

Votre père en son temps, réussit à vaincre l'épreuve du Solstice d'été. Il en ressortit grandi, sa magie s'en trouva décuplée et son savoir plus que grandiose. Mais la chair est faible et une certaine Sonia sonna la perte de celui-ci, le grand Shadax ! Elle lui demanda de lui servir de grand maître car elle était passionnée par tout ce qui touchait aux sciences occultes.

Malheureusement Shadax, dans sa soif d'apprendre, ne sonda pas l'âme de son élève, et c'est bien dommage, car il y aurait découvert une noirceur et une perfidie que la bête en personne n'aurait pas dénigrées !

Il reste qu'au fil du temps, Sonia tissa son emprise sur Shadax telle une toile digne d'Ungolianthe, et l'empêcha de communiquer avec le reste du monde. Or un jour, et justement lors de l'équinoxe, une lettre alarmante arriva de votre père qui avait disparu depuis plusieurs mois. "Viens à mon secours", signé Shadax ! N'écoutant que votre cœur, et en aucun cas votre raison, vous vous précipitiez alors dans une aventure aussi ardue que périlleuse, suivant ainsi le chemin que votre père avait emprunté en son temps ! Huit donjons à visiter, une multitude de monstres et des gardiens de niveau à faire pâlir le plus coriace des suppôts de Satan ! Dans cette première partie, nous vous présenterons l'intégralité des cinq premiers donjons, et le tout en montages, s'il-vous-plait !
On dit merci qui ?



Equinox



Quelques petits conseils

Voici quelques petites aides de jeu, qui pourront vous être utiles en cas de panne sèche :

- Vous arrivez dans une pièce, et vous voyez un jeton, mais entre vous et lui, des pics sont dressés et vous ne voyez aucun moyen d'y accéder, pas de plates-formes ni autres ascenseurs. Pas de panique, il se peut, et vous le verrez très vite en regardant nos plans, qu'un passage secret mène à cet endroit. Il se peut aussi, que vous puissiez déplacer un bloc que vous calerez entre vous et les pics, de manière à atteindre le jeton. Troisième hypothèse, vous pourrez peut-être trouver un bloc invisible qui vous permettra d'atteindre le jeton tant convoité.
- En entrant dans une pièce dans laquelle des ennemis sont présents, acharnez-vous à les tuer. Même si ce sont de vulgaires blobs, ils se pourrait qu'ils vous donnent un jeton. Mais le plus souvent, ils vous laisseront, après leur mort, une pomme ou une potion vous redonnant des points de magie.
- Si vous manquez cruellement de points de magie, allez refaire le plein en affrontant à la surface, les chauves-souris et autres géants. Vous êtes sûr qu'après les avoir battus, ils vous donneront plusieurs potions remontant ostensiblement vos points de magie. Voilà ce qu'on appelle faire ses courses à bas prix !
- À chaque fois que vous battez un gardien, vous verrez remettre une corde pour votre harpe. Quand vous aurez récupéré toutes les cordes, vous pourrez alors emprunter les téléporteurs de pierre. Vous savez, ce sont ces croix de pierre plantées à même le sol : en vous plaçant dessus, et en jouant de votre instrument, vous verrez téléporté de l'autre côté de l'île. C'est bien pratique et ça évite de faire mille allers et retours entre chaque île !
- Si vous vous faites tuer avant de sortir d'une pièce où vous aviez récupéré un jeton ou une clef, l'objet que vous aviez réussi à obtenir, se remettra à sa place et vous serez obligé de recommencer à aller le chercher. Alors, si vous vous faites tuer avant de sortir de ces pièces, n'oubliez pas d'y retourner pour récolter à nouveau l'objet tant convoité, et ainsi ne pas continuer votre route en vous croyant toujours en possession de celui-ci ! Je peux vous assurer que c'est frustrant de se retrouver coincé devant une porte, alors qu'on est sûr d'avoir la clef !
- N'oubliez pas de sauvegarder le plus souvent possible, pour ne pas recommencer votre quête alors que vous êtes blindé en clefs et autres parchemins.

Le code que même Alain surnommé "Super Charentaises Man", il était dégoûté quand il l'a vu !

Pour avoir les vies infinies et la magie infinie, faites avec la première manette quand la page de présentation apparaît et que l'option Star est disponible : L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L et R. Si le cheat mode a bien fonctionné, vous verrez l'écran du dessous, qui était rouge, se colorier en vert.

L'ignoble Bonehead. Pour le battre, vous devrez faire preuve de réflexe et de patience car avec vos dagues pas très puissantes, la lutte sera rude pour arriver à vos fins ! Son point vital est son nez, enfin le trou qu'il y a à la place fera l'affaire. Il n'est pas très rapide et attaque le plus souvent de deux manières. La première est simple : il balaye une partie de l'écran de haut en bas, sans changer de direction pendant quelques secondes, puis commence sa seconde attaque qui n'est pas très difficile non plus à éviter. Il fait un losange dans la pièce en partant du milieu d'un des murs, pour l'éviter, placez-vous tout simplement dans un angle et attendez qu'il passe ! Il se mettra ensuite au milieu de la pièce, et deviendra invincible en lançant deux fantômes. Le crâne ne réapparaîtra que lorsque vous aurez détruit les deux morts engoncés dans leurs lincools. Voilà, maintenant sus à son naseau et à vous la deuxième île !

Vous devrez détruire quatre fantômes dans cette pièce, pour pouvoir atteindre la clef blanche qui vous permettra d'ouvrir la porte menant au gardien. Les fantômes vert, peuvent être tués de cinq coups de dagues, par contre, le fantôme bleu devra être touché une dizaine de fois pour être détruit.

Sautez bien à partir du bord de cette plate forme et vous finirez empaler sur les pics du bas. Ne vous faites pas avoir par la fausse trois -D qui, la plateforme sur laquelle vous devez sauter se trouve à face de celle de départ.

Votre premier parchemin magique. Celui de la vie, très utile, il vous rajoute un essai à chaque fois que vous l'utiliserez.

Quatre jetons disponibles dans cette pièce. Prenez garde à ne pas vous empaler dans les pics, ce jeu est ce qu'on appelle en technique, en 3D isométrique et la vision que vous avez de l'écran est toujours décalée, alors, pas d'impair !

La clef, la seule, l'unique, celle qui permet d'ouvrir la porte menant au gardien.

Votre première arme, la dague qui, si elle n'est pas très puissante, n'en reste pas moins meurtrière. Et puis, si vous n'êtes pas content, vous avez qu'à vous battre à mains nues, vous verrez, les ennemis aiment bien les massages !

Galadonia

Vous commencerez votre périple dans ce petit pays où le mal n'a pas encore atteint son apogée. Un donjon de seize salles vous attend, et je peux vous assurer que ce n'est rien comparé aux autres donjons : pour votre gouverne, celui de l'île de la mort en contient cent quatre ! Ledit donjon peut être atteint par trois villages. Plus qu'un premier niveau, c'est plus une mise en train qu'autre chose, alors, profitez-en pour commencer à manier d'une main de maître, notre héros, fils du célèbre Shadax !

Equinox

Tori

Dans ce deuxième niveau, vous vous retrouverez sur l'île de Tori. Quatre villages y sont présents et vous permettent d'accéder à un donjon de trente quatre salles. Vous pourrez y récupérer une nouvelle arme et un nouveau parchemin. Le boss s'appelle Sung Sung, ne me demandez pas s'il a des origines mongoles. Il n'en reste pas moins qu'il va vous en faire voir de toutes les couleurs lorsque vous l'affronterez !

Quatre gardes patrouillent sur ce muret. Vous devrez tous les tuer pour récupérer une clef verte. Attention, leur seul point sensible est le dos, alors, tirez à bon escient !

Votre deuxième magie, le ralentissement, Très pratique pour passer un endroit rempli d'ennemis.

Vous pourrez pousser le bloc A pour traverser le mur de pics et ainsi atteindre les différentes portes menant aux autres pièces du jeu.

Poussez le bloc A contre le muret pour pouvoir y grimper et tuer le garde.

Tuez le garde qui patrouille près du bloc de sortie pour collecter votre deuxième jeton.

Grimpez sur le gros champignon pour réussir à dégommer tous les fantômes. Vous récolterez après leur mort un jeton.

Pour prendre cette clef, poussez le bloc A vers la gauche. Ne vous inquiétez pas s'il ne bouge pas dans la seconde, il est très long à déplacer.

Le shuriken, Nettement plus puissant que la dague, vous en aurez plus que besoin pour espérer battre Sung Sung !

Là, va falloir se creuser les meninges ! Poussez le bloc A sur les pics, puis placez le bloc B à l'ancienne place du bloc A. Les deux blocs maintenant alignés, poussez le tout sur les pics et vous pourrez traverser sans encombre cette mer de mort jusqu'à la clef tant convoitée !

En tuant ces chevaliers, vous récupérerez un jeton. Comme pour tous les chevaliers, le seul point sensible de leur armure est le dos.

Poussez le bloc A vers la droite. Il tombera dans le trou, entre les deux pics et vous permettra de traverser ceux-ci pour collecter la clef.

Une clef rouge et un jeton vous attendront sur ces trois blocs.

Ha, Sung Sung le terrible ! Il est tellement laid qu'il se planquera dans le sol avant de vous attaquer et si possible par derrière, vraiment un lâche ! Il n'est pas très dur à battre, une fois à la surface, il balaye l'écran de long en large assez lentement et vous lance des pierres à la figure. Son seul point sensible est la tête, donc à bon entendeur, salut !

Equinox



Pour atteindre cette clef, vous devrez passer et sauter sur une série de plates-formes mises en trompe-l'œil. Je m'explique, la 3D isométrique de ce jeu est du plus bel effet, c'est d'ailleurs ce qui fait tout son charme, mais on a vite fait de se tromper et d'être sûr qu'une plate-forme se trouve en face de soi alors qu'elle est sur le côté !

Grimper sur le bloc qui navigue parmi les pics pour atteindre la clef. Attention cependant, car les plates-formes menant à l'objet tant convoité sont glissantes alors ne vous faites pas surprendre !

Attention, piège à c...n ! Placez-vous sur le point A et avancez tout droit sans toucher à la manette, en cherchant à partir à droite ou à gauche. Pour revenir, procédez de la même manière en partant du point B. Vous devez sans doute vous demander pourquoi je vous fais partir de ces deux points alors qu'en restant bien au milieu des plates-formes vous passeriez tout aussi rapidement ? Eh bien, je vous laisse la surprise de découvrir... ce qui doit arriver !

Welcome to Quetzalcoatl Park ! Les statues attaquent et les totems géants ne sont pas en reste ! Vous devez affronter un de ces monolithes géants à plusieurs étages et les détruire au fur et à mesure que vous tirerez dedans. Une fois qu'il ne restera plus qu'un seul étage, vous aurez une sacrée surprise car, en plus de tirer dans celui-ci, vous devrez éviter les lames qu'il fera tourner tout autour de lui.

Pour parvenir à attraper le jeton, procédez comme suit. Placez-vous sur le bloc B, attendez que le bloc A tombe des plates-formes supérieures et aidez-vous de celui-ci lors de sa chute, pour grimper sur les plates-formes. Vous devrez ensuite dégommer le fantôme et pourrez alors collecter tranquillement le jeton.

Vous ne pourrez atteindre le jeton qu'à partir de la porte blanche ou de celle se trouvant sur sa gauche.

Vous ne craignez rien dans cette pièce, du moment que vous la traversez sans sauter.

Faites tomber le bloc A sur le sol, puis poussez-le dans le coin en face de la grille. Attendez que celle-ci soit baissée et sautez-lui dessus, non, ne vous inquiétez pas, vous n'allez pas mourir ! Les grilles ne tuent que quand elles vous tombent sur la figure. Une fois sur celle-ci, vous pourrez atteindre, lorsqu'elle se lèvera, le jeton tant désiré.

Encore une clef à collecter ! Poussez le bloc B qui se retrouvera propulsé dans le vide, puis le bloc A qui suivra le sens des flèches et vous permettra, en grimpant dessus, d'être assez haut pour atteindre la clef.

Pour prendre ce jeton, vous devrez sauter à la base de ce bloc car il se trouve en hauteur, mais derrière lui, deux autres blocs sont cachés dans son ombre.

Poussez le bloc sur les pics et il suivra le sens des flèches en faisant indéfiniment le tour de la pièce. Vous n'aurez plus ensuite qu'à lui sauter dessus pour atteindre la hache.

Ne perdez pas votre temps dans cette pièce, c'est un piège à c...n !

Poussez la plate-forme A près des deux blocs en face du jeton, et servez-vous en pour atteindre ledit objet.

Passage galère ! Il faudra que vous poussiez le bloc A par terre pour, en le poussant de nouveau au niveau du sol, atteindre le jeton sans difficulté. Le seul mauvais plan, c'est que ce bloc tourne sur des plates-formes glissantes et que vous aurez particulièrement du mal à le faire tomber.

Gare à l'effet d'optique. Suivez l'ordre des blocs pour pouvoir atteindre le jeton !

Pas de gros problème pour prendre ce troisième parchemin. Grimpez le long des plates-formes et servez-vous, c'est comme à la cantine, dis !

Dès que vous rentrez dans cette pièce, tuez le fantôme sans attendre et sautez ensuite sur la grille pour collecter le jeton.

Deeso

Dans ce troisième niveau, vous évoluerez dans un monde de sable et devrez explorer un donjon constitué de ruines d'un peuple déchu et oublié. Vous pourrez dans ce stage, récolter la hache, nettement plus rapide que les shurikens, pour un pouvoir de destruction équivalent. Autre chose à collecter, le parchemin contenant la magie d'affaiblissement, qui s'avérera plus qu'utile pour vous sortir de situations périlleuses voire désespérées !

Equinox



LA aussi, pas de gros problème pour attraper les clefs, sautez du bord de la plate-forme et c'est bonnard ! Par contre, pour grimper et atteindre la sortie, si vous êtes sur le sol, petite astuce, sautez contre le bloc A, et au bout d'un petit moment, il se mettra à bouger et vous pourrez alors l'escalader pour sortir du château.



16



Vous ne pourrez prendre la clef dans cette pièce, qu'en arrivant par l'entrée cachée à gauche des coraux !



Poussez le bloc A le long des pierres, il glissera alors et tombera se placer dans le trou qui se trouve entre les pics. Suivez alors son cheminement, vous lui tomberez dessus et pourrez atteindre la clef et sortir sans grosses difficultés !

Atlena

Ce lieu est constitué de pontons vermoulus qui surplombent un château immergé dans les flots azurés de la mer intérieure. Vous y rencontrerez un grand nombre de monstres aussi perfides les uns que les autres ! Pour ce qui est des petits extras, une double dague vous attendra et un sort de Gel viendra égayer votre pauvre liste de tellurgiste. Le monstre, quant à lui, aura la forme d'un superbe crustacé qui n'aurait pas déplié, vu sa taille, à Gargantua !



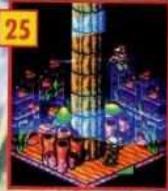
17



27



26



25



24

Pour prendre les deux clefs de chaque côté du bloc, vous devrez sauter tout simplement du bord de votre plate-forme.



0E

Sautez sur la plate-forme en T, et à partir de celle-ci, vous pourrez atteindre en passant sur les côtés, les deux clefs de couleur.



Pour atteindre sans encombre le jeton, poussez le bloc A dans le trou formé entre les deux pics, puis poussez le bloc B vers le bloc A ainsi placé. Vous pourrez alors grimper sur le bloc B pour atteindre le jeton.



1A



28

Il y a une entrée secrète dans cette pièce, suivez la flèche !



1B

Pour cette clef, aidez-vous tout simplement des plates-formes montantes, et vous atteindrez sans grand peine votre but.

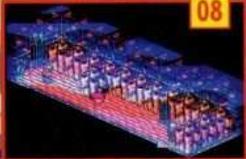


29

Sauter sur la plate-forme se trouvant au-dessus des pics, et attendez quelques secondes, elle s'élèvera alors jusqu'aux blocs du haut, vous permettant d'atteindre la clef tant convoitée !



23



08

Grimper le long de pierres pour collecter la double dague attention, car les pierres glissent, alors ne vous faites pas projeter sur les pics !



0A

Tuez le slime, puis poussez le bloc A, en face de vous et à droite à côté du bloc B. Vous pourrez ensuite monter sur celui-ci et, par le biais des deux autres blocs mouvants, atteindre la clef.



22

En arrivant dans cette pièce, commencez par tuer le monstre, puis poussez le bloc A dans le petit couloir formé par les pics, il suivra alors un chemin invisible, et vous permettra, en se collant au pic du fond, de sauter sur le bloc où est posée la précieuse clef !



0B

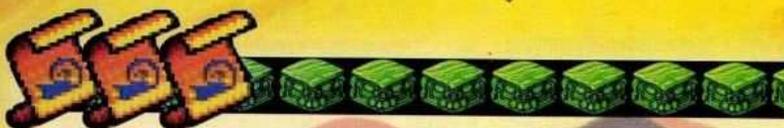
Pour dégouter le jeton, sautez sur le bloc de gauche, vous traverserez ainsi les pics, puis sautez sur le bloc se trouvant caché par celui contenant le jeton, vous pourrez alors, à partir de celui-ci, sauter sur la plate-forme mouvante de droite (où est le personnage sur notre photo) et atteindre le jeton.



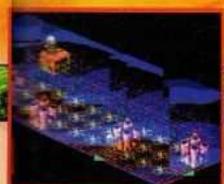
0D

LA, pas de lézard, génoicidez les deux slimes, et vous récupérerez un jeton.

Equinox



Atlena (suite)



Vous devrez pousser le bloc du milieu en face de vous et à votre gauche pour prendre les deux clés.



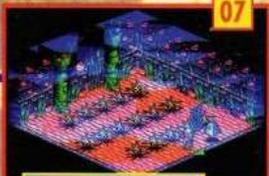
Même chose que précédemment, ce jeton ne pourra être atteint qu'à partir d'une porte secrète.



Vous ne pourrez collecter ce jeton que par une porte secrète se trouvant à gauche.



Cette clef est des plus simples à avoir, du moment que l'on ne se fait pas projeter dans les pics !

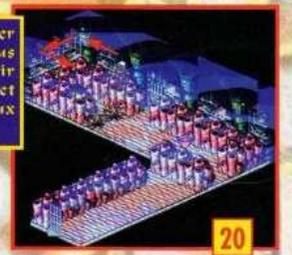


Tuez ce fantôme et à vous le jeton !

C'est en tuant ce slime que vous pourrez obtenir un jeton, attention cependant à le tuer sur les gros cailloux, car si le jeton tombe sur les pics...



En plus de collecter un jeton, vous pourrez découvrir un passage secret entre les deux coeurs de gauche.



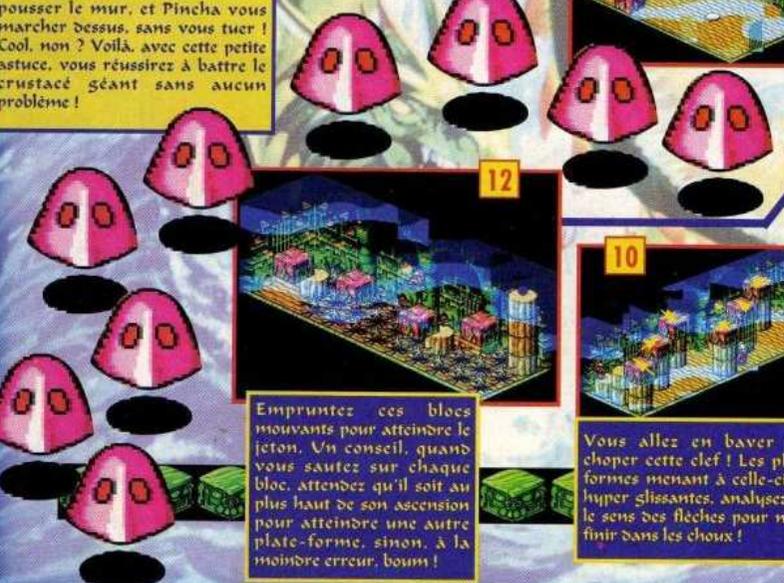
Montez sur le chemin de pierre pour collecter cette magie du gel et suivez le sens des flèches pour ne pas finir en piteux état !



Pincha, le crabe ! Pour le détruire, vous devrez attendre qu'il donne des coups de pince meurtriers et lui tirer dans les yeux. Il vous attaquera ensuite à la manière de Bonthead en décrivant un losange dans la pièce et en essayant par cette attaque de vous écraser. Je vais vous donner une petite astuce pour ne pas vous faire toucher. C'est grâce à une erreur de programmation du jeu que j'ai réussi à éviter sans problème l'attaque de Pincha. Placez-vous sur le point A, tout à fait dans l'angle et, quand il déclenche son attaque, marchez contre le mur, vous verrez votre personnage tendre les bras comme s'il voulait pousser le mur, et Pincha vous marcher dessus, sans vous tuer ! Cool, non ? Voilà, avec cette petite astuce, vous réussirez à battre le crustacé géant sans aucun problème !



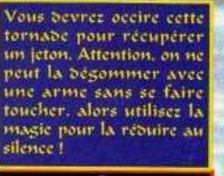
Gare, car pour choper ce dernier jeton, vous devrez emprunter une série de plates-formes mouvantes qui ne vous laissera aucune marge d'erreur lors de vos mouvements !



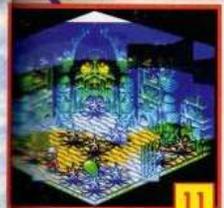
Empruntez ces blocs mouvants pour atteindre le jeton. Un conseil, quand vous sautez sur chaque bloc, attendez qu'il soit au plus haut de son ascension pour atteindre une autre plate-forme, sinon, à la moindre erreur, boum !



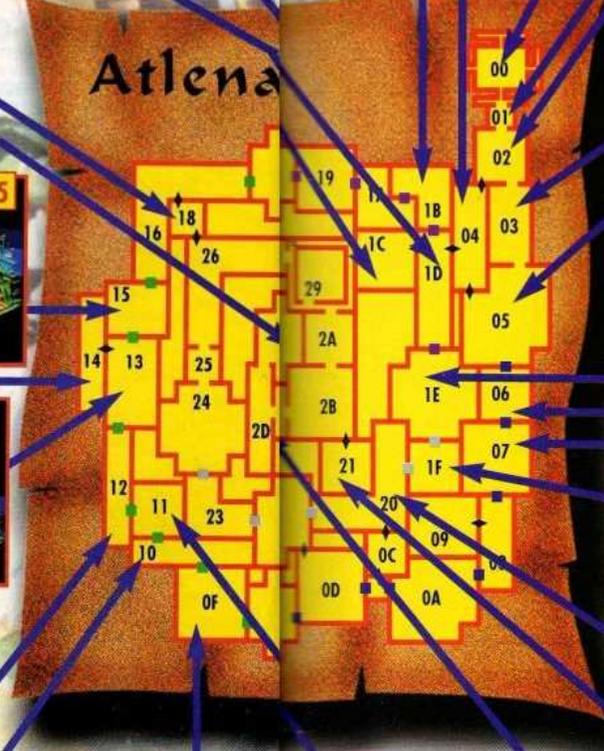
Vous allez en bayer pour choper cette clef ! Les plates-formes menant à celle-ci sont hyper glissantes, analysez bien le sens des flèches pour ne pas finir dans les choux !



Vous devrez occire cette tornade pour récupérer un jeton. Attention, on ne peut la dégommer avec une arme sans se faire toucher, alors utilisez la magie pour la réduire au silence !



0F





Ne vous laissez pas tromper par l'effet d'optique, sautez sur les deux blocs du côté pour atteindre le jeton, n'essayez surtout pas d'atteindre directement le jeton tant convoité ou ce sera la mort assurée !

Pour vous procurer le jeton, procédez comme suit. À partir du bloc A, en sautant entre les couloirs de plantes, atteignez le bloc B, par lequel vous pourrez grimper sur le bloc C et vous procurer le jeton.

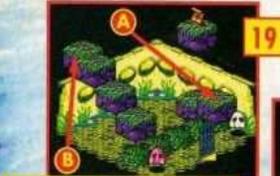
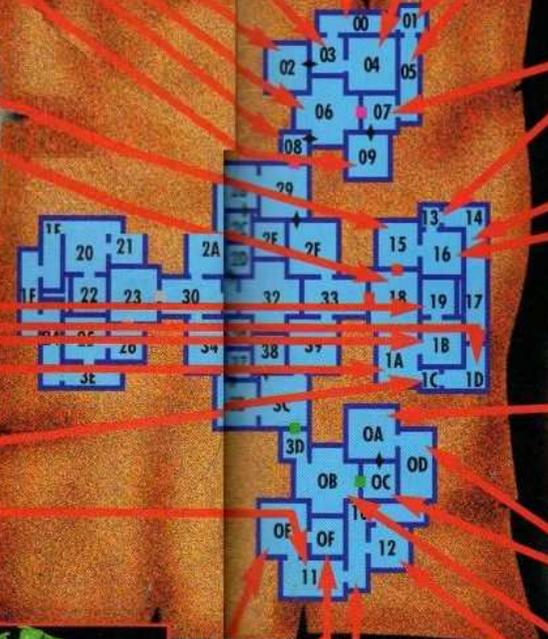
Pas de grosses difficultés ici, sautez sur le bloc A pour atteindre le jeton sans problèmes.

Sautez sur les deux blocs A et B, qui bougent de droite à gauche pour collecter cette superbe cinquième magie qui vous permettra de détruire tous les ennemis présents dans une pièce. Une mini bombe H à bas prix.

Sautez sur le bloc se trouvant sur les plantes, et il se mettra à bouger, vous permettant ainsi d'être assez près et assez haut pour atteindre ce troisième jeton.

Quasmire

Composée de cinq villages, Quasmire est une île marécageuse. Son donjon est sombre et infesté de plantes mortelles. Ce niveau est certainement l'un des plus durs et je peux vous assurer que vous allez en baver ! En outre, son gardien est une espèce de boule de boue qui va essayer par tous les moyens de vous engluer lors d'un de ses sauts. C'est vraiment galère, la vie d'artiste !





Sautez de la colonne A pour atteindre la clef puis sautez en diagonale à gauche pour passer au-dessus de la plante sans vous faire écorcher.



Sautez sur ces quatre colonnes pour vous procurer votre cinquantième arme, l'épée.



Prenez garde en sautant sur ces corolles, car elles glissent de tous les côtés.



Pour atteindre cette clef, vous devrez vous aider des deux blocs et sauter par-dessus les plantes. Attention cependant, car votre marge d'erreur lors de ce saut et des plus minces, alors, ne le loupez pas ou c'est la tasse.



Quand le fantôme est au point B, faites une magie du gel et poussez le bloc A sur sa tête. Grimpez ensuite sur le bloc A et le fantôme vous conduira près du jeton. C'est ce qui s'appelle un passage prise de tête.



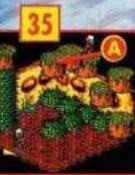
LA aussi, un saut au-dessus des plantes des plus difficiles à négocier.



Tuez le fantôme de droite, puis poussez le bloc A contre le muret pour atteindre l'autre côté de la pièce.



D'entrée de jeu, faites éclater les deux fantômes avec une magie de destruction et sautez sur les corolles pour réussir à traverser cet endroit sans perdre une once de vie.



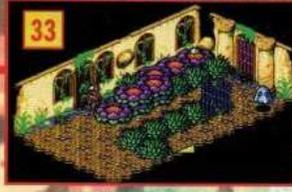
Pas trop de difficulté pour récupérer cette clef, un petit saut à partir du bloc A et la clef est à vous.



Le retour du retour du blob ! Tirez-lui le plus rapidement possible dans la tête et évitez-le lorsqu'il saute pour vous atterrir sur la tronche. Quand il touchera le sol, deux ou trois slimes se détacheront de son corps gluant et vous attaqueront. Ne vous inquiétez pas trop, ses sauts sont prévisibles, il suffit de regarder l'ombre du blob pour déterminer son point de chute, simple non ?



Grimpez sur le bloc mouvant A pour sauter sur la colonne libre de toute plante. Vous pourrez ensuite atteindre la pomme, des fois que vous soyez juste en énergie.



Sautez sur la corolle de droite pour atteindre le bloc mouvant qui vous conduira vers la clef essentielle pour continuer votre aventure.



Tuez le fantôme et poussez le bloc A à gauche, vous pourrez maintenant atteindre la clef suspendue.



Ne vous plantez pas ici lors de votre saut ou vous êtes sûr de finir dans une plante !

Quagmire (suite)

Voilà, ici s'achève la première partie du génialissime Equinox. Le mois prochain, vous aurez l'extrême honneur de découvrir les trois derniers niveaux dont la terrifiante île de la mort.

Dossier réalisé par : Manu dit "le nain proche de la noyade" et Julien dit "le noyé proche du nain".



Nous vous avons présenté dans le numéro 21 de Super Power les cinq premiers niveaux d'Équinox. Je vous invite à découvrir les trois derniers stages de ce merveilleux jeu.

Nous nous étions arrêtés à Quagmire, alors que vous veniez juste de tuer le père Dollop. Revenez au royaume de Galadonia et sautez sur la petite île se trouvant au Sud-Ouest de celle-ci.

Vous pourrez y emprunter un téléporteur de pierre qui, si vous jouez de la harpe, vous conduira sur Afralona la désertique.

11ème Partie Suite et fin



Quelques petits conseils



Voici quelques petites aides de jeu, qui pourront vous être utiles en cas de panne sèche :

- Vous arrivez dans une pièce, et vous voyez un jeton, mais entre vous et lui, des pics sont dressés et vous ne voyez aucun moyen d'y accéder, pas de plates-formes ni autres ascenseurs. Pas de panique, il se peut, et vous le verrez très vite en regardant nos plans, qu'un passage secret mène à cet endroit. Il se peut aussi, que vous puissiez déplacer un bloc que vous calerez entre vous et les pics, de manière à atteindre le jeton. Troisième hypothèse, vous pourriez peut-être trouver un bloc invisible qui vous permettra d'atteindre le jeton tant convoité.
- En entrant dans une pièce dans laquelle des ennemis sont présents, acharnez-vous à les tuer. Même si ce sont de vulgaires blocs, ils se pourrait qu'ils vous donnent un jeton. Mais le plus souvent, ils vous laisseront, après leur mort, une pomme ou une potion vous redonnant des points de magie.
- Si vous manquez cruellement de points de magie, allez refaire le plein en affrontant à la surface, les chauves-souris et autres géants. Vous êtes sûr qu'après les avoir battus, ils vous donneront plusieurs potions remontant ostensiblement vos points de magie. Voilà ce qu'on appelle faire ses courses à bas prix !
- À chaque fois que vous battez un gardien, vous vous verrez remettre une corde pour votre harpe. Quand vous aurez récupéré toutes les cordes, vous pourrez alors emprunter les téléporteurs de pierre. Vous savez, ce sont ces croix de pierre plantées à même le sol : en vous plaçant dessus, et en jouant de votre instrument, vous vous verrez téléporté de l'autre côté de l'île. C'est bien pratique et ça évite de faire mille allers et retours entre chaque île !
- Si vous vous faites tuer avant de sortir d'une pièce où vous aviez récupéré un jeton ou une clef, l'objet que vous aviez réussi à obtenir, se remettra à sa place et vous serez obligé de recommencer à aller le chercher. Alors, si vous faites tuer avant de sortir de ces pièces, n'oubliez pas d'y retourner pour récolter à nouveau l'objet tant convoité, et ainsi ne pas continuer votre route en vous croyant toujours en possession de celui-ci ! Je peux vous assurer que c'est frustrant de se retrouver coincé devant une porte, alors qu'on est sûr d'avoir la clef !
- N'oubliez pas de sauvegarder le plus souvent possible, pour ne pas recommencer votre quête alors que vous étiez blindé en clefs et autres parchemins.

Le code que même Alain surnommé "Super Charentaises Man", il était dégoûté quand il l'a vu !

Pour avoir les vies infinies et la magie infinie, faites avec la première manette quand la page de présentation apparaît et que l'option Star est disponible : L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L et R. Si le cheat mode a bien fonctionné, vous verrez l'écran du dessous, qui était rouge, se colorier en vert.

Afralona

Cette île, qui paraît calme au premier abord, renferme un terrible secret. Le monstrueux monde des sables y a été englouti, retenant prisonniers à tout jamais les monstres qui le hantaient et en particulier Eyesis, la pyramide maudite servant de gardien à ce tombeau millénaire. Vous évoluerez dans un monde très proche de l'Égypte ancienne, enfin, tout au moins graphiquement. Vous pourrez y accéder par quatre villages. Sachez bien vous repérer dans ce monde désertique ou vous pourriez bien, à la manière de vieux explorateurs, tourner en rond et finir par mourir devant la pyramide Eyesis.



La première fois que je suis rentré dans cette pièce, j'ai bien cru péter une durite ! Poussez le bloc A sur le point D, puis poussez le bloc B vers le point E, il est à noter que le bloc C restera sur le bloc B. Ledit bloc arrivé au point E, poussez le bloc C sur les pics en face de vous, et il suivra un chemin invisible sur celui-ci et ira se placer à côté du bloc A, formant ainsi un escalier vous permettant de collecter le jeton.



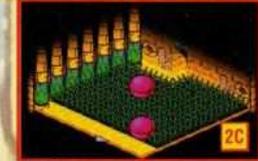
Pour traverser ce passage, pas de gros problème, du moment que l'on connaît la technique. Sautez sur le bloc A et, à partir de celui-ci, sur le bloc B. N'essayez pas d'atteindre le bloc B à partir du bloc C ou vous êtes sûr de finir percé de part en part !



Cette pomme vous tente ? Vous en rêvez ? Eh bien, sautez à partir du point A jusqu'au point B, faites la fête aux deux gardes, et à vous la mangeaille !

Grimpez sur le bloc A, et attendez que le bloc B tournant sur les pics vous fasse face, sautez sur celui-ci et vous pourrez atteindre le jeton.

Attention, passage délicat. Vous devrez chevaucher deux boules pour passer cette véritable mer de pics, inutile de vous préciser que le moindre faux pas vous sera fatal.



Dès que vous pénétrerez dans la pièce, tuez les fantômes qui s'y trouvent et grimpez sur la boule placée au milieu de la salle. Au bout d'un court instant, celle-ci se mettra à se soulever et vous portera en face du jeton, vous n'aurez plus alors qu'à effectuer un petit saut en avant, et à vous le bonheur !



Vous ne risquez rien en rentrant dans cette pièce. Suivez les deux chevaliers, et tirez-leur dans le dos. Ce n'est pas sportif, mais il n'y a que le résultat qui compte !



Pour atteindre le jeton et la potion, vous devrez utiliser le bloc A. Poussez-le d'un côté ou de l'autre de la pièce pour attraper les deux objets tant désirés.

Voici une des quatre entrées du monde d'Afralona. L'échelle pour accéder à la sortie se trouve au-dessus du bloc B, mais pour l'atteindre, vous devrez sauter à partir du bloc A.



Poussez le bloc A au niveau du bloc B, grimpez sur ce second bloc et il se placera automatiquement près de la clef. Vous n'aurez plus qu'à tendre la main pour saisir la clef.

Pour prendre ce jeton, sautez sur une des deux boules du côté et placez-vous sur le point A. À partir de celui-ci, faites un saut en L et vous arriverez sans problème sur le jeton. Pour les moins "Qlfés" d'entre vous, je veux dire par un saut en L, un saut tout simple : sautez par exemple à gauche et mettez brusquement votre manette vers la droite, vous ferez ainsi un saut en forme de L.





Voici la magie de sauvegarde. Elle vous permettra à n'importe quel moment du jeu et à n'importe quel endroit de sauvegarder votre partie. Ne l'oubliez pas en cours de route !



Gare à l'effet d'optique, la pomme se trouve au milieu de la pièce. Pour la manger, grimpez sur un des ballons du côté et vous pourrez l'attraper facilement.



Pour atteindre la clef, vous devrez pousser le bloc A sur les pics la bordant, et vous en servirez comme de marchepied pour atteindre la sœur jumelle de la serrure !



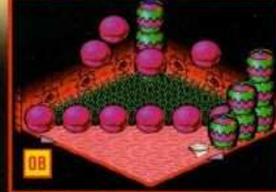
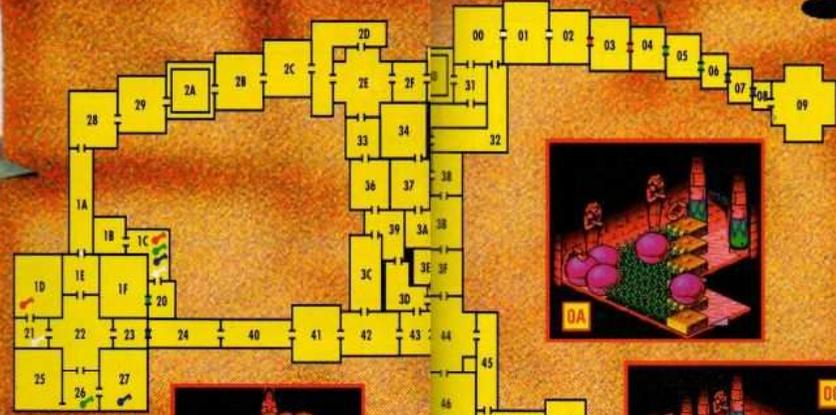
Ce n'est pas visible sur la photo, mais un bloc tourne continuellement autour du jeton. Attendez le moment propice pour l'escalader et jetez-vous sur ledit jeton.



La aussi, pas de grosses difficultés. Sautez tout simplement sur les boules suspendues dans le vide et collectez le jeton qui n'attend que ça.



Un passage secret relie les quatre pièces de ce stage, il se trouve contre le mur du fond et vous ne pourrez l'atteindre qu'en passant à travers les briques.



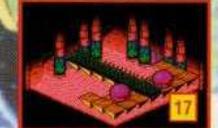
La seule difficulté que vous rencontrerez dans cette pièce pour atteindre les trois objets sera une difficulté visuelle. Les blocs vous menant aux trois items sont placés de telle manière que vous ne savez pas s'ils se trouvent devant vous ou à côté de vous. Rassurez-vous tout de même, une petite minute de tâtonnement et vous y arriverez sans plus de problèmes !



Voici la deuxième entrée. Pour atteindre l'échelle, vous devrez sauter entre les quatre plates-formes et attraper l'échelle en vol.



Une pomme et une potion sont disposées sur les deux côtés de cette pièce. Mis à part les jarres glissantes sur les pics, vous ne rencontrerez aucune difficulté pour collecter les deux objets.



Empruntez les jarres disposées sur le sol et sautez tuer le fantôme qui fera apparaître un jeton supplémentaire.



Ne loupez surtout pas cette pièce, ou les clefs qui s'y trouvent vous feraient cruellement défaut.

Poussez le bloc A dans un des deux coins pour atteindre l'escalier menant à la clef. Au fait, prenez quand même le temps de tuer les deux gardes qui rôdent dans la pièce.



Passage on ne peut plus galère. Vous devrez, en sautant sur les quatre dalles, attendre le jeton se trouvant au fond de la pièce. Le seul problème, c'est que pour sauter sur ces mini-pyramides inversées, vous n'aurez que quelques millimètres de battement et le moindre faux pas vous propulsera directement sur les pics qui les entourent !



Equinox



38
Petit casse-tête pas bien méchant dans cette pièce. Tuez le fantôme et montez sur la boule du milieu. Deux secondes après, elle se soulèvera et vous laissera la voie libre pour la collecte.



38
Ne cherchez pas à trouver quelque chose dans cette pièce, il n'y a rien !



37
Un petit conseil, utilisez votre magie Zap en entrant ici. Vous perdriez un temps fou à vouloir tuer tout ce petit monde, alors un coup de Zap et ça repart !



36
Montez sur les blocs du milieu et tuez le garde se trouvant en face (pour plus de facilité, utiliser la magie Zap, et il mourra immédiatement). Celui-ci détruit, vous pourrez voir un jeton apparaître et glisser sur le sol juste à vos pieds. A vous la joyeuse collecte !



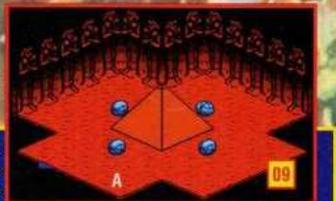
30
Ne faites pas un pas de travers dans ce chemin de pies, ou vous perdriez une vie en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire !



33
Pour obtenir ces deux items, grimpez sur le bloc A placé au fond de la pièce et attendez quelques instants, qu'il vous porte à hauteur de la corniche riche en bonus.



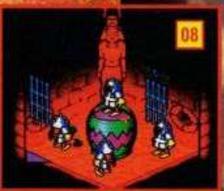
04
Pour prendre cette pomme, poussez simplement ce pilier à partir de sa base vers le fond de la pièce, et la pomme tombera comme par enchantement !



09
L'endroit le plus sûr de cette pièce est le point A, en y restant lorsque la pyramide bouge ou vous jette des pierres, vous êtes sûr de ne pas vous faire toucher. Le seul point sensible de Eyesis, comme certains auront pu le deviner, est l'œil qui s'ouvre par intermittence au sommet de cette pyramide meurtrière. Il attaque en commençant par faire rouler quatre rochers sur le sol. Evitez-les, ils ne sont pas très rapides, et décochez plusieurs coups de cimeterre dans l'œil de Eyesis. Il lancera une deuxième fournée de rochers et se mettra à tourner comme un fou. À ce moment précis, placez-vous sur le point A et attendez qu'il fasse le tour de la pièce en écrasant chaque mur. Ne vous inquiétez pas lorsque vous le verrez approcher, vous ne risquez rien. Recommencez l'opération précédente lorsqu'il se place au centre de la pièce et vous pourrez, après quelques petites minutes, le voir exploser, vous laissant ainsi le chemin libre pour accéder au septième niveau, le terrible bateau pirate !



34
Voici le cimetière, arme redoutable s'il en est mais difficile à atteindre malgré les apparences ! Pour collecter le gros couteau, poussez le bloc A à droite et au fond de la pièce. Calez-le près du bloc B et grimpez sur ledit bloc qui vous conduira comme par magie au niveau de l'épée recourbée. Vous n'aurez plus qu'à sauter pour prendre possession de cette arme très dévastatrice.



08
Ces quatre gardes ne vous poseront guère de problèmes, il restent bêtement au centre de la pièce et tournent sur place. Tirez-leur dans le dos quand l'occasion se présente et préparez-vous à affronter le boss.

Equinox



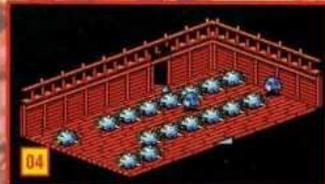
00

Sautez sur la caisse A pour atteindre les autres plates-formes de bois.

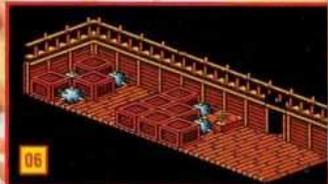
Le tonneau que vous voyez posé sur le sol viendra en fait de l'étage supérieur avant de tomber sur le plancher. Profitez du moment où il chute pour vous glisser entre lui et le sol afin qu'il se pose sur votre tête. Placez-le ensuite sur le point A, le tonneau se mettra à suivre un chemin invisible et finira par pousser sur le sol, le jeton coincé entre deux caisses.



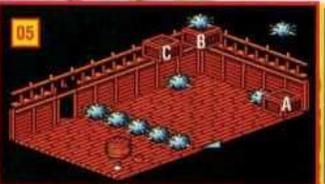
01



04

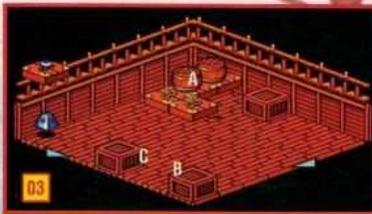


06



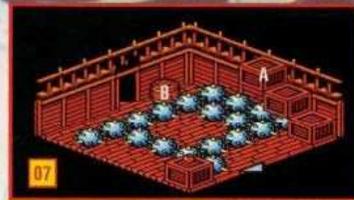
05

Grimpez sur la caisse A et sautez sur la caisse B. A partir de celle-ci, vous pourrez atteindre la caisse C qui passera au-dessus de la barrière de boules piquantes et vous permettra de continuer votre route.



03

Petit casse-tête sympathique ! Les points B et C sont en fait deux tonneaux invisibles qui vous permettent de monter sur le ponton de bois supérieur. Une fois sur celui-ci, attendez que le fantôme se trouve sous le ponton et gélez-le, poussez ensuite le tonneau A sur la tête du fantôme et vous pourrez, en grimpant sur ledit tonneau, atteindre le jeton se trouvant dans le coin gauche de la pièce.



07

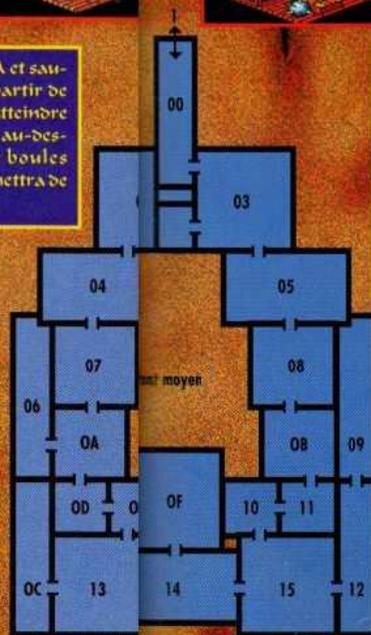
Pour arriver de l'autre côté de la pièce, vous devrez sauter sur la caisse A et resauter immédiatement sur le tonneau B. En effet, la caisse A s'affaissera instantanément sous votre poids et vous ne pourrez pas atteindre le tonneau B. Soyez donc extrêmement vif lors de la manœuvre.



0A

Le bateau pirate

Préparez-vous à affronter Billy Bones, capitaine squelettique d'un bateau-fantôme-pirate. Un terrible galion qui hante les mers à la recherche de victimes innocentes et de butins à dérober. Lors de l'équinoxe, le bateau de Billy Bones accoste à Afralona quelques heures. Profitez-en pour grimper à bord et, tel un passager clandestin, vous laisser emmener dans la charpente de bois, sur la terrible île de la mort.



09

Poussez la caisse du bas vers le fond de la pièce et vous pourrez sauter sur la caisse se trouvant au-dessus des deux boules à pics. Sauter ensuite sur la plateforme vous faisant face et vous atteindrez sans difficulté le jeton posé dans les hauteurs de la pièce.



08



0C



0D



10



11

Attention, cette pièce est piège à c... ! N'essayez pas de sauter directement au-dessus des boules à pics ou vous perdriez la vie à coup sûr. Sauter plutôt sur les points A, B et C pour faire apparaître trois caisses en bois qui vous serviront de plates-formes pour passer cet endroit sans perdre de vie.



0E

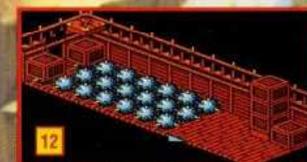
Encore une pièce, encore un jeton et encore une énigme ! Poussez les deux blocs A et B sur le sol, et grimpez sur A. Le bloc B qui soutient A se mettra à glisser sur le sol et se placera dans le vide se trouvant sous la boule à pics de gauche, profitez de ce moment pour sauter à partir du bloc A au-dessus des trois boules, et ainsi atteindre sans difficulté le jeton de cette pièce.



0F

Grimpez sur la caisse A avant qu'elle ne se cache sous la plateforme pour atteindre le jeton. Attention toutefois au fantôme qui arpente cette partie supérieure.

arpente cette partie supérieure.



12



14



13



16



0B

Equinox



Procédez de la même manière que dans la pièce 2D pour passer cet endroit.



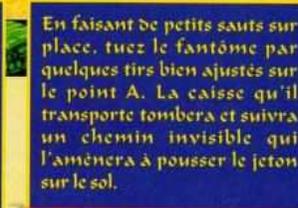
Dès que vous rentrerez dans cette pièce, placez-vous tout de suite à gauche de manière à recevoir la caisse A sur le sommet du crâne. En vous servant de la plate-forme où est posée la pomme, faites tomber la caisse A sur les pics.



Amenez maintenant la caisse B près de la caisse A, et grimpez sur la première caisse pour traverser les deux rangées de pics.



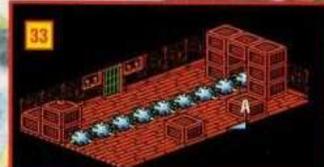
Grimpez sur le haut de la grille, et attendez qu'elle monte pour faire un saut de côté et ainsi collecter le merveilleux parchemin contenant le sort de la révélation.



Les deux blocs placés contre le mur glisseront de gauche à droite sur les pics quand vous rentrerez dans cette pièce. Attendez qu'ils se trouvent au milieu de celle-ci pour les enjamber et atteindre la clef sans difficulté.



Encore un jeton bien dangereux à attraper. Poussez le tonneau A le plus au bord possible, et sautez à partir de celui-ci sur la plate-forme contenant un énième jeton.



Sautez tout de suite à droite en entrant dans cette pièce pour recevoir sur la tête la caisse A en pleine chute. Faites-la tomber maintenant sur le sol grâce aux caisses disposées sur le côté et poussez-la le long des pics pour pouvoir effectuer un saut derrière cette barrière plus que mortelle !



Vous devrez pousser la caisse A pour pouvoir atteindre l'autre côté de cette pièce.



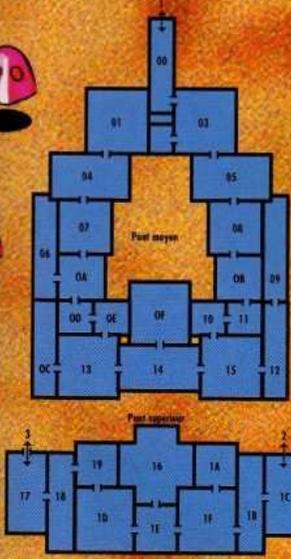
Sautez sur ces deux caisses pour collecter cette terrible masse. Attention cependant, car les deux caisses s'effondreront très vite à votre contact, alors sachez être vif et léger !



Poussez le tonneau A sur le tonneau B quand celui-ci croise dans les parages. Grimpez ensuite sur les deux tonneaux pour prendre cette énième clef.



Certainement l'action la plus délicate à effectuer ! Poussez le tonneau A au milieu des autres tonneaux lorsque le fantôme portant la caisse B est à droite. Poussez ensuite ce tonneau à droite jusqu'à bloquer le fantôme à la caisse B dans le coin du mur. Attendez ensuite que le fantôme portant la caisse C se colle à l'autre fantôme, et utilisez votre sort de gel. Vous devrez ensuite très rapidement tuer le fantôme à la caisse B et pousser ladite caisse sur le fantôme à la caisse C. Si vous arrivez à faire cela, vous pourrez grimper sur les deux caisses et atteindre, grâce au fantôme qui bouge et qui les porte, le jeton placé en haut à droite de la pièce.



Deux caisses invisibles sont placées sur les deux points A et B de cette pièce. Utilisez-les pour atteindre l'autre côté de la barrière de pics.

Vous devrez attendre que les deux tonneaux se placent sur les pics de gauche, pour tenter de traverser ce passage mortel. Inutile de vous rappeler que la moindre erreur sera sanctionnée par votre mort !

Deux autres caisses invisibles sont dissimulées sur deux autres points A et B. Elle seront le seul et unique moyen pour atteindre la portion et à fortiori la sortie !

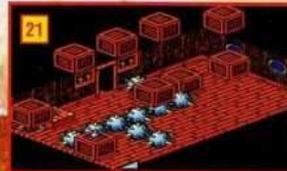


Equinox



Voici le terrible Billy Bones et son canon magique. Il tire dans tous les sens des obus explosifs et se

propulse aux quatre coins de la pièce pour écraser toute personne trop téméraire. Pour le battre sans difficulté, placez-vous sur le point A et tirez dans Billy le maximum de fois possible. Quand il commencera à faire le tour de la pièce, suivez-le tout simplement par derrière et remplacez-vous sur le point A ! Voilà, ce n'est pas plus difficile que ça de détruire le père Billy Bones. À vous l'île de la mort.



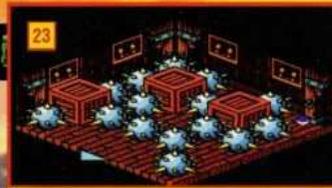
Attention à l'effet d'optique. Poussez la caisse au fond de la pièce et vous pourrez atteindre le pont supérieur. Placez-vous maintenant sur le A et sautez droit devant. Vous atterrirez alors directement sur le jeton.



Une belle pièce remplie de plein de bons items et un véritable don du ciel dans ce bateau pirate !



Voici la salle menant à la pièce de Billy Bones. Pour la trouver, sautez tout simplement à gauche des quatre grilles, et à vous le bonheur.



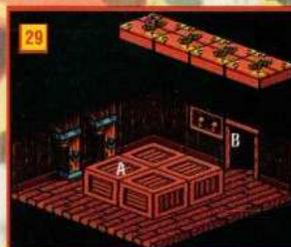
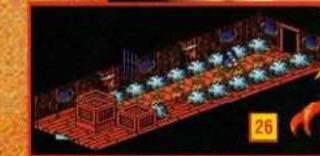
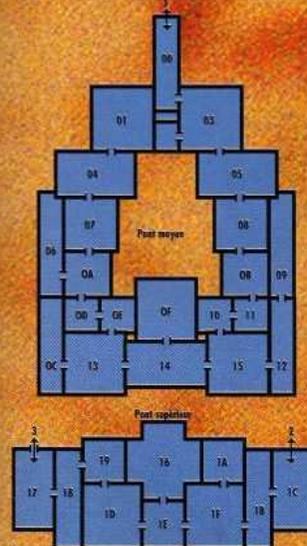
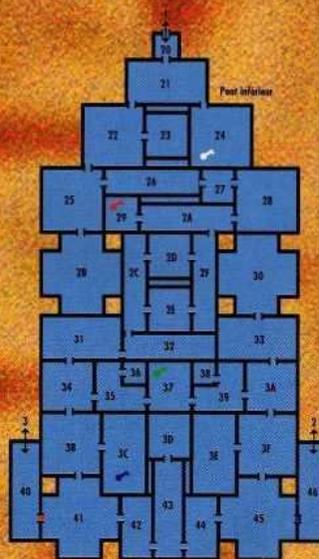
Les trois caisses posées au milieu de la pièce sont le seul et unique moyen d'arriver au jeton. Attention cependant car, quand vous arriverez dans celle-ci, les caisses seront invisibles, ne paniquez pas, il suffira que vous sautiez dessus pour qu'elles apparaissent.



Sauter sur le pic B, je vous rassure, il y a un bloc invisible sur lui et tuez-la tornade. Poussez ensuite la caisse A d'un cran à gauche sur les boules piquantes, puis en face de vous, vers les caisses suspendues jusqu'au point C. Vous pourrez ensuite monter sur votre caisse et atteindre le chemin supérieur menant à la précieuse clef.



Pour collecter la potion, sautez sur la caisse A, puis immédiatement sur la caisse B et sur la caisse C. Attention, cette manœuvre est périlleuse et le moindre faux pas vous sera fatal. Au fait, la caisse A s'affaissera presque immédiatement sous votre poids lors de votre saut, alors, soyez lesté !



Une autre pièce à énigme, et pas des moindres ! Vous devrez dans un premier temps, pousser sur le sol la caisse A et l'amener au pied du tonneau B. Poussez ensuite ledit tonneau sur ladite caisse et amenez-les au pied du tonneau C. Poussez ce dernier tonneau sur les deux objets de bois, et amenez tout ce petit monde au pied du jeton. Placez ensuite les trois éléments en forme d'escalier et vous collecterez sans plus de problème le jeton si important à vos yeux.

Equinox

Grimpez sur la caisse A et attendez quelques secondes. Elle se mettra à grimper à la verticale : une fois qu'elle sera à son apogée, sautez sur la droite au niveau du point B. Là, une caisse invisible flotte dans l'air et vous pourrez une fois sur celle-ci attendre sans difficulté la clef tant convoitée.

Afralona

Vous voici sur la ténébreuse île de la mort ! Sonia la perfide vous y attend et elle se tient, prête au fond de son donjon, à vous faire regretter d'avoir osé défier sa toute puissance. Vous ne pourrez l'atteindre que par un seul village. Il se trouve au milieu de cette île morne et constamment balayée par les vents du Nord. Plus de cent pièces vous attendent dans ce dernier donjon et vous ne pourrez en venir à bout qu'à force d'abnégation et de courage !

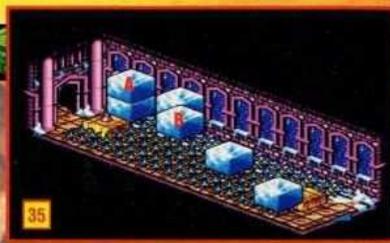
Poussez le bloc A et le bloc B dans le sens des flèches indiquées pour pouvoir atteindre le jeton. Grimpez quand même sur le bloc A quand il traversera les pics pour vous retrouver de l'autre côté de la pièce.



Ces blocs décriront un cercle à l'intérieur des pics. Enfourchez-les tout simplement pour atteindre l'autre côté de la pièce.



Un passage secret se trouve à droite de la pomme. Grimpez sur le bloc de glace quand il tournera dans la pièce pour atteindre le passage invisible.



Les blocs A et B seront invisibles quand vous arriverez dans cette pièce, alors ne paniquez pas lorsque vous ne verrez rien.



Les quatre blocs supérieurs, dont celui qui renferme la clef, se désagrégeront au moindre de vos contacts, sautez vite et ne prenez surtout pas racine. Attention aussi aux blocs du bas, car ils sont glissants et auront tôt fait de vous propulser dans les pics.

Grimpez sur ces différents blocs pour prendre la clef à donjon. Quand vous arriverez à l'avant-dernier bloc, placez-vous à l'extrême bord de celui-ci et sautez en diagonale pour atteindre la clef. Au fait, tous les blocs seront invisibles quand rentrerez dans cette pièce.



Sautez dans l'ordre des chiffres sur les cubes de glace pour prendre la clef. Faites bien attention tout de même, car ceux-ci sont du type "l'explose sous les pieds du gars qui m'enjambe et le fait tomber sur les pics un peu plus bas !".



Grimpez sur un des blocs du côté, et attendez tranquillement qu'il vous amène près de la clef.



Grimpez sur le bloc A et le bloc B pour atteindre la clef. Faites bien attention en la collectant car elle est posée sur un bloc qui se désagrégera presque automatiquement sous votre poids !

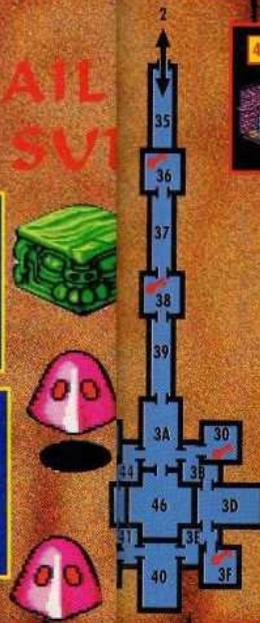


Voici l'entrée principale du donjon de l'île de la mort. Comme cadeau de bienvenue, les blocs A et B exploseront sous vos pieds et essayeront de vous précipiter sur les pics en contrebas. Ça commence bien !

Empruntez les blocs A et B pour enjambrer le mur de pics.



Sautez sur les deux blocs se trouvant en face du jeton et collectez-le. Poussez ensuite le cube sur lequel le jeton se trouvait au point A et grimpez-lui dessus pour traverser les nombreux pics de la pièce.



Equinox



Pour traverser cette pièce, poussez le bloc A ou le bloc B (tout dépend dans quel sens vous arrivez) sur les pics se trouvant à leurs côtés. Les blocs se mettront à glisser, parcourront la pièce de long en large et finiront pas vous amener à deux centimètres de la sortie.



Poussez les blocs disposés en colonne de façon à ce qu'ils forment un escalier et prenez le jeton.



Voici une salle riche en bonus, ne la négligez pas !



Poussez le bloc A de l'autre côté du mur pour atteindre la sortie du haut.



Il y aura dans cette pièce un fantôme arpentant les blocs de glace placés en hauteur. Tuez-le et placez-vous sur le bloc A. Il se mettra à monter verticalement, vous permettant d'atteindre le jeton sans difficulté !



Une fois que vous serez laissé tomber de l'autre côté du mur, vous ne pourrez plus faire demi-tour et revenir dans la salle précédente.

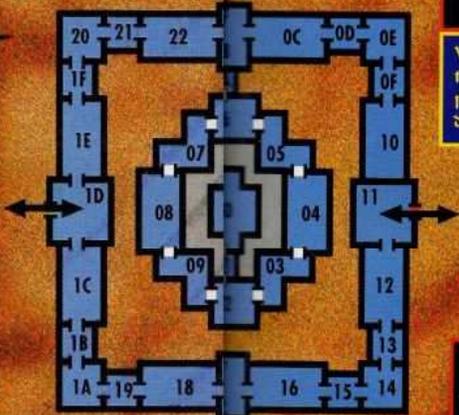


Pour prendre ce jeton, grimpez sur le bloc A et attendez qu'il monte. A son apogée, sautez sur le point B, et un bloc apparaîtra. Il ne vous restera plus qu'à tuer le fantôme et à collecter le jeton.



Passage on ne peut plus délicat ! Vous ne pourrez atteindre l'autre côté de la pièce qu'en effectuant un saut des plus ardues à l'angle des blocs A et B.

PALAIS CENTRAL



Vous devrez faire une multitude de petits sauts de côté pour atteindre l'autre porte de cette pièce.



Vous voici en face de Sonia la perfide. Elle attaque en déchaînant deux boules de slimes qui rebondissent contre les murs et se téléportent aux quatre coins de la pièce avant d'apparaître une cinquième fois au milieu de celle-ci et de vous foncer dessus. Ses téléportations sont prévisibles : par exemple, sa première attaque commencera le long du mur de droite, eh bien elle se téléportera ensuite près du mur de gauche. Voilà, il n'y a rien de bien sorcier maintenant pour la battre, tout est question de réflexes. Sonia est coriace et il faudra moult coups d'épée dans ses yeux pour qu'elle disparaisse. Aucune victoire n'est facile !



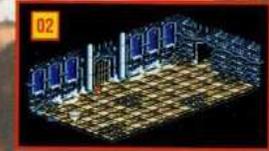
Un bloc se trouve caché derrière le bloc A. Sautez sur celui-ci et vous pourrez atteindre le bloc A. Une fois dessus, sautez de nouveau sur le point B, et un bloc invisible apparaîtra. Il ne vous restera plus qu'à vous faire tomber pour continuer votre route.



Pour prendre ce jeton, sautez sur les trois blocs disposés en escalier. Attention cependant car, quand vous poserez un pied sur l'un des trois blocs, celui-ci s'affaissera presque immédiatement sur le sol. Pour bien faire, il ne faudra pas que vous touchiez les blocs plus d'une dizaine de fractions de seconde !



Sautez sur le cube de glace qui tourne sur les pics de fer pour atteindre ce dernier jeton.



Deux blocs de glace invisibles se trouvent sur les points A et B. Sautez donc dans le vise à cet endroit et vous passerez dans une autre pièce.



Il y aura un garde en armure qui patrouillera en haut du muret de glace. Utilisez la magie Zap pour le tuer, et poussez la colonne de blocs A vers l'extérieur, pour passer sans encombre cette maudite salle.

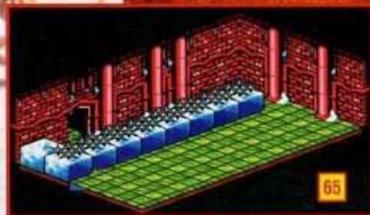


Equinox



Avant-dernier jeton. Sautez sur les différents blocs de glace pour atteindre le jeton tant désiré. Attention, car lesdits blocs tombent ou explosent à votre contact. Vous n'aviez tout de même pas osé espérer que ce serait facile !





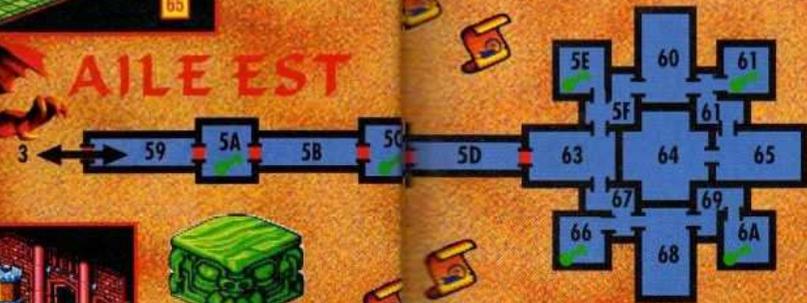
En entrant ici, sautez directement sur le bloc invisible A pour réussir à atteindre la porte avant le bloc B qui finirait par vous obstruer la voie.



Le seul moyen d'attraper cette clef est d'emprunter le bloc éleveur se trouvant caché dans l'angle supérieur de la pièce près de la fenêtre.

Vous devrez être rapide pour arriver avant le bloc A à cette entrée secrète, sinon vous êtes sûr de ne pas pouvoir l'emprunter.

AILE EST



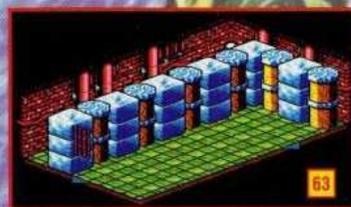
Servez-vous des trois blocs pour atteindre la clef. Attention cependant, car les deux blocs de fin exploseront à votre contact!



Sautez sur le bloc de glace pour atteindre la clef lorsqu'il cheminera dans votre direction puis, une fois qu'il se placera sous les pieds, poussez-le et ressortez de la pièce.



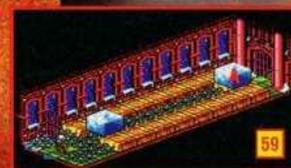
Pas de piège caché, pas de monstres dans un coin du mur, sautez tout bêtement sur les escaliers de marbre jusqu'aux deux jetons!



Gare à l'effet d'optique. Le chemin pour arriver à la clef se trouve en haut.



Un bloc invisible se trouve entre les deux pics et la clef, utilisez-le pour collecter cette dernière.



Quand vous rentrerez dans cette pièce, vous pourrez voir le bloc A suivre le chemin du milieu qui est constellé de pics et finir par se placer devant la porte, vous bloquant ainsi l'accès à la prochaine salle. Pour remédier à cet état de fait, courez sur le côté de la salle, et sautez dans la porte avant que le bloc ne vienne la boucher.

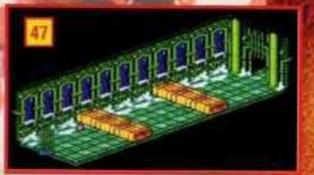
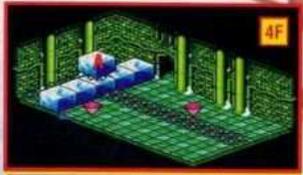


En traversant cette pièce, vous devrez faire attention aux quatre blocs qui la balayent de droite à gauche car si vous vous faites toucher par un de ceux-ci, il se pourrait bien qu'il vous entraîne directement contre un pic.

Equinox

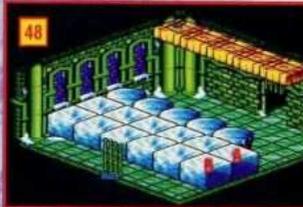


Vous devrez encore une fois emprunter une porte dérobée pour prendre la clef contenue dans cette pièce. Pour l'atteindre, vous emprunterez une première plateforme puis une seconde, invisible, faisant face à la première.

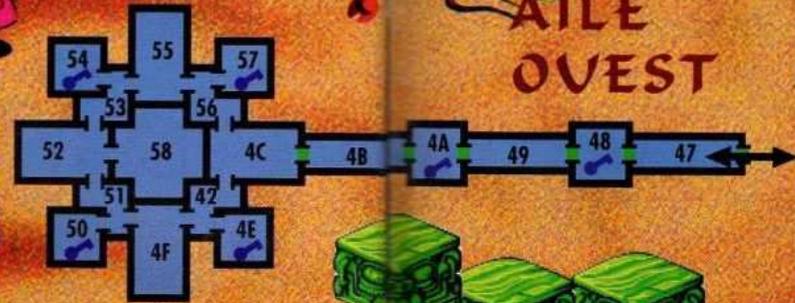


Ne cherchez pas à prendre la clef contenue dans cette pièce dès la première fois. Sortez plutôt par la sortie A et rentrez de nouveau dans la pièce en marchant tout droit. Vous verrez trois blocs tomber du ciel, se superposer en escalier grâce à votre personnage qui, en poussant le premier bloc, fera une réaction en chaîne qui aura pour effet de construire un mini-escalier. Pousser ensuite cet escalier près de la colonne où se trouve la clef et empruntez-le pour collecter l'objet tant convoité.

Sauter sur le bloc A invisible pour passer de l'autre côté de la barrière de pics.

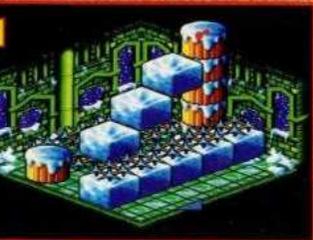
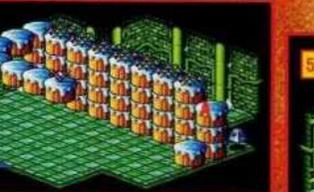


Deux blocs chemineront sur la glace, faites glisser le bloc A sur le bloc B avant qu'il ne tombe sur le sol et poussez cet ensemble au pied des plateformes supérieures. Servez-vous ensuite des deux cubes de glace pour atteindre la clef.

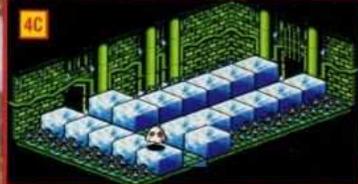
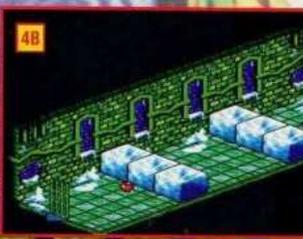


AILE OVEST

Pour prendre cette double épée, vous devrez geler le fantôme au niveau du bloc A et pousser ledit bloc sur sa tête. Montez ensuite sur cette installation de fortune, et le fantôme vous conduira vers une plateforme qui vous permettra d'atteindre la double épée.



Dernière clef à collecter dans cette aile ouest, dernière porte dérobée à emprunter aussi.



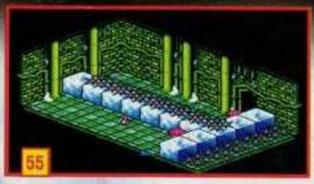
Vous devrez entrer par la porte secrète A pour pouvoir collecter la clef.



Comme dans la pièce précédente, emprunter l'entrée invisible A pour collecter la clef.



Sauter sur le cube de glace invisible A, pour prendre cet enième jeton. Vous pourrez aussi à partir de cet endroit atteindre la pièce contenant la double épée.



Equinox



23
Passage on ne peut plus périlleux. sautez de cube de glace en cube de glace pour arriver de l'autre côté de la pièce. sans tomber sur les pics bordant toute la salle. Pour votre gouverne, les cubes explosent à votre contact, alors si vous y restez trop longtemps, c'est la chute et la mort !



28
Procédez de la même manière que dans la pièce précédente pour passer cette salle.



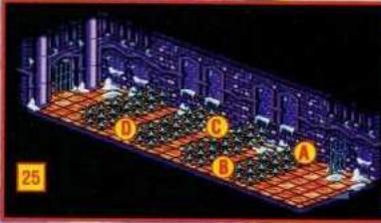
2D
Encore un mini génocide à effectuer. Tuez les tornades et prenez la clef qui vous ouvrira les différentes portes menant à Sonia.



24
Suivez l'ordre des numéros, pour savoir sur quelle plate-forme de glace vous devez rester pour obtenir la clef.



2A
Tuez les quatre blocs de cette dernière pièce et à vous la toute dernière clef.



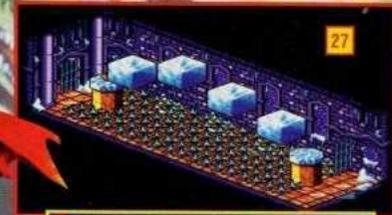
25
Regardez les différentes lettres de ce plan pour savoir où sont placées les plates-formes invisibles.



2B



26



27

27
Sautez sur ces plates-formes tombantes pour traverser la pièce. Il faudra que vous ne touchiez celle-ci qu'une fraction de seconde avant de sauter sur la suivante, ou elles s'effondreront sur les pics aussi rapidement que les impôts sur notre pauvre petit compte en banque !



2C



AILE NORD



30
Comme dans la pièce aux fantômes, tuez les trois gardes en armure et prenez la clef du haut des marches.



33
Tuez tous les fantômes présents dans cette salle avec un bon gros sort de Zap et prenez la clef se trouvant tout en haut des marches.



34
Poussez le bloc A au milieu de la plateforme sur le point B et il suivra un chemin qui vous permettra d'atteindre le dernier parchemin, celui de l'ouverture. Le meilleur endroit pour pousser le bloc est marqué de la lettre C : quand le bloc A viendra à votre rencontre, collez-vous à lui et faites de petits sauts en avant.

Dossier réalisé par :
Manu dit "Vive le barbecue sur ma terrasse", Julien dit "J'en ai marre des piqûres, moi" et Danboss dit "DoomMaster"

EQUINOX

