



SOLEIL



LE MONDE DE SOLEIL

QUE L'AVENTURE COMMENCE...

SOLEIL

C'est aujourd'hui ton quatorzième anniversaire. Tu hérites donc de l'épée et du bouclier de ton père. Après avoir discuté avec les villageois, dirige-toi vers le château pour voir le Roi. Ce dernier t'accordera l'entrée au camp d'entraînement afin que tu récupères trois médailles, une de bronze, une d'argent et une d'or. Tu pourras récupérer la médaille de bronze assez rapidement, mais pour les deux autres, tu ne possèdes pas encore les capacités requises. Grâce à ces trois médailles, il te donnera l'Épée Sacrée.

RAFFLESIA

Va dans la maison à l'entrée du camp, pour voir le personnage afin qu'il t'enseigne le jet de l'épée. Pour cela, il te faudra pas mal d'argent (20 malins), alors fais les buissons aux alentours pour obtenir assez de fric. En réalisant ce premier parcours -celui du débutant-, tu récupèreras la médaille de bronze. Pour pouvoir effectuer les autres parcours, tu devras y revenir plus tard dans le jeu.

VALLÉE DAHLIA

Va tout en haut de la vallée, en t'aidant des escaliers ainsi que des lianes se trouvant sur le mur. Tu vas faire la rencontre d'un lièvre qu'il te faudra revoir un peu plus tard quand tu auras récupéré le pouvoir de parler aux animaux. Tu vas devoir déclencher les torrents



d'eau en frappant les croix qui sont sur la roche. Tu verras à un moment deux de ces blocs juxtaposés. Place-toi devant les rochers et jette ton épée (Photo 1). Grâce à la puissance de direction de ton épée, l'un des torrents te conduira à une maison où tu devras combattre LOUP, un Boss plus bête que méchant. Une fois ce dernier vaincu, la vieille dame que tu as libérée te redonnera de l'énergie à chaque

fois que tu iras la voir. Puis tu devras retourner à Soleil et parler à tous les personnages. Une personne va apparaître, et va te dire d'aller à gauche de la ville au terrain de jeu, pour rencontrer la diseuse de bonne aventure.

TERRAIN DE JEU

Grâce à la diseuse de bonne aventure de la deuxième tente, tu vas avoir le pouvoir de dialoguer avec les animaux et les végétaux. Tu pourras t'en rendre compte en parlant à la fleur se trouvant à côté de la tente de la diseuse de bonne aventure. En revanche, tu ne peux plus parler aux humains (sauf certains). Retourne ensuite à Soleil, où tu récupèreras ton premier compagnon, PILOU le chien, dans sa niche tout à fait à droite du village.

VALLÉE DAHLIA

Retourne voir le lièvre qui se trouve en haut de la vallée et parle-lui, il te donnera le pouvoir de sauter avec le bouton B. Grâce à ce pouvoir, tu vas pouvoir te diriger vers la plage d'Anémone, en sautant sur les plates-formes situées juste au-dessus.

PLAGE ANÉMONE

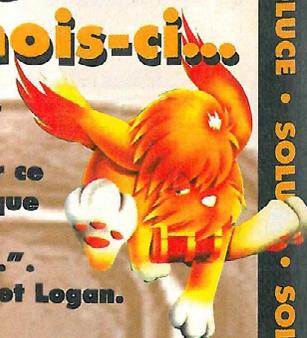
Tu verras une pomme d'or sur la plage, mais elle est inaccessible



Temps ensoleillé sur la Megadrive ce mois-ci...

Voici notre dossier "soluce" pour ce superbe jeu qu'est SOLEIL sur Megadrive... Normalement, avec ces éléments, vous devriez trouver tout ce qu'il faut pour finir ce jeu, qui en vaut vraiment la chandelle. Toujours est-il que si vous rencontrez des difficultés, n'hésitez pas à nous écrire par l'intermédiaire de la rubrique "En détresse...".

Julien, alias Le Chef des Nains et Logan.



les torrents de lave. Enfin quelques sacs de malins (S) sont présents dans ce stage un peu partout.

FLEUR BRULÉE

Sur le chemin, tu verras une flamboyante armure, mais tu ne peux pas la prendre pour l'instant. Par contre, tu tombes face au Boss BALOURD. Pour le combattre, attends sa transformation en huit personnages. Frappe l'un des personnages : lorsque celui-ci s'immobilise, cherche le personnage qui devient rouge et qui clignote. Ne le perds pas du regard et frappe-le à chaque fois qu'il arrête de bouger. Après l'avoir battu, tu récupèreras CIEL, l'écureuil.

IRIS

Dans le passage avec les pics mobiles, cache-toi dans les trous pour les éviter. Combine CIEL et TOTO pour envoyer très loin ton épée et ainsi tu pourras voir les dangers qui te guettent. Par contre, si tu vois que tu vas rencontrer un quelconque danger pendant que ton épée est en vadrouille, n'hésite pas alors à appuyer de nouveau sur A pour la rappeler. À deux reprises, tu seras bloqué par deux rangées d'arbres. Envoie ton épée en diagonale pour déclencher un torrent de lave qui va balayer tout cela (Photo 3). D'autre part, pour éliminer plus vite les boules vertes, envoie-leur ton épée et rappelle-la après son premier passage dessus. De cette façon, elles ne se mettent pas en boule. Tu devras participer à la course de voitures autant de fois qu'il le faudra pour battre CHARLIE le Guépard, car ce personnage te sera indispensable pour la suite du jeu (il te permet de courir et de sauter plus loin). Pour le

battre, parle-lui avant la course, et en échange de 50 malins, il ralentira sa course pour te permettre de gagner. Va au village des animaux et répare le plancher dans la maison des écureuils en poussant les blocs carrés sur les trous. Tu gagneras une Pomme d'Or. Continue ton chemin jusqu'à un village où tu seras transformé en slime vert par un petit garçon. Après avoir parlé plusieurs fois à KLIN (maison de gauche) et à MA'GLAISE (tronc d'arbre) en n'hésitant pas à faire quelques allers-retours, saute dix fois au centre de l'étoile dessinée sur le sol pour déclencher l'ouverture de la porte de la maison en hout (Photo 4). La sorcière à l'intérieur te proposera de retrouver la forme normale, seulement si tu réussis à résoudre l'énigme, dont voici la solution :
- Pousse le ver sur le tapis rouge ;
- Pousse la poule sur le tapis rouge ;
- Ramène le ver à droite ;
- Pousse la fleur sur le tapis rouge ;
- Enfin, pousse le ver sur le tapis vert (tu récupèreras un nouveau personnage : la CHENILLE) ;
Maintenant, retourne au camp d'entraînement.



RAFFLESIA

Récupère maintenant les deux autres médailles en réalisant les deux autres parcours. N'oublie pas de combiner CHARLIE, pour sauter plus loin à CIEL, afin de casser les pierres sans te fatiguer. D'autre part, pour bien contrôler tes mouvements sur les élastiques, il suffit d'aller dans la direction où l'on veut se diriger. Aligne les pierres bleues et tape dans les rouges pour provoquer des réactions en chaîne. Tu pourras même récupérer une pomme d'or. Si tu vas voir le roi à Soleil, il ne te donnera pas l'épée sacrée parce qu'il ne te comprend pas (tu parles la langue des animaux). Reviens le voir plus tard. Dirige-toi maintenant vers le désert Camélia situé après le village d'Iris.

LES COMBINAISONS D'ANIMAUX

PILOU + MOA	=	renforce les pouvoirs de PILOU.
PILOU + CHARLIE	=	vitesse de déplacement x 3.
PILOU + LEVIATHAN	=	vitesse de l'épée x 3.
PILOU + CIEL	=	l'épée continuera de rebondir.
PILOU + PAPILLON	=	contrôle plus long de l'épée en l'air.
MOA + LION	=	renforce le pouvoir du feu.
MOA + TOTO	=	renforce le pouvoir de la glace.
MOA + CHARLIE	=	vitesse de déplacement x 3.
MOA + DODO	=	renforce le pouvoir du placage.
MOA + LEVIATHAN	=	vitesse de l'épée x 3.
LION + TOTO	=	pouvoir de la glace plus fort.
LION + DODO	=	diminue la résistance des ennemis.
TOTO + DODO	=	diminue la résistance des ennemis.
CHARLIE + DINOSAURE	=	vitesse de déplacement x 2.
CIEL + PAPILLON	=	contrôle infini de l'épée.



