exigent une certaine dextérité de la part du joueur.



Au feu ! Utilisez le miracle de la pluie.



La grotte se transforme rapidement en souterrain.

LE CENTAURE

Devant le boss, vous ne pourrez compter que sur votre épée. Cette espèce de centaure est armé d'une lance qu'il utilise de deux façons. Soit il vous charge, en abaissant son arme, soit il l'utilise pour lancer un sort de foudre. En vous mettant dans le coin de gauche en position accroupie, il ne pourra jamais vous toucher. Cependant vous devez vous exposer, de préférence entre deux utilisations du sort de foudre. C'est le seul instant sans risque où il est vulnérable. Contentez-vous de lui porter deux ou trois coups d'épée par passe d'arme afin d'éviter sa contre-attaque.



Plaquez-vous contre le mur gauche, vous êtes hors de portée de la charge...



... ainsi que de l'attaque magique du centaure.



Après son attaque magique, attaquez ses jarrets.

LE MINOTAURE

Le minotaure est surprenant par sa rapidité de mouvement. Comme pour tous les combats importants, gardez votre sang-froid. Bien que doué d'une force hors du commun, le minotaure possède un talon d'Achille. En effet, son attaque ne connaît aucune variante. Il se contente de sauter jusqu'à disparaître de l'écran et il retombe à l'endroit où il vous a vu pour la dernière fois. Il suffit de se décaler suffisamment pour éviter d'un saut la hache qu'il ne manquera pas de vous lancer en se réceptionnant. Avant qu'il ne reprenne son impulsion, gratifiez-le de deux ou trois bons coups d'épée.



Le minotaure saute et disparaît hors de l'écran.



Il retombe là où vous vous trouviez et attaque à l'aide d'une hache. Sautez pour l'éviter.



Lorsqu'il reprend une impulsion pour sauter, placez deux coups d'épée.

BLOODPOOL : ACTE I

En débarrassant Fillmore de son dernier monstre, le peuple a découvert un deuxième point de magie.

C'est maintenant au tour de la région de Bloodpool d'être pacifiée. Une nouvelle transformation dans la statue de guerrier s'impose. Vous êtes cette fois dans une zone marécageuse



Un niveau de plate-forme au-dessus des marais.



Utilisez le miracle du soleil pour assécher les marais.

parsemée de multiples plates-formes. Plus résistants, les monstres de ce niveau peuvent occasionner une chute mortelle dans le marais. Rassurez-vous, cette nouvelle séquence d'arcade est relativement brève.

ÉVOLUTION DE BLOODPOOL

Le terrain de Bloodpool est caractérisé par ses marécages empêchant toute construction. Une fois encore, vous devrez faire bénéficier votre peuple d'un miracle sous forme de sécheresse. Vous assécherez peu à



Sous les buissons...

peu les marais, permettant ainsi à votre peuple de se développer. Très rapidement, le fils du chef disparaît et ce dernier ose vous en faire part. Il vous donne un pain destiné à nourrir son fils lorsque vous le retrouvez. L'offrande acceptée, vous n'avez plus qu'à la donner à Teddy qui se trouve

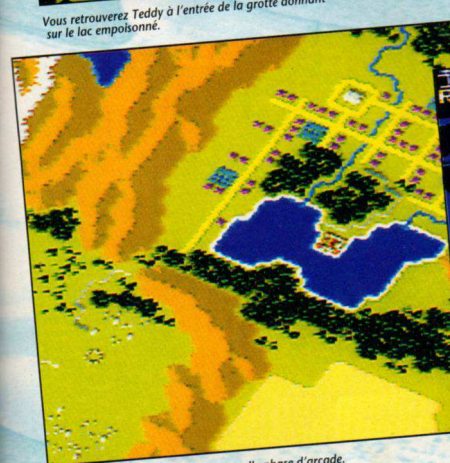


Vous retrouverez Teddy à l'entrée de la grotte donnant sur le lac empoisonné.

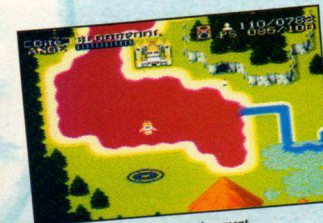


Votre peuple vous fait don du crâne magique.

à l'entrée de la grotte près du lac. Dans l'un des antres parsemés la région, vos fidèles découvriront un crâne magique. Les pouvoirs de cette relique permettent de sceller l'antre sud-ouest inaccessible aux habitants de Bloodpool. L'eau du lac sera alors purifiée, et les gens de Bloodpool



Zoom et rotation menant à une nouvelle phase d'arcade.



... le dernier antre à sceller magiquement.

pourront pêcher. Plus tard, l'évolution de Bloodpool va passer par une découverte dont on se serait bien passé : le stress. Les habitants seront alors dans l'incapacité de travailler jusqu'à ce que vous trouviez une solution. Nous y reviendrons...

BLOODPOOL : ACTE II

À l'ouest de Bloodpool a été érigé un château avant même que vous ne pacifiiez cette région. À n'en pas douter, c'est bel et bien un repaire du Mal que vos fidèles vous demanderont de détruire. Le parcours est assez long, et c'est encore l'adresse qui sera votre atout principal. Explo-



Zoom et rotation menant à une nouvelle phase en fermant le dernier antre, l'eau du lac retrouvera sa pureté originelle.



Sur les créneaux du château.

LE LION AILÉ DES MARAIS

Deux échafaudages de plates-formes séparées par une portion de marécage, c'est le cadre de votre prochain combat. Votre nouvel adversaire n'est autre qu'un lion ailé des marais. En arrivant dans la zone des hostilités, placez-vous sur l'échafaudage de trois plates-formes situés à votre droite. Votre adversaire se place sur celles de gauche en sautant de l'une à l'autre pour cacher ses boules de feu. Lorsque l'atteint la plate-forme supérieure gauche, il fait un bond sur la plus haute des trois plates-formes de droite. En restant en permanence sur celle du milieu, vous n'aurez qu'à sauter pour éviter ses boules de feu et lui asséner deux coups d'épée par saut.



Placez-vous sur les plates-formes de droite.



Évitez les boules de feu qu'il lancera successivement des trois différentes plates-formes de gauche.



Attendez qu'il saute sur la plus haute des trois plates-formes de droite pour lui asséner un ou deux coups d'épée.



L'orbe recèle une source de magie qui s'avère très utile contre le boss.

rez bien le château avant d'affronter le boss. Deux points de magie peuvent être récoltés pour la durée de l'acte II seulement.

KASANDORA : ACTE I

En prenant votre forme de guerrier, vous allez une nouvelle fois entreprendre le nettoyage de la troisième région. Les dunes de Kasandora sont peuplées de créatures aussi bien végétales qu'organiques. Ces nouveaux adversaires s'avèrent être de bien meilleurs combattants que ceux précédemment rencontrés. On



Même la flore vous est hostile.



Méfiez-vous des trajectoires de ces créatures alliées.

retiendra principalement de ce niveau sa relative longueur. Elle exige une bonne dextérité pour déjouer les pièges des plates-formes.

ÉVOLUTION DE KASANDORA

Avant tout travail de construction, vous devrez encore effectuer des miracles en faisant pleuvoir. Les dirigeants de la Cité vous confieront qu'un de vos sujets s'est égaré dans le désert. Le seul moyen de le retrouver consiste à construire dans sa direction mais, malheureusement, il sera



Des créatures plus balaises que vous ont déjà succombé ici.

déjà mort de soif. Pour vous aider, le chef de Kasandora va découvrir et créer la première musique qui s'avère être un excellent remède contre le stress. Transmettez alors cette découverte aux habitants de Bloodpool

LE MAGICIEN



Placez-vous légèrement sur la gauche de l'écran.



Évitez ses attaques d'un saut si c'est nécessaire.



Attaquez-le à chaque fois qu'il apparaît sur la plate-forme inférieure.



Lorsqu'il a perdu la moitié de son énergie, envoyez toute votre magie...



... avant qu'il ne se transforme en loup-garou.

Le boss du château possède une technique de combat assez semblable à celle du monstre des marais. Cependant, lorsqu'il a perdu la moitié de son énergie, il se transforme en lycanthrope, bien plus efficace au combat. La solution consiste à garder tous ses points de magie pour les utiliser juste avant la mutation. Pour l'entamer, placez-vous à gauche du centre de l'écran. Le magicien se téléportera sans arrêt sur l'une des trois plates-formes de gauche. Lorsqu'il se trouve sur la plus basse, frappez-le entre son tir et son sort de foudre. Quand sa barre d'énergie arrive à la moitié, envoyez la purée de feu magique. Imparable.

LE VER DES SABLES



Maintenez la direction enfoncée sur la gauche pour éviter de glisser au fond de la cuvette.



Il attaque par des jets de pierres tant que vous ne le touchez pas.



Le léger décalage de la pierre la plus à gauche laisse un petit espace de sécurité.



Balances toute votre magie dès que possible avant de le terminer à l'épée.



Mettez-vous au centre de la cuvette pour éviter les pinces d'un saut.

Voilà enfin un boss digne de ce nom. Cet étrange vers géant vit au fond d'une cuvette dont les rebords sont constitués de sable glissant vers le fond. Dans la zone de combat, le vers émerge du fond de son trou afin de lancer une série de pierres. Le succès du combat dépendra de votre réserve de magie et, dans une moindre mesure, de votre dextérité. À chaque jet de pierres, celles des extrémités sont légèrement décalées par rapport aux autres, vous laissant ainsi un léger espace de sécurité. Lancez ensuite toute la magie dont vous disposez avant de débiter un délicat corps à corps. Chaque coup d'épée porté au monstre le fait disparaître sous terre. Ses pinces sortent alors des deux côtés de la cuvette en se rabattant vers le bas. Placez-vous au fond et évitez d'un saut ses pinces avant qu'il ne ressorte.

pour qu'ils se remettent au travail. D'autre part, les pluies diluviennes que vous déclenchez vont désensabler une pyramide maléfique qui constitue l'acte II de la pacification de la région.

LA PYRAMIDE : ACTE II

Cette nouvelle phase d'arcade se déroule dans la pyramide qu'il faudra explorer dans son intégralité. C'est encore un niveau assez labyrinthique dont les décors égyptiens sont vraiment remarquables. Une succession



La pyramide est un antre que vous devrez sceller vous-même.



On admire les décors égyptiens.

de plates-formes vous y attend. Sachez aussi qu'à proximité des obélisques vous découvrirez un point de magie, mais il n'est pas indispensable. C'est au terme de votre combat avec le boss de ce niveau que prend fin l'aide de jeu de ce mois-ci. Dans le prochain numéro, nous verrons comment pacifier les trois derniers territoires... mais vous avez déjà là pas mal de pain sur la planche.



Quoi de plus normal que de rencontrer des momies dans une pyramide ?

Wolfen



Fertilisez le désert en faisant tomber la pluie.



L'ange survole la case dans laquelle se trouve le sort « poussière d'étoiles ».

LE PHARAON

Un peu semblable au minotaure dans son style de combat, le pharaon ne devrait pas vous poser trop de problème. Je l'aurais mieux vu dans les premiers niveaux. Il traversera votre écran en lévitation et tombera brusquement sur vous. Adoptez la même technique de combat que pour le minotaure et vous en viendrez rapidement à bout.



Le pharaon traverse l'écran en lévitation.



Dès qu'il passe au-dessus de vous, il tombe. Anticipez cette stupide attaque...



... avant de l'allumer sans gros problème.

Actraiser

SUPER NINTENDO

seconde partie

En tant que dieu, vous devez combattre le chaos et soutenir votre peuple.

Suite et fin du jeu le plus mégalo qui ait jamais été édité sur console.

Le mois dernier, la rubrique des « Plans et astuces » s'achevait sur l'exploration et la fermeture de la pyramide de Kasandora. Après la pacification du territoire, le peuple qui l'occupe atteint le niveau d'évolution maximal. Il ne reste donc plus qu'à attendre que le développement de la population arrive à son terme. Malheureusement, le destin en a



Une vue aérienne de Marahna.



La jungle regorge de ruines antiques. Cela confirme la thèse qu'une civilisation a déjà occupé cette planète.

ACCROISSEMENT DÉMOGRAPHIQUE

Comme tout dieu qui se respecte, il convient d'éprouver la foi de vos sujets. À ce moment de la partie, vous devez avoir atteint le minimum de points de sort requis pour lancer un tremblement de terre. Revisitez chaque territoire pacifié et déclenchez des secousses sismiques. Mais attention, avant de vous lancer dans la destruction tous azimuts, il vous faut atteindre le plus haut degré d'évolution. En effet, pendant le tremblement de terre, les constructions antérieures au niveau technologique maximal sont détruites. Il faut savoir que Dieu détruit ce qu'il n'estime pas parfait, pour que son peuple améliore son environnement. Pour la beauté du paysage ce n'est pas mal, mais c'est encore mieux pour la démographie. Même si la population en prend un coup, n'oubliez pas que les constructions modernes abritent plus de personnes. Vous gagnez donc ainsi deux ou trois niveaux d'expérience...



Après un séisme, seules subsistent les constructions les plus évoluées.



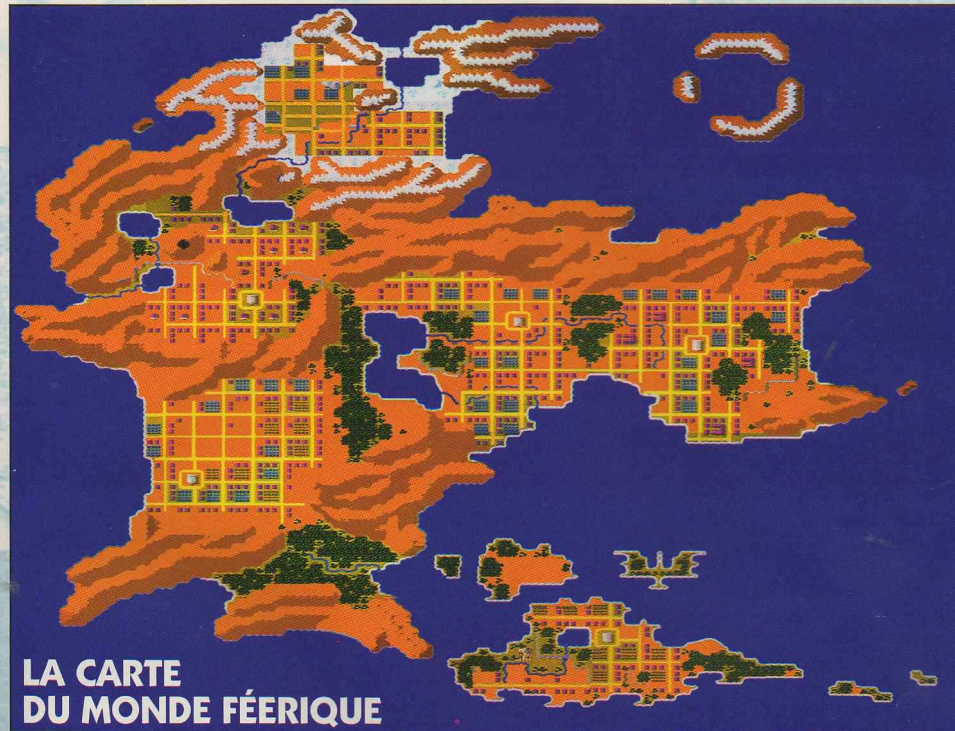
La phase de reconstruction se solde par un accroissement de la population.

décidé autrement. Une épidémie de peste décime votre peuple, interdisant tout accroissement de la population. Juste avant cette épidémie, le prêtre de Kasandora vous remet une tablette antique en forme d'oiseau...

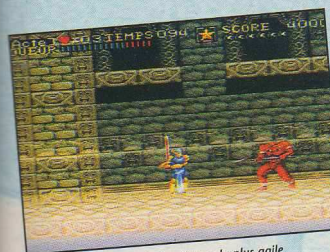
Notre aide de jeu va reprendre à ce stade de la partie.

MARAHNA : ACTE I

Le territoire de Marahna se caractérise par un climat tropical, proche de celui que l'on connaît sur Terre. Cependant, la faune et la flore sont loin d'être aussi accueillantes que sur notre bonne vieille planète. Ce premier acte assez court se déroule dans les brumes et les marais. Pour conserver de bonnes chances de



LA CARTE DU MONDE FÉRIQUE



Le monstre sans tête est la créature la plus agile au combat.

vaincre le boss, ne vous précipitez pas. Les monstres qui peuplent cette jungle hostile sont résistants et vifs dans leurs déplacements. Méfiez-vous tout particulièrement du monstre sans tête.

ÉVOLUTION DE MARAHNA

Cette région est la plus riche en événements et en interventions divines. Pour commencer, il est fort utile d'assécher les marais avec



À l'aide de la foudre, vous pouvez débroussailler un petit secteur de l'île.

LA PLANTE CARNIVORE

C'est le seul boss végétal que vous devez affronter. Il se défend à l'aide de projectiles dotés de tentacules et d'une liane qui traverse sans arrêt l'aire de combat. Deux plates-formes vous permettent d'atteindre son point sensible et d'éviter les incessants va-et-vient de la liane. Postez-vous sur la plate-forme de gauche et attendez le passage de la liane. Ensuite, faites un saut avant son attaque et traversez la distance qui vous sépare de la seconde plate-forme. Quand le boss vous présente le bec, donnez-lui quelques bons coups d'épée. Répétez l'opération jusqu'à sa mort...



Attendez sur la plate-forme de gauche l'attaque de la liane.



Effectuez un saut avant son passage pour gagner la plate-forme opposée.



Donnez ensuite deux coups d'épée au monstre avant de répéter l'opération de la première photo.



Lorsqu'il ne lui reste qu'un tiers de vitalité, synchronisez votre attaque magique avec l'apparition de son bec.



Les prêtres ne vous demandent rien de moins que de relier le continent à l'île nord-ouest.

l'option « sécheresse » et de déboiser avec celle des « éclairs » ! Ensuite, remettez au peuple la tablette correspondant à celle de l'île nord-est. Des navigateurs exploreront l'île et vous rapporteront un nouveau sort : l'aura magique. Sachez aussi que sur Marahna pousse une herbe capable de guérir la peste. Prenez votre nouveau don et quittez momentanément Marahna pour remettre cette herbe



Sur l'île, vos fidèles trouvent une herbe aux vertus curatives.



L'acte II se déroule dans le temple du faux dieu.

VISHNU

Qui aurait cru que le faux dieu avait des allures de Vishnu ? Quoi qu'il en soit, ça n'a aucune importance. Sus à l'imposteur ! Ce boss dispose de plusieurs attaques et il se sert souvent d'une boule d'énergie. Vous ne pouvez l'éviter qu'en sautant. De temps à autres, des plates-formes (épineuses) destinées à vous écraser tombent au sol, avant de remonter lentement. Sautez dessus pour vous hisser à hauteur du boss et donnez-lui deux coups d'épée. Enfin, rejoignez rapidement le plancher des vaches pour ne pas être broyé par le plafond. Il arrive parfois que le boss vous saute dessus. Profitez-en ! Évitez son attaque et parez-la par quelques bons coups d'épée car c'est à ce moment qu'il est vulnérable. Cependant, la victoire dépend pour beaucoup de votre capacité à conserver votre sang-froid.



Évitez d'un saut les boules d'énergie.



Utilisez les plates-formes pour atteindre le monstre.



Méfiez-vous en lorsqu'il se laisse tomber sur vous. Et profitez-en : il est vulnérable quelques instants.



Comme d'habitude, achevez-le avec l'aura magique...



Rien de plus facile : déclenchez un tremblement de terre.

Mais quand un dieu rencontre les pires difficultés pour faire évoluer son peuple que se passe-t-il ? Eh bien, les habitants se tournent vers une autre divinité. À vous de remettre les choses en ordre.

LE TEMPLE DU FAUX DIEU : ACTE II

Une fois dans le temple, ne vous attardez pas à vous demander comment vos déloyaux sujets ont pu se

LE DRAGON

Une fois n'est pas coutume, votre champ d'action se limite à quelques plates-formes. Prenez sans faute, le bonus qui augmente la puissance de votre arme car vous risquez d'en avoir grandement besoin. Lorsqu'il apparaît, utilisez votre épée sans discontinuer en observant bien ses trajectoires d'attaque. Si vous n'êtes pas sûr de vous, utilisez votre magie. Il ne devrait pas y résister.

Observez bien les trajectoires d'attaque du dragon.

Votre épée projette des champs de force vous permettant d'atteindre votre adversaire à distance.

Avant d'utiliser la magie, laissez-le approcher près de vous.

Utilisez l'aura magique au dernier moment pour créer un maximum de dommages.



Itinéraire 1 : les têtes des statues se détachent pour vous attaquer.



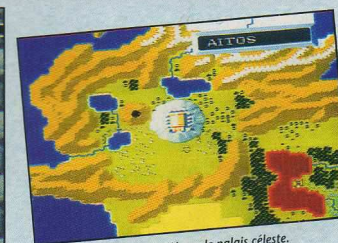
Itinéraire 2 : c'est une épreuve de dextérité qui vous attend.

vous arriverez au niveau de la cascade, le boss ne sera plus très loin. Collectez toutes les options qui se trouvent dans ce secteur avant de l'affronter.

laisser séduire par les paroles du faux dieu. Vous allez remettre les pendules à l'heure sans beaucoup de difficulté. Deux itinéraires vous mènent vers deux boss de fin. Au niveau du danger, c'est du pareil au même !

AÏTOS : ACTE I

Avant de vous lancer dans la pacification d'Aïtos, assurez-vous que Marahna ait atteint son développement maximal. La première phase d'arcade de ce territoire se déroule dans les rochers où votre dextérité sera mise à rude épreuve. Lorsque



Le territoire d'Aïtos survolé par le palais céleste.



Ce monstre a tendance à se mettre hors de portée à votre approche. Dans ce cas, ignorez-le.



La première partie de la pacification est plutôt aérienne.



En franchissant cette cascade, la dernière option augmente la puissance de votre épée.

ÉVOLUTION D'AÏTOS

Le peuple d'Aïtos est très actif. Malheureusement, le ciel de ce territoire est également peuplé de créatures



L'apparition de ces nouveaux monstres en forme de crâne va vous poser des problèmes de développement.



Et Dieu créa la vie...



Faites preuve de compassion et déclenchez une averse sur le temple.

tures très hostiles et l'utilisation des flèches d'ange et des bombes va être très utile. Dès que le premier antre est définitivement scellé, le chef de la communauté est blessé. Il succombera à la clôture du second. Sa femme vous demande alors de faire preuve de charité en activant les larmes divines : la pluie. L'évolution d'Aïtos passe aussi par la découverte des moulins à vent. Pour les faire tourner, votre peuple vous demande de faire souffler le vent. La population de cette région va aussi découvrir les

LA ROUE

Le combat avec ce boss est très facile. À première vue, il ne semble pas avoir de point faible. Lorsqu'il se déplace, qu'il va et vient sur le sol, utilisez les plates-formes pour ne pas être touché. Lorsqu'il s'envole pour cracher cinq boules d'énergie, placez-vous au centre de l'écran en repérant les zones que son attaque n'atteint pas. Attendez qu'il regagne l'un des bords de l'écran pour le gratifier de quelques coups d'épée. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous jugiez bon de l'achever avec l'aura magique.



Utilisez les plates-formes pour éviter ses va-et-vient au sol.



Quand il s'envole pour attaquer avec ses cinq boules d'énergie, repérez les zones qu'elles n'atteignent pas.



Après cette attaque, il va se placer sur un bord de l'écran : c'est le moment de passer à l'offensive.



Pour l'achever, utilisez le sort « aura magique ».



Le peuple d'Aïtos est à l'origine de nombreuses inventions, notamment celle du moulin à vent.

vêtement chauds grâce à la toison des moutons. Enfin, le volcan entre en éruption. On vous demande de calmer les ardeurs destructrices du volcan... À vous de jouer !

LE VOLCAN : ACTE II

Attention, les choses sérieuses commencent. L'exploration des entrailles du volcan est très ardue. Avancez avec prudence et observez



Le volcan est en éruption. Pas la peine d'être grand clerc pour deviner qu'il s'agit de la prochaine phase d'arcade.



Encore une séquence de plate-forme pure et dure.

LE DÉMON

Le combat se déroule dans de l'eau peu profonde où deux renforcements offrent une protection. Le monstre dispose de deux attaques, dont une en rase-mottes que l'on évite en se plaçant dans un des deux trous d'eau. Sa seconde attaque consiste en une traversée latérale de l'écran durant laquelle il balance une série de projectiles magiques. Il est impossible de tous les éviter. La meilleure solution consiste à être touché quand on se dirige dans le coin opposé de son déplacement. Ne faites pas durer le combat, profitez de son attaque en pique pour utiliser l'aura magique.



L'attaque en rase-mottes est difficile à éviter, sauf en vous plaçant dans les trous de la couche de glace.



Il prépare son attaque magique, apprêtez-vous à passer dans le coin opposé.



Impossible de franchir sa pluie d'attaques magiques, vous êtes obligé d'encaisser au moins une.



Mieux vaut en venir à bout magiquement !

sieurs fois ! Il n'y a pas de recette miracle, seule votre adresse vous permettra d'accéder au boss.

NORTHWALL : ACTE I

Vous arrivez au sixième et dernier territoire à pacifier. Situé au nord du continent, Northwall est un pays couvert de glace. La phase d'arcade se déroule essentiellement dans des grottes de glace. L'eau glacée n'est pas mortelle. Vous pouvez donc vous



Attention, seules les deux plates-formes supérieures sont sûres.



Le fond du cratère est proche.

attentivement les déplacements et les attaques des monstres. Ne craquez pas, vous vous y reprendrez à plu-



Survol de Northwall, la dernière région.



Voici l'équipement que vous devez posséder avant d'entamer cette dernière pacification.

permettre de rater un saut entre deux icebergs. Lorsque vous commencerez l'ascension d'un puits jonché de plates-formes, sachez que le boss n'est plus très loin.

ÉVOLUTION DE NORTHWALL

Intégralement recouvert de neige, Northwall ne peut absolument pas se développer avant que vous n'utilisiez le pouvoir « sécheresse ». Offrez dès le début la toison de mouton à la population afin qu'elle puisse se confectionner des vêtements chauds. Ici encore, l'utilisation des bombes et des flèches d'ange va être d'une grande utilité. Cette phase d'évolution est très souvent contrariée par les harcèlements de monstres. Citons par exemple les démons rouges qui affectent tout particulièrement de



Une ascension délicate vous attend avec des attaques incessantes à contrer.



Utilisez ces mini-icebergs pour ne pas abîmer votre armure.



On retrouve les monstres pas commodes que sont les crânes.



Le champ marron n'est pas en jachère, mais stérile.



L'arbre géant surplombant le lac est le repaire du dernier monstre.

rendre vos champs stériles. Le remède consiste à utiliser la foudre comme charrue afin qu'ils retrouvent leur fertilité. Au nord-est de North-wall, un gigantesque arbre pousse au



Au cœur de l'arbre, restez vigilant.

L'ARBRE DES GLACES : ACTE II

C'est au pied de l'arbre géant que débute cette dernière phase d'arcade. Après avoir découvert l'entrée située dans le feuillage enneigé, vous pénétrez dans l'arbre. Une fois à l'intérieur, explorez la proximité de l'entrée : de nombreuses options y sont dissimulées. Vous finirez par arriver au cœur de l'arbre où une ascension vertigineuse vous attend. Là encore, votre dextérité sera mise à rude épreuve sans qu'une recette miracle puisse être donnée.



L'entrée de l'arbre est située dans son feuillage.

LA DRAGON DE GLACE

Le dragon de glace est le dernier boss, enfin presque. Il dispose lui aussi de deux attaques. La première rassemble assez à l'attaque en rase-mottes du boss précédent. Le seul moyen d'éviter le contact est de fuir dans la direction opposée jusqu'à ce qu'il regagne les airs. En bon dragon du froid qu'il est, il crache des projectiles de glace. Au contact du sol, ces derniers se divisent en plusieurs fragments difficile à éviter. Une fois encore, il est préférable d'écouter au maximum le combat en utilisant la magie.



Le dragon de glace attaque de la même façon que le démon.



Le rase-mottes s'évite au prix d'une fuite éperdue dans la direction opposée.



Les projectiles de glace sont difficiles à éviter.



Ne faites pas durer cette confrontation, il peut être vaincu en trois utilisations de l'aura magique.

TANZRA ET SES LIEUTENANTS



Il est très difficile d'éviter les haches du minotaure. Utilisez deux points de magie au maximum.



Le magicien ne pose guère de problème.



Comme le magicien, le pharaon peut être vaincu à l'aide de la technique décrite dans la première partie de l'aide de jeu (Player One n° 32).



La roue est beaucoup plus rapide, aussi bien dans ses déplacements que dans ses attaques. Utilisez toujours la même technique.



Armez-vous de patience pour le combattre sans l'aide de la magie. Anticipez ses attaques en synchronisant votre saut par rapport à lui.



Utilisez deux ou au maximum trois unités de magie.



Tanzra : vous êtes équipé de l'épée d'énergie pour ce combat. Utilisez le sort « poussière d'étoile » et vous en viendrez très vite à bout sans magie.



Lorsque vous aurez détruit sa tête, vous aurez la surprise de découvrir sa forme véritable. Il a le double de points de vie que vous et il faut espérer que vous ayez suffisamment d'unités de magie pour le détruire définitivement.



Gros plan sur l'île de Death Heim.

DEATH HEIM

L'élimination de ce dernier boss va entraîner d'importantes conséquences. Une île mystérieuse va surgir du fond des océans, au nord-est du continent. C'est là que se sont réfugiés les six boss des actes II de chaque région. Bien sûr, avant de combattre Tanzra, le démon maléfique qui a détruit votre foi, il va falloir les vaincre tous une nouvelle fois. À une différence près quand même : vous ne disposez que de quatre vies



C'est du sommet de cette plate-forme que vous serez téléporté devant chaque boss pour une ultime confrontation.

pour mener à bien cette tâche. Pour corser le tout, les boss sont beaucoup plus vifs et leurs attaques diffèrent légèrement de celles de votre première rencontre. Cependant, les grandes lignes de leur technique de combat restent pratiquement les mêmes. Armez-vous donc de courage et de ténacité pour cet affrontement final. La fin du jeu est à ce prix. Si vous avez quelques difficultés, n'oubliez pas qu'à vaincre sans combattre on triomphe sans gloire. Mais rassurez-vous, dans Actraiser ce n'est certainement pas le cas !

Wolfen