landstalker

MEGADRIVE

Landstalker est sans aucun doute l'un des jeux de rôle-aventure de l'année. À ce titre, il gagne le droit d'être intégralement disséqué entre ces pages. Landstalker, acte premier.

Une carte de l'île sur laquelle est indiquée votre position peut être consultée dans chaque auberge.

Landstalker fait partie de ces jeux de rôle de la nouvelle génération dans lesquels vous ajoutez à votre qualité de simple héros un rôle de spectateur. Intégralement réalisé en 3D isométrique, ce jeu se situe à mi-chemin entre Zelda et Equinox et mise sur votre sens de l'observation. Les occasions de se retrouver bloqué ne manquent pas, mais quel que soit votre problème, vous trouverez sa solution dans ces pages.

L'HISTOIRE

En revenant d'une chasse au trésor fructueuse, Ryle s'apprête à prendre un repos bien mérité avant de repartir à l'aventure. Mais le sort en a décidé autrement. Alors qu'il négociait son butin, une petite fée, Friday, poursuivie par trois personnages, vient se réfugier près de lui. Accompagnée de deux monstrueuses créatures, Kayla, une superbe jeune femme blonde, exige que Ryle lui remette sa protégée. N'écoutant que son courage, et alléché par les perspectives de trésors que Friday lui laisse entrevoir, Ryle ne peut faire autrement que de secourir la petite fée. Après avoir faussé compagnie à Kayla, Ryle et Friday prennent le premier vol en partance pour l'île mystérieuse sur laquelle serait caché le trésor légendaire du roi Nole. Après un atterrissage mouvementé et quelques péripéties, Ryle fait une chute vertigineuse qui le laisse sur le carreau...

Massan et le sanctuaire de la Cascade

Ryle émerge de l'inconscience dans la hutte du chef d'un petit village côtier. Cette première rencontre avec des êtres pacifiques va s'avérer particulièrement enrichissante en ce qui concerne l'étude des us et coutumes de l'île. Hélas, pour ce qui est du trésor, personne n'a la moindre information à vous communiquer. Toutefois, un Massanien va vous recommander de rendre visite à un certain Prospero, un sage habitant le sanctuaire de la Cascade.

Avant de vous rendre au sanctuaire, pensez à faire une sauvegarde dans l'église locale. En quittant Massan, les gardes du village vous apprennent qu'une peuplade vivant au sud commence à s'agiter.

Mais pour l'heure, il s'agit de rencontrer l'ermite. Prenez le chemin sud-ouest, vous arriverez sans encombre à l'entrée du lieu saint. Cette première investigation souterraine est très simple. Elle vous permet de vous familiariser avec la jouabilité caractéristique des jeux en 3D isométrique.

Il vous faut impérativement actionner deux interrupteurs pour rejoindre Prospero. Ce dernier n'a malheureusement pas grand-chose à vous apprendre, mais il vous invitera à repasser plus tard.

COMMENT DÉPLACER LES STATUES

Dans les niveaux inférieurs du sanctuaire, deux statues bloquant un escalier de pierre viennent interrompre votre progression. Il vous faut alors trouver et actionner un mécanisme qui déplacera les statues. Le switch se trouve au même niveau, mais on y accède par un autre escalier. C'est un cas d'obstacle typique que vous retrouverez régulièrement tout au long du jeu.

Ryle se remet de sa chute chez le maire Massan.

Cette plate-forme mouvante est le seul passage exigeant un minimum d'adresse.

Prospero détient quelques informations qui n'ont, malheureusement, guère d'importance.

Personne ne sait quoi que ce soit sur le trésor du roi Mole.

À peine débarqué sur l'île, les embrouilles commencent.

À l'auberge de Massan, un personnage mystérieux...

Ryle s'apprête à entrer dans le sanctuaire de la cascade.

Gumi et le sanctuaire des Marais

Pendant vos pérégrinations dans le sanctuaire, de graves événements se sont déroulés à Massan. En effet, après une attaque de la tribu de Gumi, Fara la fille du chef a été enlevée. Et si l'on en croit la rumeur, elle sera offerte prochainement en sacrifice à une divinité maléfique. C'est l'occasion rêvée pour en découvrir un peu plus sur cette île en mettant le cap au sud. La route n'est plus aussi sûre qu'elle l'était à proximité de Massan. Désormais, des hordes de monstres hantent les chemins et votre épée sera mise à rude contribution. Aux portes de Gumi, deux gardes vous en interdisent poliment mais fermement l'accès pour cause de cérémonie sacrée.

De retour à Massan, la fille du maire a été capturée par la tribu de Gumi.

Hahna n'a pas osé suivre son père au sanctuaire des Marais.

Les chasseurs de Massan ne savent pas comment entrer dans le sanctuaire.

COMMENT ENTRER DANS LE VILLAGE GUMI

Les deux gardes ne veulent rien savoir et refuseront de vous laisser passer. Lorsque vous êtes face à eux, un petit chemin quitte la route à main droite, vous permettant ainsi de jeter un œil dans le village. La cérémonie a commencé, mais vous ne pouvez qu'assister impuissant au départ de la tribu vers le sanctuaire. Cependant, l'accès au village n'est plus gardé. Vous pouvez maintenant y entrer sans encombre et continuer vos investigations.

Une fois entré dans le village, une église et une auberge seront à votre disposition pour les formalités de sauvegarde. Un rapide interrogatoire des rares personnes restées au village vous apprendra que le sacrifice doit se dérouler dans le sanctuaire des Marais.

LA SALLE DES CYCLOPES

Lors de votre exploration du sanctuaire des Marais, vous rencontrerez des cyclopes à plusieurs occasions. Une des salles qu'ils peuplent diffère des autres par la présence d'un interrupteur. En l'actionnant, la grille du mur nord-est s'ouvrira. Malheureusement, elle ne reste ouverte que lorsque l'interrupteur est enclenché. Donc en arrivant dans cette salle, ne combattez pas les monstres. Baladez-les de telle sorte que l'un d'eux actionne l'interrupteur alors que vous êtes prêt à franchir la porte.

LA CLÉ DU SANCTUAIRE DES MARAIS

Dans la hutte du chef de Gumi, vous découvrirez parmi le riche décor une idole de pierre. Cette statue cornue représente la divinité vénérée par la tribu et, surtout, permet d'ouvrir l'entrée murée du sanctuaire.

En longeant les murs, vous pourrez traverser cette salle sain et sauf.

Placez les caisses sur les switchs pour faire disparaître la pierre.

Maintenant que vous avez écumé de long en large le sanctuaire des Marais, il vous faut retourner au village de Massan. Reconnaissant d'avoir sauvé sa fille, le chef du village vous offrira un joyau rouge dont l'utilisation sera connue plus tard. Les deux villages sont désormais de nouveaux amis. Reprenez la route en direction de Gumi et, une fois sur place, les habitants se confondront en excuses. Sous l'influence psychique du roi Orque, ils vous révéleront qu'ils n'étaient plus maîtres de leurs actes.

LA CÉRÉMONIE SACRIFICIELLE

Vous faites irruption dans la salle alors que la cérémonie bat son plein. Prosternés, les fidèles ne remarqueront pas tout de suite votre présence. Mais lorsque vous vous serez approché suffisamment, les Gumiens s'éparpilleront en appelant le roi Orque à leur secours. Grognant ses meilleures insultes, il tentera de mettre un terme à votre quête avec l'aide de son lieutenant. Vous devrez alors les éliminer avant de pouvoir délivrer Fara. C'était vraiment moins une. Détachée, Fara reconnaissante s'éclipsera par un passage situé à gauche de l'autel. Suivez-la, vous reviendrez très vite à l'air libre sans avoir à vous retaper le donjon.

PLANS ET ASTUCES

Ryuma et la grotte des Voleurs

Maintenant que le conflit entre les deux villages primitifs a pris fin, une nouvelle zone d'exploration s'ouvre à vous.

L'effondrement qui bloquait la route au-delà de Gumi est désormais déblayé et vous pouvez dès à présent vous presser de rejoindre les villes Ryuma et Mercator (encadré ci-contre).

L'entrée de la cité de Mercator vous étant provisoirement interdite, il ne vous reste plus qu'à vous rabattre sur la ville de Ryuma où, comme par hasard, se poursuit votre quête.

Une rapide investigation de cette ville portuaire vous révélera l'existence d'un gang de voleurs qui a enlevé trois des notables de la ville (encadré ci-dessous).

L'ÉPÉE DE FEU

Un peu avant le croisement Ryuma/Mercator, un chemin discret s'enfonce entre les arbres. Ce sentier à flanc de colline assez escarpé mène chez un garde de Mercator à la retraite. Ayant choisi de vivre en ermite, il acceptera de bonne grâce de vous céder son épée magique. Pensez à en équiper votre personnage pour bénéficier de ses avantages.

COMMENT ACCÉDER À LA GROTTE

À n'en pas douter, vous mourez d'envie de venir en aide aux villageois. Seul problème, un garde venu de Mercator surveille l'entrée de la grotte et en interdit le passage à quiconque. Pour que le cerbère vous laisse pénétrer dans la grotte, vous devrez être officiellement accrédité par la mairie pour remplir cette mission. En rendant visite au conseil municipal, on vous priera aimablement d'aller jouer ailleurs. Heureusement, un garnement dissimulé derrière la maison a tout entendu et s'empressera de vous confirmer la disparition du maire. Retournez voir le conseil qui, cette fois, acceptera de bonne grâce de vous confier cette tâche. L'accès à la grotte des Voleurs est enfin libre.

1 ASSÉCHER LA RIVIÈRE SOUTERRAINE

L'accès à la plus grande partie de cette grotte est provisoirement bloqué par une rivière souterraine. Vous devez rejoindre une salle de culte dédiée à la déesse située dans la partie haute. Lorsque vous serez aux pieds de la statue, faites un saut en la poussant contre le mur. La statue déclenchera un mécanisme de barrage qui bloquera l'écoulement de la rivière. Ainsi, plusieurs nouveaux passages seront accessibles dans les niveaux inférieurs.

Votre quête se poursuit maintenant dans la grotte des Voleurs et l'on constate très rapidement que le niveau de difficulté a sensiblement augmenté. Les effets d'optique spécifiques à la 3D isométrique sont plus régulièrement rencontrés, mais le jeu en vaut la chandelle. C'est ici que vous obtiendrez des informations clé pour la suite de votre épopée (encadrés 1,2 et 3).

3 L'ESTAMPE

Vous venez d'émerger à l'air libre et de combattre le chef des voleurs. Vous pouvez maintenant entrer dans la caverne où sont retenus les trois notables. Outre quelques menus trésors, un des coffres renferme une estampe à l'effigie d'un dragon. Perspicace, Friday réussit à déchiffrer la symbolique de l'estampe. Ses déductions vous mettront sur la voie du trésor tant convoité, mais c'est alors que ce manifeste une nouvelle fois Kayla. Un de ses sbires s'empare de Friday, menaçant de la dévorer si vous ne donnez pas votre trouvaille à Kayla. Plus de doute, vous avez bel et bien de la concurrence dans cette chasse au trésor.

2 LA DERNIÈRE CLÉ

Maintenant que la rivière est asséchée, vous pouvez enfin accéder à la partie principale de la grotte. Le repaire des voleurs proprement dit est encore protégé par une porte vérouillée dont il vous faudra absolument trouver la clé.

Cette clé se trouve dans une salle, après ces deux séries de sauts délicats. Repérez attentivement votre itinéraire sur les illustrations avant de vous lancer dans cet enchaînement périlleux. Une seule hésitation et c'est la chute inévitable au niveau inférieur.

TIBOR, L'ARBRE DU VOYAGEUR

Dans la grotte des Voleurs, vous devriez avoir rencontré de nouveau un certain Pocket. Celui-ci vous aura fait part d'un adage local selon lequel certains arbres peuvent aider les voyageurs. Vous trouverez l'explication de ce dicton à proximité du carrefour Ryuma/Mercator/Gumi, où poussent deux arbres géants. Le plus grand d'entre eux est actuellement la proie d'une présence maléfique. Son tronc renferme un dédale de cavités peuplées d'espèces de fantômes. Taillez-vous un chemin à coups d'épée le plus haut possible jusqu'à rencontrer un chevalier qui hante ce lieu. Venez-en à bout et l'entité végétale vous remerciera en vous permettant de vous téléporter d'un point à un autre de l'île. Reliés entre eux par couple, tous les arbres appartenant à cette essence végétale serviront désormais de « portes » de téléportation.

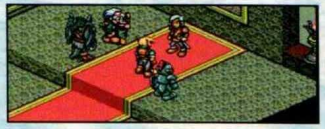
Vous venez de libérer le maire, le gardien du phare et le marchand de la ville. Le maire vous remettra avec joie un laissez-passer pour Mercator. Vous pourrez aussi faire des achats dans le magasin. Le gardien du phare, lui, ne vous proposera rien de valable. Prenez donc la route de Mercator (encadré ci-dessus).

Mercator

En présentant votre laissez-passer, les gardes vous laisseront entrer.

Malgré votre laissez-passer, les gardes de la cité de Mercator tenteront de vous extorquer 200 pièces d'or. Refusez avec indignation, et sans plus insister, ils vous laisseront entrer. À l'échelle du jeu vidéo, Mercator est, plus qu'une cité, une mégapole. Parlez systématiquement à tout le monde et menez une enquête sur les agissements d'un certain général Arthur (encadré). Vous apprendrez également que la popularité du duc n'est pas au plus haut à cause des impôts élevés qui pèsent sur la cité. En effet, un magicien vivant au sud-ouest rackette le duc, et ce dernier n'ose pas l'affronter ouvertement.

Le majordome va vous introduire auprès du duc.



Le duc vous souhaite la bienvenue dans sa langue. Rassurez-vous, il parle aussi français.

Un ruban bleu ! L'utilisation de cet objet m'échappe.

COMMENT RENCONTRER LE DUC

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le duc n'est pas un personnage facile à approcher quoi qu'en disent les habitants. En allant fouiner du côté des douves du château, vous surprendrez un officier quittant le fort subrepticement. Au cours de la conversation qu'il entretient avec l'un de ses complices, vous apprenez que cet officier se rend à l'établissement de madame Yard, interdit aux mineurs. En essayant malgré tout d'y entrer, l'une des jeunes filles vous conseillera de rendre visite à la voyante de la cité. Magicienne à ses heures, cette dernière vous transformera en adulte. Avec cette nouvelle tête, vous n'aurez aucune difficulté pour monter avec l'une des filles de madame Yard. C'en est trop au goût de Friday qui en pince pour vous et, furieuse, elle vous rend votre apparence réelle. Là on apprend qu'il s'agit en fait d'une école de danse. Imaginez la tête du général Arthur lorsque, en quittant la chambre, vous tombez nez à nez avec lui... En échange de votre silence, il vous arrange une invitation avec le duc pour le dîner.

Il est temps de vous rendre au château pour le banquet. C'est à cette occasion que le duc fera appel à vos services, ainsi qu'à deux autres mercenaires (Zak et Dexter) pour sauver la ville. Mais il est impossible de franchir le tourbillon magique qui protège la porte de la tour. D'après le général Arthur, seul celui qui possède un bracelet de protection magique peut y entrer. Ce bracelet est détenu par une momie qui hante une crypte (encadré).

Au cours du banquet, le duc vous expose la situation de sa ville.

LES ÉPREUVES DE LA MOMIE

L'entrée de la crypte se trouve dans le petit bâtiment, à gauche de l'église. À votre arrivée, seule la première chambre funéraire est ouverte. Une momie vous proposera huit épreuves pour tester votre valeur.

PREMIÈRE ÉPREUVE : LE CAVEAU DE BETTY ROSS

Vous devez tuer les bulles dans l'ordre inverse de celui inscrit sur la plaque commémorative. Commencez par la blanche, la rouge et terminez par la jaune.

DEUXIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE RUBY SILENCE

Il vous suffit de ne rien faire pendant une dizaine de secondes.

TROISIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE JACK SKYWALKER

Montez sur la dernière marche de l'escalier invisible. La marche la plus basse se trouve contre le mur nord-est de la salle.

QUATRIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE MARIA HYSTERICA

Prenez la pierre ronde et visez le torse du cyclope.

CINQUIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE JIM LUMIÈRE

Placez l'interrupteur au pied du brasero de droite.

SIXIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE LARSON E.

Ne cédez pas à la tentation d'ouvrir les coffres. Ne touchez à rien pendant quinze secondes.

SEPTIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE DIRK LE SOMBRE

Concentrez vos attaques sur le squelette marron.

HUITIÈME ÉPREUVE : LE CAVEAU DE WHODINI

Placez la caisse contre la plaque commémorative et hissez-vous sur l'estrade. Une illusion de mur dissimule un passage secret.

COMBAT CONTRE LA MOMIE

Le moindre contact avec la momie peut vous causer de graves blessures. Son corps est en fait invisible et la seule solution consiste à frapper aléatoirement le vide. Quand vous l'avez à peu près localisée, acharnez-vous sur le secteur tout en évitant son image.

landstalker

MEGADRIVE

deuxième partie

Depuis un mois, vous rongez votre frein, vous piaffez d'impatience en attendant la suite de l'aide de jeu consacrée à Landstalker. Alors tenez-vous prêt : nous replongeons directement au cœur de ce jeu d'aventure exceptionnel.

Avant de commencer, rappelons brièvement la situation de notre chasseur de trésor et de son ange gardien, la fée Friday.

Depuis son arrivée sur l'île, Ryle, au gré de ses aventures, a pu collecter un certain nombre d'informations se rapportant au trésor mythique du roi Nole. Mais, régulièrement, sa progression a été troublée par la concurrence d'une jeune femme — Kayla, flanquée de ses deux sbires — ne reculant devant rien pour devancer notre héros. Cette course contre la montre s'est temporairement achevée dans la cité de Mercator, véritable pilier de cette quête, là où se structure toute l'histoire. Après avoir assisté au banquet donné par le duc, Ryle a réussi à résoudre huit énigmes et à entrer en possession d'un bracelet magique, indispensable pour pénétrer dans la tour de Mir, un magicien, qui détient l'une des cinq clés du trésor. Vous savez tout, on attaque.

La tour de Mir

Maintenant que Ryle possède le bracelet magique, il peut franchir le tourbillon magique interdisant l'accès à la tour du magicien. Le

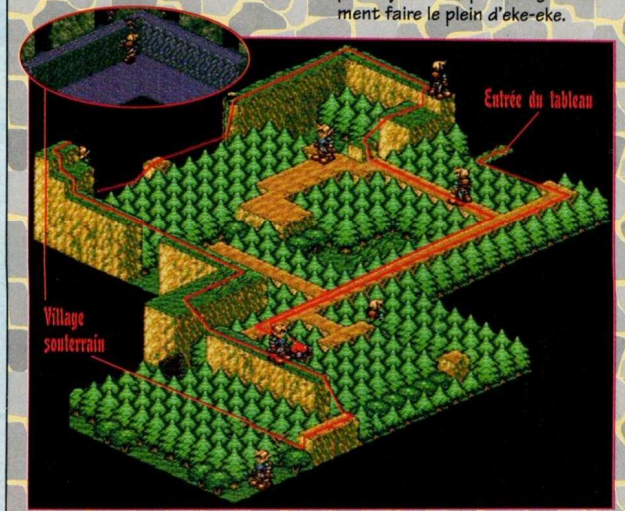
Grâce au bracelet magique, le tourbillon disparaîtra à votre approche.

héros doit impérativement quitter Mercator par la porte sud-ouest et suivre le chemin jusqu'à arriver à un embranchement. À cette intersection, la route sud mène à la tour, alors que celle partant à l'ouest débouche sur le village de Friday (encadré ci-contre).

Répondez par un oui franc à tous les choix que vous vous verrez proposés.

LE VILLAGE DE FRIDAY

Le village de Friday se trouve dans cette plaine verdoyante. Cet écran est un avant-goût de ce qui vous attend par la suite. Pour accéder au village souterrain, vous devez dans un premier temps actionner l'interrupteur situé au centre du tableau. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à suivre l'itinéraire indiqué sur le plan. Vous atteindrez alors la grotte dans laquelle vivent les semblables de Friday. Notez de plus que vous pouvez gratuitement faire le plein d'eke-eke.



Après un petit détour par le village souterrain, où il fait le plein d'eke-eke par la même occasion, Ryle se retrouve blindé pour s'attaquer à l'exploration de la tour. Une fois le tourbillon franchi, Ryle est régulièrement confronté à des alternatives auxquelles il lui faut répondre par oui ou par non. Répondez systématiquement par l'affirmative, même si cela ne vous inspire guère.

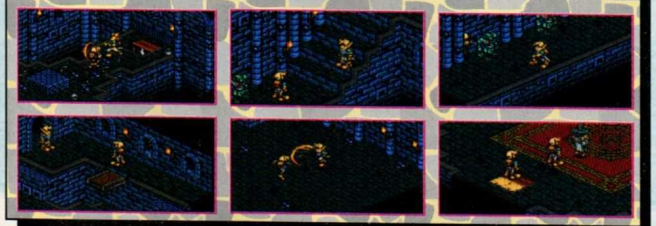
Après avoir parcouru quelques salles sans rencontrer vraiment de difficulté notable, Ryle finit par arriver devant un gouffre infranchissable (encadré ci-contre).

LE GOUFFRE

Dans la plupart des jeux, on a parfois tendance à hésiter à se jeter dans le vide. C'est pourtant ce qu'il faut faire ici. En sautant dans le gouffre, vous arriverez dans une salle peuplée de momies. Lorsque vous les aurez toutes tuées, un interrupteur apparaîtra, qu'il ne vous restera plus qu'à actionner.
En remontant dans la salle du gouffre, vous aurez l'agréable surprise de constater la bénéfique présence d'une passerelle, vous permettant de franchir l'obstacle en toute sécurité.

À LA POURSUITE DE VOTRE SOSIE

Très rapidement après l'entrée, vous tomberez nez à nez avec votre double qui attaquera à vue si vous ne possédez pas d'ail. Dans ce cas, descendez de deux niveaux. Vous arriverez alors dans une salle où vous attend un petit parcours de rapidité et d'adresse. À l'issue de ce parcours du combattant, vous trouverez un coffre renfermant de l'ail. De nouveau face à votre sosie, utilisez la gousse d'ail. N'en supportant pas l'odeur, il n'aura pas d'autre alternative que la fuite. Curieusement, dans sa course, Miro ne vous distancera jamais de beaucoup : comme s'il souhaitait vous guider quelque part. Mais il ne vous facilitera pas non plus la tâche, n'hésitant pas à claquer et verrouiller une porte devant votre nez. Lorsque vous aurez trouvé la clé ouvrant cette porte, votre double arrêtera sa fuite pour vous affronter. Une fois vaincu, Miro s'échappe de nouveau par l'escalier. Mais à l'étage supérieur, Mir vous attend...



Cet obstacle surmonté, Ryle rencontre très rapidement son double avec lequel il engage une course-poursuite (encadrés gauche). Celle-ci s'achève par un duel à l'issue duquel il se trouve confronté à Mir le magicien. Toujours aussi impulsi-

Un prêtre zombi adorant la déesse vous permettra d'effectuer une sauvegarde.

ve, Friday vous contraint à combattre, sans même écouter ce que le magicien a à dire pour sa défense. À l'issue du combat, Mir explique qu'il est lui-même prisonnier du duc et qu'il n'a rien à voir avec tout ce qui lui est mis sur le dos. Pour prouver sa bonne foi, il remettra même à Ryle la pierre pourpre, deuxième clé du trésor. Notre héros doit se rendre à l'évidence : le duc l'a manipulé.

LA SALLE DES TÉLÉPORTEURS

La salle des téléporteurs est probablement le passage le plus délicat de cette tour. Pour éviter de fastidieuses recherches, suivez l'ordre des illustrations. Chacune d'elles est centrée sur le téléporteur que vous devez emprunter pour atteindre la salle suivante. Procédez ainsi jusqu'à une pièce au centre de laquelle se trouve un interrupteur qui commande l'ouverture de la grille. Franchissez-la ; une épreuve d'adresse et de vitesse vous attend avant de récupérer la clé tant convoitée. Une fois qu'elle est en votre possession, il faut reprendre la série de téléportations jusqu'à arriver une nouvelle fois dans la salle des momies. Quand vous les aurez toutes vaincues, une caisse vous permettra d'accéder à l'escalier et de continuer votre périple.

Mercator

Avant d'aller voir le duc, n'oubliez surtout pas de faire une petite sauvegarde.

Après cette discussion, Mir vous téléporte au pied de la tour. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Mercator afin d'entendre les explications du duc. Avant de lui rendre visite, pensez à effectuer une sauvegarde, sait-on jamais. Une fois entré dans le château, le majordome vous introduit auprès du duc, qui vous fait jeter dans les oubliettes (encadré ci-contre). Ryle n'a pas le temps de se familiariser avec son nouvel environnement qu'il est sauvagement agressé par deux chevaliers en armes. La remontée vers le grand air vient de commencer. L'exploration des oubliettes est linéaire et il n'y a pour ainsi dire aucune difficulté (encadré gauche).

DE LA SALLE DU TRÔNE AUX OUBLIETTES

L'air faussement accueillant, le duc vous souhaite la bienvenue, mais ses intentions deviennent limpides quand il fait appeler Kayla. Elle arrive, jubilant de voir la surprise se peindre sur votre visage, lorsque soudain, le sol se dérobe sous ses pieds. Le duc ordonne aux gardes de vous délester de vos deux joyaux, avant de vous faire suivre le même chemin que celui de Kayla. Direction les oubliettes.

LES GEÔLES

Comme toutes les oubliettes, celles de Mercator sont séparées du reste du château par une lourde porte verrouillée et, fatalement, vous finirez par tomber dessus. Dans l'une des salles que vous venez de traverser, il y a trois cellules dont les grilles se fondent dans le décor. En plus d'une servante et du précepteur de la princesse Lara, vous y découvrirez une clé...

Précipitée la première dans les oubliettes, Kayla est très rapidement neutralisée par un piège.

Votre périple hors des oubliettes prendra fin au sommet de la plus haute tour du château. Vous ferez alors irruption dans la chambre de Lara. Hélas, à ce moment précis, la belle se fait enlever par Zak. Comme toutes les princesses, Lara est en quête d'émotions fortes. Vous pensez bien qu'elle est ravie de vivre une telle aventure alors que son prince charmant arrive au grand galop. Mais sur ce coup-là, c'est pas de chance ; Zak est ailé, pas vous. Vous ne pourrez qu'assister impuissant à l'envol de Zak et de son otage qui, bien que vous n'ayez rien pû faire pour la sauver, vous garde une totale confiance !

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le plancher des vaches en sautant dans la cour du château. Au même instant, la place est en proie à une attaque massive de soldats à la solde du duc. Il n'y a plus que le général Arthur qui résiste encore, le duc s'étant pour sa part esquivé depuis belle lurette.

Des chevaliers lobotomisés tentent de vous refouler.

L'enlèvement de la princesse Lara marque le terme de votre épopée souterraine.

Rendez-vous dans la salle de garde (tour est du château) et aidez le général à mettre l'ennemi en déroute. Arthur vous révélera alors que le duc a fui par la mer après avoir saboté le phare de Ryuma. Pour engager la poursuite, il faudrait réparer le phare à l'aide d'une pierre solaire. Ça tombe bien, il y en aurait une du côté du labyrinthe vert, toujours selon les dires du général. Et, sans plus attendre, celui-ci vous explique comment il vous sera possible d'y accéder (encadré ci-contre).

Trop tard, Zak a pris son envol, enserrant la princesse entre ses griffes.

Dans le fond, le général Arthur n'est pas un si mauvais bougre...

LE PASSAGE SECRET DE LA FONTAINE

Vous vous souvenez certainement de l'entrée dérobée flanquant le mur est du château. Celle-là même où vous avez surpris la sortie discrète d'Arthur. En entrant dans le château par cette porte, vous accédez à une salle recélant un interrupteur. Dissimulé derrière le premier mur de caisses, un escalier permet d'atteindre le switch. En actionnant le mécanisme, la fontaine qui masque l'entrée dérobée va s'assécher et révéler un passage secret menant au labyrinthe vert.

Le Labyrinthe Vert

Le souterrain partant de Mercator débouche là où se trouve Ryle. Suivez le chemin qui part sur la droite en prenant garde aux sorciers qui errent dans les parages.

La quête de la pierre solaire va vous emmener dans le Labyrinthe vert, un véritable enfer. Plutôt qu'un trajet détaillé, je vous propose un itinéraire résumé en une vingtaine de photos légendées. Comme d'habitude, les passages les plus délicats font l'objet d'un encadré. Enfin, et cela pourra peut-être vous rassurer, les combats sont quasiment inexistants. Il s'agit surtout d'une épreuve mettant l'accent sur votre mémoire visuelle.

La plupart des chemins sont camouflés entre les sapins.

Votre rencontre avec Gol marque l'entrée dans le Labyrinthe vert proprement dit. Si vous le lui demandez, il vous donnera de précieuses informations pour déjouer les nombreux pièges de ce lieu. Longez la lisière de la forêt par la droite.

Actionnez l'interrupteur et vous ferez apparaître ce coffre. Inutile de faire le détour, le coffre ne renferme que 20 pièces d'or. Totalement inutile à ce stade du jeu.

Votre première séquence souterraine. Une fois entré dans la grotte, prenez la galerie partant à main droite.

Grimpez le long de la liane. Vous abordez un passage qui demande un peu de dextérité.

Grâce à ce bloc ascenseur, vous pouvez entrer dans la grotte. En ressortant, utilisez l'autre bloc — à droite de l'illustration.

Vous vous sentez un peu perdu ? Ne vous en faites pas trop... Et si ça peut vous rassurer, vous n'êtes pas le seul dans ce cas.

LE SIFFLET D'EINSTEIN

Vous arrivez devant un chien à l'agonie. Donnez un brin d'eke-eke à Friday qui lui prodiguera les premiers soins. Einstein (c'est le nom du chien) vous invitera à le suivre et vous guidera jusqu'à son maître. En reconnaissance de votre acte, celui-ci vous donnera un sifflet très particulier qui vous permettra de communiquer avec tous les chiens que vous croiserez tout au long de votre route.

Vous êtes sur la bonne voie. Grimpez vers le sommet de la colline et jetez-vous dans le puits qui s'y trouve.

Un téléporteur vous amènera jusqu'à ce lieu. Un chemin permet de passer derrière la cascade.

En regagnant la surface, vous devrez livrer l'un des deux combats se déroulant dans le Labyrinthe vert.

LA CRYPTE

En entrant dans cette caverne, commencez par actionner l'interrupteur pour que la statue libère l'accès à l'échelle descendante. Dans la grande salle du bas, vous trouverez une statue de la déesse qui restaurera tous vos points de vie. Puis quittez l'endroit par le passage dont l'entrée se trouve derrière l'interrupteur.

Après votre combat, quittez cet endroit en longeant la forêt par la droite.

Il arrive parfois qu'on ne voit plus du tout Ryle. Il faut y aller au feeling, sauter pour trouver des plates-formes ou des blocs ascenseurs permettant de continuer.

LE GNOME

La rencontre avec ce gnome solitaire est éprouvante. Vous jugeant indigne de continuer, il vous pousse au pied de la plate-forme si difficilement atteinte. Mauvaise nouvelle, vous devez vous retaper une bonne partie du labyrinthe... avant de le rencontrer une seconde fois au même endroit. Cette fois-ci, il s'effacera, vous indiquant même un raccourci partant de cette liane.

Une rangée de sapins bleus vous interdit d'atteindre la pierre solaire.

En utilisant le sifflet d'Einstein, vous pourrez faire venir le chien accompagné de son maître.

De quelque coups de hache magique, le maître d'Einstein vous ouvrira un passage.

Enfinn, vous découvrez l'étincellant objet de toute cette galère : la pierre solaire.

Si vous êtes venu en aide à Tibor, l'arbre du Voyageur, vous pourrez regagner l'entrée du Labyrinthe vert par l'un des arbres téléporteurs. Dans le cas contraire, vous ressortirez de ce secteur à proximité du sanctuaire de la Cascade (Massan).

Maintenant que le phare est de nouveau en activité, rejoignez Mercator. Vous allez enfin pouvoir embarquer à la poursuite du duc.

Helga la sorcière

Avant d'embarquer pour votre prochaine étape, vous pouvez entrer en possession de l'anneau de Saturne. Cet objet n'est pas fondamentalement indispensable, mais son pouvoir permet à votre épée de recharger son potentiel de magie deux fois plus rapidement. Avant de rendre visite à la sorcière Helga, il faut que la petite chienne vivant à Massan vous mette au courant de la malédiction dont sont victimes elle et son compagnon. En vous rendant chez la sorcière, celle-ci vous transformera à votre tour en chien. C'est ainsi que vous devrez explorer son repaire. Il est bien évident que vous ne pourrez pas vous battre à l'épée. Cette partie du jeu repose uniquement sur des casse-tête (encadrés A, B, C et D). Lorsque vous en serez venu à bout, une confrontation avec la sorcière aura lieu (encadré E).

Sauvegardez avant d'entrer dans la maison d'Helga.

Vous serez à votre tour transformé en chien.

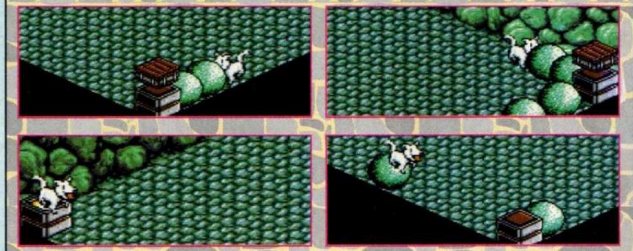
En parlant à Bell, la petite chienne de Massan, vous serez informé de la malédiction qui pèse sur elle.

A
LA SALLE DES INTERRUPTEURS

Lorsque Ryle actionne l'interrupteur isolé, un second apparaît dans la pièce. À partir de là, chaque interrupteur manipulé en appellera de nouveaux sur les cases vides adjacentes. Si la case est déja occupée par un interrupteur, ce dernier est déplacé sur une case vide voisine. L'idée consiste à amener, par des manipulations successives, un deuxième interrupteur à côté du premier et à l'actionner.

B
LA SALLE DES BOULES

Cette énigme est peut-être la moins évidente des quatre. La salle comprend quatre interrupteurs dans ses coins. Entre eux, se déplacent à grande vitesse, cinq boules inoffensives. Rapprochez deux boules côte à côte en vous interposant entre elles et l'interrupteur. Il faudra alors actionner le premier, sauter sur la première boule isolée pour rejoindre le deuxième interrupteur. Sautez ensuite sur le couple de boules que vous aurez rapprochées au préalable pour atteindre le troisième interrupteur. Faites de même pour le dernier. Vous savez maintenant comment procéder, il ne vous reste plus qu'à appliquer la recette en étant très synchro dans les enchaînements.

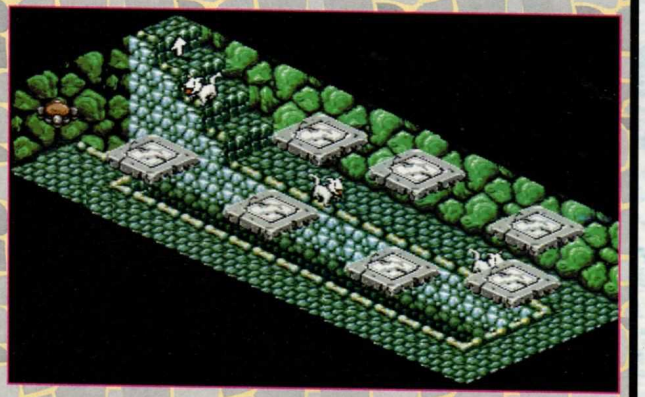


C
LE PARCOURS DU COMBATTANT

Cette fois, il s'agit plus d'une épreuve de timing et de dextérité que d'un casse-tête à proprement parler. La salle est constituée d'un itinéraire assez sinueux tout au long duquel sont placés quatre interrupteurs. Dès que vous actionnez le premier, vous ne disposez que d'un très court laps de temps pour atteindre le suivant, et ainsi de suite jusqu'à l'interrupteur principal (légèrement plus gros que les autres).

D
LA SALLE DES DALLES

Cette dernière épreuve est plutôt facile. À partir de la deuxième marche de l'escalier, vous devez sauter très vite d'une dalle à l'autre. Les dalles en hauteur tombent au sol dès que vous posez le pied dessus. Il s'agit encore une fois de choper le bon timing pour atteindre l'interrupteur situé à la même hauteur.



E
LE DUEL AVEC HELGA

Après ces quatre épreuves, vous voici nez à nez, ou plutôt truffe à nez, avec Helga. Celle-ci a l'intention de se débarrasser de vous en actionnant l'un des deux interrupteurs. Mais son grand âge lui jouera un ultime tour ; c'est elle qui fera les frais de son piège. À sa mort, tous ceux qui étaient prisonniers de sa malédiction reprennent leur forme d'origine. En remontant dans la maison, via la cave, vous pourrez enfin déplacer le bloc vous permettant d'atteindre l'anneau magique.

Nous allons maintenant laisser Ryle s'embarquer à la poursuite du duc. Cette courte traversée le mènera jusqu'à Verla, une ville située plus à l'ouest de Mercator. C'est là que je vous donne rendez-vous le mois prochain pour la suite de cette fabuleuse chasse au trésor.

Wolfen

landstalker MEGADRIVE

troisième partie

On se retrouve pour un nouveau volet de l'intégrale du jeu de rôle-aventure de l'année. De rebondissements en coups de théâtre, nous nous rapprochons, doucement mais sûrement, du dénouement de cette fantastique quête.

La cité de Mercator ; le début de ce troisième volet.

Au port, le bateau marchand vous attend.

Grâce à vos exploits, le phare de Ryuma a pu être réparé, rendant de nouveau possible la navigation. Nous avons quitté Ryle alors qu'il s'apprêtait à s'offrir une courte croisière d'agrément. Traversée qui le mènera jusqu'à la ville de Verla.

Replongeons donc dans le vif du sujet où action et scéances de gamberge vont reprendre leurs droits. La poursuite du duc de Mercator est de nouveau à l'honneur.

Avant de replonger au cœur de l'aventure, offrez-vous une petite croisière.

La mine de Verla

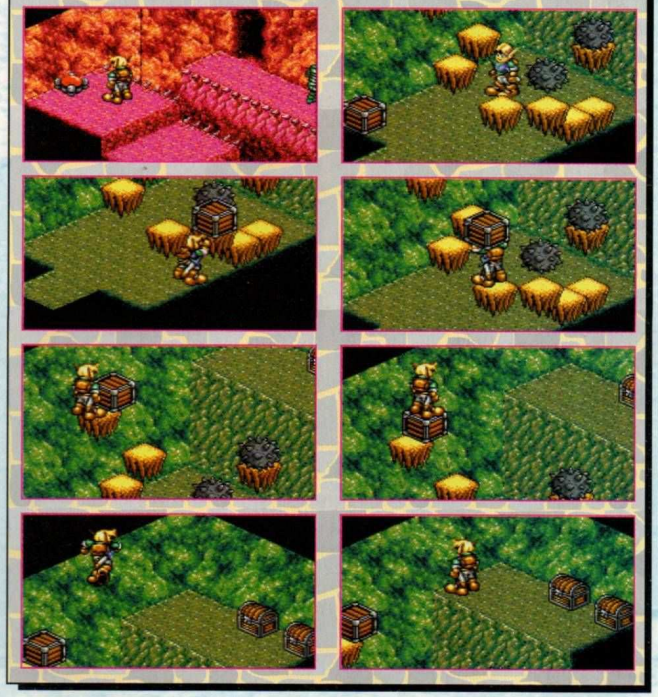
À peine Ryle a-t-il pénétré dans l'enceinte de la ville de Verla qu'il est sauvagement attaqué par les soldats du Duc. Le bref combat qui s'ensuit devrait normalement tourner en votre faveur. Curieusement, cette petite ville ne semble pas très animée. En effet, après une courte investigation, Vous réaliserez que tous les villageois ont disparu à l'exception d'un vieux marchand et du prêtre. Même s'ils acceptent volontier de vous aider, ils se montreront en revanche peu loquaces quant aux événements survenus récemment. N'hésitez pas à acheter de la potion de dahl. Cet article est relativement cher (300 PO), mais il vous sera probablement très utile d'ici peu. À l'ouest de ce hameau, se trouve la maison d'un pêcheur qui vous expliquera que les troupes du Duc

1 LES GARDIENS

La mine se divise en trois galeries principales au fond desquelles vous rencontrerez des vassaux du Duc. En plus de surveiller les prisonniers, les deux premiers gardes possèdent la clé donnant accès à la galerie suivante. La troisième sentinelle se contente de garder le dernier tiers de la population.

2 LE PLAN GALÈRE

Une fois que vous aurez actionné l'interrupteur, la porte défendant cette salle s'ouvrira. Il s'agit d'un petit casse-tête axé sur la 3D isométrique. Prenez la caisse en bois et posez-la sur le seul bloc à hauteur du visage du héros (à droite de l'écran). Contournez la boule à pointes, escaladez les premiers blocs puis reprenez la caisse. Effectuez une série de sauts pour vous hisser sur le bloc le plus haut. Enfin, placez-vous face à l'estrade et posez la caisse à l'extrême bord du bloc. Il vous reste à monter sur la caisse puis à sauter avant de vous précipiter sur les coffres.



Le pêcheur de Verla habite cette maison. Il a réussi à échapper à la rafle.

À peine les portes de Verla franchies, les embrouilles commencent pour Ryle.

L'entrée de la mine.

Ici, veillez à éviter la chute, sous peine de revenir assez loin en arrière.

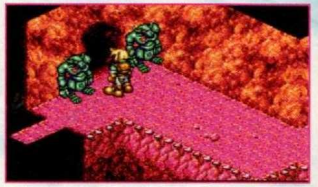
ont emmené hommes, femmes et enfants, afin d'exploiter la mine située encore plus à l'ouest. Après une petite ascension et quelques combats, vous parviendrez au seuil de la mine de Verla. Il semblerait que le Duc ait de bonnes raisons d'effectuer des fouilles dans cette mine. Vous devrez explorer trois réseaux de galeries assez complexes et surtout délivrer les habitants de Verla (encadré 1).

3 CONSTRUISEZ VOTRE ESCALIER

Vous n'allez pas tardez à rencontrer le second chevalier inféodé au Duc. Malheureusement, vous finissez par déboucher dans une salle apparemment sans issue. En étudiant un peu plus attentivement les lieux, vous apercevrez une porte située à un niveau supérieur. La salle est occupée par quelques cyclopes placés là pour la forme. Une fois les monstres vaincus, portez l'une après l'autre les jarres au pied de la plate-forme inaccessible, et édifiez un escalier pour continuer votre exploration.

Malgré leurs conditions de labeur, certains prisonniers trouvent le temps de creuser pour s'évader.

Les trois prétendants à l'évasion vous indiquent où ils ont caché l'épée du Tonnerre.



Vous devez actionner un switch pour que les statues vous cèdent le passage.

Le plastron chromé augmente votre potentiel de défense.

Si, au cours de votre exploration, vous arrivez au terme de vos réserves d'eke-eke et de dahl, n'hésitez surtout pas à retourner à Verla faire une petite sauvegarde et quelques achats. Cette mine est assez vaste et les difficultés ne manquent pas, mais je ne m'attarderai que sur deux d'entre elles (encadrés 2 et 3).

Cela dit, n'hésitez pas à fouiller les moindres recoins de cette mine. Vous y trouverez notamment un plastron de chrome offrant une meilleure protection.

Verla vient de retrouver sa bonne ambiance habituelle.

Maintenant que vous avez libéré la totalité des villageois, retournez à la cité de Verla. Vous aurez la très agréable surprise de vous rendre compte que les mineurs prisonniers ont découvert l'épée du Tonnerre en essayant de s'évader. Descendez dans le puits et, après quelques tâtonnements, vous trouverez la fameuse épée. Pensez à en équiper votre personnage avant de prendre la route de Destel, via la mine.

Destel

Une fois l'épée du Tonnerre en poche, une petite promenade de santé — au sens propre du terme — vous attend. La ville de Destel, votre prochaine étape, est habitée par des nains pacifistes dont la principale occupation est la culture des fleurs. Après une petite visite à chacun des habitants, vous apprendrez que le Duc vous précède de encore de quelques longueurs. Quittez Destel par le nord et prenez l'anneau de Mars au passage (encadré 1). Une fois que vous l'aurez passé à votre doigt, votre résistance au poison se trouvera

Ryle arrive dans un village de nains pacifiques.

Avant de continuer, vous devez impérativement assister à l'entrée du Duc du haut de cette colline.

Vous assistez impuissant au départ du Duc pour la sanctuaire du Lac.

À Destel, les scellés du puits ont été brisés par un inconnu.

1 L'ANNEAU DE MARS

Quand vous aurez localisé l'anneau de Mars, vous n'aurez pour ainsi dire plus qu'à vous baisser pour ramasser le précieux objet. Faites quelques pas supplémentaires et laissez-vous glisser dans la faille qui se trouve entre la falaise et la plate-forme. Un escalier, invisible sous cet angle de vue, vous permet d'atteindre le plateau. Effectuez un dernier petit saut, et l'anneau magique sera à portée de main.

Le premier passage délicat du puits. Rassurez-vous, les plates-formes sont toutes à la même hauteur.

La deuxième salle est dans la lignée de la précédente.

accrue. En arrivant au bord du lac, vous assistez impuissant au départ du Duc pour le sanctuaire du Lac. Quelques écrans plus à droite de l'embarcadère, vous devez grimper au sommet d'une colline pour voir le Duc pénétrer dans le sanctuaire. Ce n'est qu'après cet événement que vous pourrez entamer l'exploration du puits de Destel (encadrés 2, 3 et 4).

Les trois denières clés sont très bien défendues.

2

LA PREMIERE CLÉ

Lors du premier passage où il vous faudra emprunter des plates-formes mouvantes, vous apercevrez une issue située en contrebas. Placez-vous sur la seule plate-forme à déplacement vertical afin de gagner la porte. Vous déboucherez dans une salle où vous devrez affronter deux bulles jaunes. Cette formalité accomplie, il vous reste à placer les trois caisses dans leur emplacement respectif. Ce n'est pas évident ; vous devrez probablement vous y reprendre à plusieurs reprises. Placez-vous enfin dans le dernier trou libre. Un coffre contenant la première des quatre clés apparaîtra.

3

LA SALLE DE L'INTERRUPTEUR

Du point de vue gamberge, le seul et unique interrupteur de ce lieu vaut à lui seul tous ceux de la tour de Mir réunis. En entrant dans la salle, n'attaquez pas les monstres, même si eux, de leur côté, s'en donnent à cœur joie. Prenez la jarre et posez-la de façon à atteindre la salle surélevée. Ensuite, incitez un ou deux monstres à vous suivre. Il ne vous reste plus qu'à les balader de telle sorte que l'un deux actionne le switch à votre place. Un bloc jaune apparaîtra un très court instant, juste le temps pour vous de sauter sur l'estrade et de quitter la pièce.

4

LE TAURUS GOLEM

Avant de franchir cette porte, il est préférable de posséder en tout et pour tout quatre clés. Le boss qui vous attend derrière n'est pas un tendre en comparaison de tous ceux que vous avez croisés jusqu'à présent. Lorsqu'il frappe le sol avec son marteau géant, l'onde de choc vous sonne quelques instants. Il met ce court laps de temps à profit pour venir vous asséner un coup violent qui a toutes les chances de vous laisser sur le carreau. Pour éviter cela, dès que vous faites irruption dans la salle, précipitez-vous vers lui en vous plaçant sur une marche plus haute que celle où il se trouve. Branchez l'autofire et attendez qu'il s'écroule. À l'issue du combat, vous entrerez en possession de cent pièces d'or et des bottes de Soins.

Un peu avant la sortie, une statue de la déesse vous restaure toute l'énergie perdue.

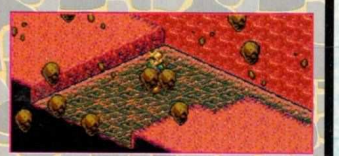
Enfin le grand air, mais, malheureusement, cela ne durera pas longtemps.

Vous êtes arrivé à la dernière grotte, ultime étape avant le sanctuaire du Lac.

5

L'ACCÈS AU SANCTUAIRE DU LAC

La traversée de la salle de Lave ne pose pas de problème particulier. En revanche, lorsque vous en ressortez, vous débouchez alors sur une falaise dominant le lac, sans aucun moyen de continuer. Retournez dans la salle de Lave et utilisez une statue de Gaïa. Le séisme qui se produira laissera s'échapper une coulée de lave qui, au contact de l'eau, se solidifiera instantanément. Cet écoulement va vous permettre d'atteindre facilement l'entrée du sanctuaire du Lac en conservant les pieds au sec.



Le sanctuaire du Lac

L'accès au sanctuaire du Lac a été rendu possible grâce à la coulée de lave qui s'est solidifiée au contact de l'eau. Vous pouvez donc gagner l'entrée de ce lieu saint à pied sec. À peine le seuil franchi, vous tombez nez à nez avec le groupe d'intervention des labyrinthes inféodé au Duc. Celui-ci se contentera de vous lancer quelques menaces avant de retrouver le Duc et l'informer de votre présence. Vous reprenez vos esprits dans la tour du Mage, qui vous confirme ce que vous savez déjà. Il vous remet également une hache magique qui vous permettra désormais de couper les sapins légèrement bleutés. Profitez de cette acquisition pour vous balader un peu partout sur l'île afin de voir ce que défendent ces sapins. Il y a pas mal de cœurs de vie qui ne seront pas de trop pour aborder le dénouement de Landstalker. Je vous donne donc rendez-vous le mois prochain pour la dernière partie de cette aventure.

Dès l'entrée, le Duc est informé de votre arrivée.

1 À LA POURSUITE DU DUC

Peu après votre entrée, vous apercevez le Duc de loin. Sûr de sa victoire prochaine, il se permet de vous narguer. Mais avant d'aller l'affronter, explorez le sanctuaire de fond en comble (il y a plein de cœurs à récupérer). Lorsque vous vous déciderez à le défier, il vous faudra passer dans la salle où se trouvent une multitude de boules à pointes. Servez-vous de l'une d'elles pour atteindre l'estrade. Le chemin du bas est facultatif mais vous permet de récupérer un ou deux cœurs supplémentaires. Celui du haut vous mènera directement au Duc. La confrontation se soldera inévitablement par un duel. Surpris par votre maîtrise de l'épée, ce dernier se rendra, vous laissant piller les trésors. C'est le moment que choisit Zak pour faire sa réapparition en vous mettant hors de combat. L'intervention du magicien Mir sera votre salut.

2 LA PREMIÈRE CLÉ

Deux clés sont indispensables, une autre facultative. La première est assez délicate à obtenir et nécessitera toute votre adresse. Les deux plates-formes en bois sont séparées par un vide trop important pour sauter de l'une à l'autre. Prenez donc la caisse et placez-vous sur la première plate-forme. Faites un saut et lancez la caisse sur l'interrupteur. Une plate-forme apparaîtra un court instant pour vous permettre d'atteindre le coffre.

La porte nord du vaste hall d'entrée mène à un point de sauvegarde.

Le climat du sanctuaire est propice au développement de l'eke-eke.

Un grand saut qui vous rapproche inexorablement du duc de Mercator.

Tout va bien : en plus de la sauvegarde et de l'eke-eke, il y a la déesse.

Votre épopée dans le sanctuaire du Lac s'achève dans la tour de Mir.

3 LE PLASTRON CARAPACE

La salle aux bulles vertes est le point névralgique du sanctuaire. Vous l'emprunterez à plusieurs reprises. Lors de votre premier passage, vous devrez détruire les bulles pour faire apparaître une caisse. Placez-la ensuite sur la tête de la statue de droite pour que la grille correspondante s'ouvre ; faites de même pour la deuxième. Vous trouverez dans les salles suivantes une clé vous permettant d'ouvrir la porte verrouillée de la salle aux bulles. Après l'avoir franchie, vous découvrirez très rapidement et sans pouvoir le rater un plastron carapace augmentant considérablement votre potentiel de défense.

4 L'ÉPÉE DE GLACE

Obtenir l'épée de Glace n'est pas indispensable, mais vivement conseillé. Votre dextérité va être mise à rude épreuve. Une fois l'épée localisée, allez dans la salle précédente afin de vous hisser à l'étage supérieur. Prenez la caisse et enchaînez une série de sauts jusqu'à atteindre les deux grosses plates-formes. Les petites tombent presque immédiatement. Posez la caisse au pied de la statue et sautez sur sa tête. La statue pivotera sur elle-même, vous signifiant que la grille s'est ouverte. Dans la salle suivante, un interrupteur fait apparaître une plate-forme dans la salle de l'Épée, vous permettant ainsi d'atteindre cette dernière.

landstalker

MEGADRIVE

dernière partie

C'est reparti. On attaque la dernière ligne droite de la solution intégrale de Landstalker. Ce chef-d'œuvre de Sega livre enfin ses ultimes secrets. Place à l'aventure !

Le gouffre de Massan

Après un repos bien mérité à l'auberge de Massan, Ryle et Friday vont avoir l'occasion de tester leurs compétences de spéléologues. En effet, sur la place du village se trouvent deux sapins bleutés dissimulant l'entrée d'un gouffre. Utilisez votre hache magique pour abattre les arbres puis jetez-vous dans cet abîme de ténèbres. Vous devrez alors résoudre un casse-tête grâce à votre sens de l'observation (encadré 1). Une fois ce problème résolu, vous pourrez accéder aux deux dernières salles.

1 LES INTERRUPTEURS

Au fond du gouffre, le chemin est obstrué par trois énormes blocs de pierre. À chaque bloc correspond un interrupteur, lequel, actionné, libère le passage. Arrivé en bas, il vous faudra immédiatement entamer la remontée du puits grâce à l'échelle. L'interrupteur qui se trouve tout en haut élimine le premier bloc. Vous devez maintenant rejoindre le fond puis, de nouveau, remonter en vous arrêtant au niveau - 1 où se trouve un autre interrupteur. Une fois celui-ci actionné, il faut redescendre au fond où est maintenant accessible... un quatrième interrupteur. Enfin, il vous en restera encore un dernier à mettre en marche avant de pouvoir continuer. Vous le trouverez à gauche de l'échelle de sortie.

Ryle s'apprête à entamer l'exploration du gouffre de Massan.

Après le combat contre les hommes-lézards, Ryle peut s'emparer des bottes ignifugées.

L'une est l'antre de trois hommes-lézards qui ne devraient pas vous opposer trop de résistance. La dernière renferme deux coffres, mais surtout les bottes ignifugées. Votre périple va maintenant se poursuivre dans les régions montagneuses de l'île.

Les montagnes

Après la spéléologie, Ryle et Friday vont s'offrir une petite séance d'alpinisme. En effet, c'est dans la région montagneuse que se poursuit leur quête. Mais faites tout d'abord étape à Mercator pour prendre des nouvelles de votre ami le général Arthur (encadré 2). Vous aurez la possibilité de renflouer votre trésorerie. Intéressant pour effectuer, plus tard, quelques achats facultatifs mais très utiles.

La porte de droite mène à Mercator, celle de gauche à Kazalt.

2 LE CASINO

Afin de diminuer les impôts tout en assurant un minimum de rentrées d'argent à la ville, le Général a inauguré un casino. En remerciements de tous les services rendus à la ville, votre ami vous en offre une carte d'accès. Le casino est dissimulé dans le puits de la cité. Trois activités vous y sont proposées : la roulette, la course et la capture de poulets. Pour chaque jeu auquel vous souhaitez participer, vous devez vous acquitter d'une mise de départ, mais, en cas de victoire, le gain est égal à quatre fois la somme investie.

3
LA PIERRE DE LUNE

À l'écran où se trouvent le viaduc et la statue de la déesse, vous êtes alors en mesure d'entrer en possession de la pierre de Lune. Escaladez la colline pour atteindre la grotte située à son sommet. Un bref tour d'horizon vous permettra d'apercevoir la pierre convoitée dans un réduit secret. L'escalier orienté dans cette direction est malheureusement muré ; toutefois, du pied de l'estrade part un passage dérobé. En l'empruntant, vous arriverez directement à la hauteur de la pierre. Cette dernière a pour effet d'augmenter la résistance de son porteur contre les hallucinogènes.

Vous devez emprunter le passage secret situé au sud du château.

Ne prenez pas le chemin du labyrinthe Vert, mais déboisez à l'aide votre hache.

Il est maintenant temps de quitter Mercator pour les montagnes. Empruntez le passage secret de la fontaine qui mène jusqu'au labyrinthe Vert. De l'autre côté, vous ne manquerez pas d'apercevoir un chemin protégé par deux sapins bleutés. Vous connaissez le tarif : un petit coup de hache et la voie est libre... En continuant, vous atteindrez un secteur plus accidenté. Baladez-vous dans cette zone et collectez tout ce que vous pourrez y trouver (encadré 3).

4
LA REVANCHE

Comme bon nombre de duels, celui-ci va se dérouler dans un pré. La tactique préférée de Zak consiste à s'envoler en dehors de l'écran pour charger en piqué à la manière d'un aigle. Il peut également attaquer au sol à l'aide d'un boomerang ou encore au corps à corps. L'astuce est de de se trouver en permanence en mouvement et, si possible de l'acculer contre la falaise. Si vous parvenez à le coincer, vous aurez alors l'opportunité de placer cinq ou six coups consécutifs. Enfin, lorsque le combat tournera à votre avantage, Zak reconnaîtra alors sa défaite et il vous remettra enfin le divin œil de Gola.

5
RETOUR AUX SOURCES

Placez-vous devant la déesse et « utilisez » l'œil de Gola. La statue reculera, révélant un téléporteur. En empruntant ce dernier, vous rejoindrez le première statue que vous avez rencontrée lors de la phase d'intro. Cette fois, vous allez pouvoir explorer ce souterrain que vous n'aviez fait que traverser rapidement.

Tiens, tiens, ce passage ne vous rappelle rien ?

Eh oui, on se retrouve en début du jeu.

Dans les régions montagneuses, les sorties ne ressemblent pas toujours à des sorties.

Votre dernière confrontation avec Zak s'était soldée par un KO au premier round. Ce démon ailé va vous offrir une chance de prendre votre revanche. Vous le rencontrerez sur le viaduc et, après quelques palabres, il vous attaquera. Friday intervient alors pour lui faire remarquer fort judicieusement que si celui-ci dispose d'une paire d'ailes, ce n'est toujours pas votre cas. Un peu pris de court, Zak reconnaît que le combat n'est pas équitable dans

de telles circonstances et il vous donne rendez-vous dans une plaine située plus à l'ouest (encadré 4).
En récupérant l'œil de Gola, vous serez en mesure de continuer la poursuite après le Duc (encadré 5).
Après une exploration rapide des lieux, vous rencontrerez le Duc, qui retient la princesse Lara. Les cinq joyaux étant maintenant rassemblés, votre ennemi peut se téléporter vers la cité de Kazalt, prochaine étape de votre périple.

Une nouvelle rencontre avec Zak..

Un court passage de transition à l'air libre.

En compagnie de Lara, vous assistez, impuissant, au départ du Duc.

Le Duc est passé maître dans l'art de faire parler les gens.

Kazalt

La téléportation vous emmène dans une autre dimension et, après une brève marche, vous vous retrouverez aux portes de la cité mythique de Kazalt. Des nains y habitent et, en les questionnant, vous apprenez qu'en échange de l'édification d'un souterrain infranchissable, le roi Nole leur a offert l'immortalité. L'entrée du souterrain défendant l'accès au château du roi Nole se trouve dans la cité même.
Effectuez la traditionnelle formalité

La ville de Kazalt est habitée par des nains immortels.

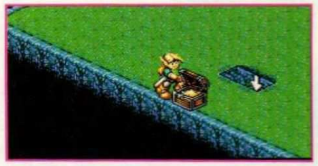
Le terrible effet dévastateur de l'épée de Gaïa.

Grâce aux bottes cloutées, vous marchez sur les sols glacés.

Combattez Miro grâce au pouvoir de l'épée de Gaïa.

Ce nain garde le seul arbre souterrain.

de sauvegarde avant de vous y aventurer.
Cette grotte est sans aucun doute la plus vaste de ce jeu. L'observation sera votre plus précieuse alliée mais vous devrez aussi faire preuve de dextérité pour vaincre les trois boss qui la hantent. Votre première tâche consiste à trouver un armement plus adapté à ce niveau (encadré 6).
Après un temps variable selon votre sens de l'orientation, vous arrivez à une salle où se trouve un interrupteur inaccessible (encadré 7).
Une fois chaussées, les bottes de fer vous permettent de marcher sur les pics sans dommage. Toutefois, gardez le plus souvent possible les bottes de soins. À partir de maintenant, vous devez trouver une nouvelle clé. Une fois en votre possession, il vous faudra alors découvrir un nain, qui vous parlera d'un arbre, énigmatique pour l'instant. C'est dans la salle précédant cette rencontre originale qu'il vous faudra utiliser la clé (encadré 8).
En ressortant de la salle de sauvegarde, vous revenez dans celle des trois interrupteurs. En plaçant la caisse sur celui de droite, un nouvel escalier sera accessible. Vous atteignez alors un réseau où se trouve l'anneau de Vénus et un « élémental » de feu qu'il vous faudra bien sûr combattre (encadré 9).
Après cet affrontement, retournez dans la salle des trois interrupteurs et actionnez cette fois celui de gauche. Vous atteindrez une salle sans sol (encadré 10).



La dernière clé menant au trésor tant convoité.

Retournez voir les nains de Kazalt et achetez tous les cœurs que vous pourrez.

La suite de votre quête va consister en une traversée en radeau. Pour le construire, trouvez la matière première adaptée. Le nain basé près de l'embarcadère vous conseillera d'aller voir son fils (celui qui garde l'arbre souterrain). Comme vous êtes recommandé par son père,

6

L'ÉPÉE DE GAÏA

En arrivant dans une galerie pleine de pics, n'hésitez pas à la traverser, même si vous disposez d'un autre choix de direction. Vous y laisserez certes quelques points de vie, mais l'interrupteur que vous trouverez doit absolument être actionné. En continuant, vous tomberez nez à nez avec une statue bouchant le passage. Qu'à cela ne tienne, un interrupteur accessible par la salle précédente vous permet de la supprimer. La galerie enfin franchissable vous mènera à la surface. Après avoir pris la clé dans le coffre, abattez les quatre sapins avec votre hache et sautez dans le gouffre qu'ils dissimulaient. Au fond se trouve l'épée de Gaïa ainsi qu'une issue permettant de continuer l'exploration de la grotte. Lorsque l'épée est à son maximum d'énergie, elle a le même effet qu'une statue de Gaïa : un tremblement de terre !

7

L'INTERRUPTEUR INACCESSIBLE

Cette salle est un carrefour que vous serez amené à emprunter à plusieurs reprises. L'interrupteur qui se trouve au milieu d'un grand vide semble hors de portée bien qu'il y ait une caisse dans la pièce. Cette caisse est pourtant la seule solution pour déclencher le mécanisme. L'astuce consiste à se placer au bord du chemin en mordant au maximum sur le vide (ça se joue à deux ou trois pixels près). Vous serez problablement obligé de vous y reprendre plusieurs fois. Mais lorsque vous y serez parvenu, ô joie, une plate-forme mobile apparaîtra, vous offrant trois nouvelles possibilités d'investigation. Les deux galeries situées à droite de la grille vous permettront d'accéder rapidement aux bottes de fer.

8

UN ZOMBIE BIENVENU

Vous débouchez rapidement dans une salle peuplée de trois hommes-lézards. Une fois vaincus, trois interrupteurs apparaîtront. Posez la caisse sur celui du milieu afin d'ouvrir un escalier situé à côté. Il mène à un énorme labyrinthe. Tuez les deux squelettes qui s'y trouvent avant d'actionner quatre mécanismes. Le livre de sauvegarde perché tombera alors au sol et il ne vous restera plus qu'à l'apporter au prêtre-zombie pour sauvegarder votre partie.

9

LA GRIFFE DE GOLA

En accédant à ce secteur à forte dominance rouge, vous apercevez immédiatement l'anneau de Vénus, mais malheureusement celui-ci est inaccessible. Vous devez sauter dans un puits à plusieurs paliers et récolter un tas d'objets tels que des potions de dahl, de l'eke-eke... C'est trop beau pour ne pas cacher quelque chose de louche. Arrivé au fond, remontez immédiatement le puits le long des lianes. Vous atteignez alors l'anneau de Vénus, qui une fois passé au doigt, recharge l'énergie de votre arme trois fois plus vite. Équipez-vous des bottes ignifugées et ressautez dans le puits. En prenant la deuxième issue, vous entrez dans le repaire de l'élémental de feu. N'hésitez pas une seconde et foncez vers le bas de la salle, sur la plate-forme en forme de croix. L'élémental aura beau lancer des nuées de boules de feu, vous serez hors de portée. Utilisez alors une statue d'or et déclenchez la colère de Gaïa grâce à votre épée. Lorsque l'élémental rendra son dernier souffle, la griffe de Gola sera enfin vôtre.

10

LE PUITS SANS FOND

Sur le seuil de cette pièce, vous constaterez avec horreur qu'il n'y a pas de sol. Du vide obscur s'élèvent des mains griffues géantes avec, sur leur paume, un œil vous dévisageant cyniquement. Faites un grand saut tout en dirigeant votre chute afin de vous poser sur les mains. Sur la plus proche de l'entrée, vous découvrirez un cœur supplémentaire, et sur celle située dans le coin en bas à gauche les bottes à crampons. Une fois ces deux objets collectés, quittez la salle par l'issue du coin supérieur.

PLANS ET ASTUCES

celui-ci ne fera aucune difficulté pour vous laisser passer. Montez l'escalier, abattez le sapin que vous trouverez et débitez-le (encadré 11). Vous n'êtes plus qu'à quelques encablures de la fin de cette expédition souterraine. Il vous reste encore à vaincre Miro, votre double, une bonne fois pour toutes. Il vous sera néanmoins indispensable de chausser les bottes à crampons pour franchir la grande salle de glace située avant son repaire. Enfin, Miro apparaîtra afin de prendre sa revanche. Utilisez la même technique employée pour les deux boss précédents, et vous récupérerez la corne de Gola, le dernier élément indispensable pour atteindre le trésor du roi Nole.

À l'issue de ce combat, vous atteindrez le téléporteur vous menant à Mercator.

L'équipement complet de Ryle.

Le palais du roi Nole

Après les formalités de sauvegarde, vous êtes paré à lancer l'assaut final. En comparaison de l'étendue de la grotte de Kazalt, le palais du roi Nole est un trou de souris. L'entrée se trouve dans la même salle que le téléporteur que vous avez emprunté à l'issue de votre combat contre votre double. Votre exploration est assez linéaire toutefois, les salles regorgent de casse-tête, basés pour la plupart sur les illusions d'optique spécifiques à la 3D isométrique. Après un grand saut dans le vide, vous atteindrez une plate-forme mobile en bois. Laissez-vous guider par elle jusqu'à une énorme porte en pierre à l'effigie d'un démon qui s'ouvrira automatiquement sur une galerie ténébreuse vers votre destin. Vous devez maintenant affronter successivement deux boss avant de rencontrer le roi Nole (encadré 12). Venu à bout des deux affreux, vous atteignez un nouveau téléporteur qui vous laisse devant la porte de la salle des trésors. En brandissant l'œil, le croc et la corne de Gola, celle-ci s'ouvrira à son tour pour un ultime tête à tête avec le roi et son fidèle dragon bleu (encadrés 13 et 14).

À peine le dragon a-t-il rendu l'âme qu'une pluie de pièces d'or s'abat sur Ryle et Friday, pour récompenser leurs efforts. Alors que nos héros savourent une victoire bien méritée, le générique de fin vient écourter la fête, sans même une petite séquence animée de clôture.

Wolfen,
encore sous le charme,
mais frustré par la fin.

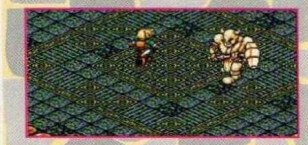
11
LE CROC DE GOLA

En retournant à l'embarcadère, « utilisez » les bûches afin de vous construire un radeau. Vous arriverez quelques instants plus tard dans l'antre de Spinner, le boss gardant la deuxième relique de Gola. Son attaque favorite consiste à se mettre en boule et à foncer sur vous. Il n'y a hélas aucun endroit où se dissimuler. Vous devrez donc esquiver ses assauts et utiliser une statue d'or pour le vaincre, grâce au pouvoir de Gaïa. Une fois Spinner terrassé, vous entrerez en possession du croc de Gola et, quelques salles plus tard, de l'hyper plastron.

12
LES SOUS-FIFRES DU ROI NOLE

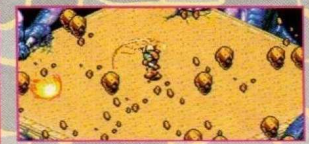
Ces deux boss sont des cousins de Taurus Golem et Spinner. Le premier est armé d'un marteau de guerre géant et, lorsqu'il le frappe au sol, vous êtes sonné quelques instants.

pinner, lui, se met en boule et vous once dessus régulièrement. Il se relève arfois et tente de vous toucher avec es redoutables griffes acérées. À ce moment-là, il est vulnérable. Pour ces ombats, utilisez le pouvoir de l'épée e Gaïa. Écourtez le premier à l'aide une statue d'or qui bloquera au maxi- num la puissance de votre épée.



13
LE ROI NOLE

En entrant dans la salle aux trésors, le roi Nole se voit contraint de venir défendre en personne ses richesses. Après les menaces rituelles, Nole attaquera. Sa hallebarde magique dégage un flux d'énergie qui balaie toute une largeur de terrain. Il dispose également de la faculté de se téléporter à volonté pour réapparaître n'importe où. La meilleure façon de s'en tirer consiste à être en permanence en mouvement et utiliser le pouvoir de votre épée lorsque votre adversaire est visible. Si vous ne disposez plus que de deux ou trois statues d'or, conservez-les précieusement.

14
LE DRAGON BLEU

À la mort du roi Nole, le duc de Mercator viendra prendre possession de « son » trésor. C'est alors que le fidèle dragon Bleu du roi intervient avec colère. Son terrible souffle de feu est destiné au Duc qui rend l'âme à vos pieds. Mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort, il va falloir maintenant sauver votre peau. C'est le moment d'utiliser vos dernières statues d'or. Évitez tant bien que mal ses diverses attaques et déchaînez les forces de Gaïa contenues dans votre épée. Si ça peut vous rassurer, sachez que, bien que très impressionnant, ce dernier monstre est beaucoup moins résistant que le roi Nole.