Le Guide Officiel Nintendo

TERRANIGMA

Nintendo

Original Nintendo Seal of Quality

LE GUIDE DES MYSTERES DE LA CREATION

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le 02/478.92.08

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu Terranigma pour votre Super Nintendo Entertainment System™. Veuillez lire attentivement toutes les informations contenues dans ce guide avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Rangez précieusement ce guide pour référence ultérieure.

ATTENTION: Veuillez lire attentivement les précautions d'emploi avant d'utiliser la console Nintendo ou les cartouches.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Avertissement sur l'épilepsie

ATTENTION: A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

I - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© QUINTET, KAMUI FUJIWARA, ENIX 1995 – 1996, LICENSED TO NINTENDO

REDACTION

Editeur:	Shigeru Ota
Rédacteur en chef:	Claude M. Moyse
Directeur de la publication:	Marcus Menold
Rédaction:	John D. Kraft, Thomas Görg, Markus Pfitzner
Consultant technique jeu:	Wolfgang Ebert, Markus Fecher
Direction du projet:	Annette Bernert
Concept et design:	Yukio Yamashita, Ichiro Kaike, Naoyuki Kayama, Jun Murata (Work House Co., Ltd.)
Maquette:	Hiroshi Ohashi
Illustration:	Matsunori Iwamoto, Hirofumi Hikosaka
Textes:	Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg
	Direction de la production: Reiner Herrmann
Image:	Wiebel & Partner Creative Services, Frankfurt
Impression:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Adresse de la rédaction:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501 63760 Großostheim
Coordinatrice de traduction:	Liane Ashley
Conseil technique France:	Julien Bardakoff

Le Guide Officiel Nintendo «TERRANIGMA» est publié par Nintendo of Europe GmbH. Copyright © 1996 Nintendo of Europe et Nintendo Co., Ltd. Tous droits réservés.

Toutes les contributions publiées dans le Guide Officiel Nintendo «TERRANIGMA» sont protégées par copyright. Tous droits réservés, y compris la traduction. La reproduction partielle ou intégrale de cet ouvrage est interdite sans autorisation expresse et écrite de Nintendo of Europe GmbH et Nintendo Co., Ltd. Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co., Ltd.

Nintendo

DISTRIBUE PAR NINTENDO

Terranigma

Sommaire

L'histoire 2
La manette 4
Pour jouer 6
Les personnages 10
La planète bleue 12
Objets utiles 14
L'aventure 15
▷ Le Monde souterrain 16
▷ Le Monde du dessus 22
Armes, armures et l'engeance des ténèbres 65

Vous allez enfin connaître la vérité sur les mythes eschatologiques, la terrible prophétie de la fin du monde s'est finalement réalisée... Lors d'un affrontement final, le Bien et le Mal ont croisé le fer et scellé le destin de la Terre. Aucune des deux puissances ne sortit victorieuse du combat. La force sombre retourna dans le monde souterrain et les continents de lumière s'enfoncèrent dans la profondeur des océans. Toute vie fut anéantie. Seul un village du monde souterrain fut épargné par ces événements... VOTRE village. Quant à votre mission, apparemment impossible, elle consiste à ramener la vie sur la planète. Ce manuel vous aidera dans votre tâche...

L'histoire

La planète bleue... Créée depuis le fond des âges par des puissances inconnues... Longtemps, le chaos régna sur l'astre désert, puis la première étincelle de vie apparut entre les strates en fusion de la surface. Mais l'étincelle n'était pas pure: elle portait en elle l'empreinte de deux visages. Tapis au cœur même de l'existence, ils attendaient leur heure: le Bien et le Mal, la Vérité et le Mensonge, le Ciel et l'Enfer.

Inconsciente de sa dualité, l'étincelle se tourna vers l'ardente flamme de la vie: les plantes... les animaux... les hommes... les formes primitives de l'origine. Emergèrent au fil du temps la volonté, l'intelligence et l'appel du spirituel. La vie suivit les lois de l'évolution et la planète bleue rayonna d'un éclat différent. Cependant, la puissance des forces inconnues augmentait parallèlement à cette expansion. De tous côtés, des crises de plus en plus fréquentes menaçaient chaque jour davantage l'équilibre entre l'amour et la haine.

Au cours des siècles, l'humanité progressa encore. La technologie et l'ère industrielle révolutionnèrent l'évolution. Mais le combat entre le Bien et le Mal faisait toujours rage, plus violent que jamais. Leur affrontement culmina lors d'un duel final, au point le plus méridional de la Terre. Aucune des deux puissances n'en sortit vainqueur. Les continents furent engloutis dans les profondeurs des océans et le monde souterrain fut scellé dans un nuage de cristal.

Toutefois, aucune des deux puissances n'était capable toute seule de rendre la vie au monde. La force sombre eut besoin de l'aide extérieure d'un humain pour briser le sceau et libérer de leur exil les créatures de la nuit. Sans connaître les conséquences de ses actes, le héros apparaît donc pour renvoyer le Mal dans ses quartiers. Son premier objectif: les cinq Tours du Mal.

La manette

Les fonctions

BOUTON L

Il n'est pas indispensable au déroulement du jeu, mais dans la boîte de Pandore, il permet d'avoir la fonction de l'objet. Vous pouvez indifféremment utiliser le Bouton A pour les fonctions Parler, Ouvrir les boîtes, etc.

BOUTON R

Pour protéger votre héros des attaques extérieures. Il utilise alors son arme comme bouclier et devient invulnérable.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

La manette multidirectionnelle permet de déplacer le héros sur l'écran. Partez en reconnaissance dans les villes et les labyrinthes. Il vous suffit d'actionner la manette deux fois dans la même direction pour courir. Le curseur permet de se déplacer dans les différents menus.

BOUTON X

Pour utiliser l'objet sélectionné sur la barre supérieure de l'écran. Plusieurs d'entre eux ne sont toutefois utilisables qu'à certaines phases de la partie.

BOUTON Y

Le Bouton Y prend tout son sens lorsque la situation devient critique. Il permet à votre personnage de courir. Vous gagnez donc en mobilité en vous déplaçant deux fois plus vite sur l'écran.

BOUTON SELECT

Pour accéder à la boîte de Pandore où vous pouvez choisir vos armes, votre équipement, vos ustensiles et différentes options. Il suffit d'appuyer à nouveau sur cette touche pour continuer la partie.

BOUTON B

Pour faire sauter votre héros par-dessus les fossés et lui permettre d'échapper aux ennemis. Annule une sélection dans la boîte de Pandore.

BOUTON START

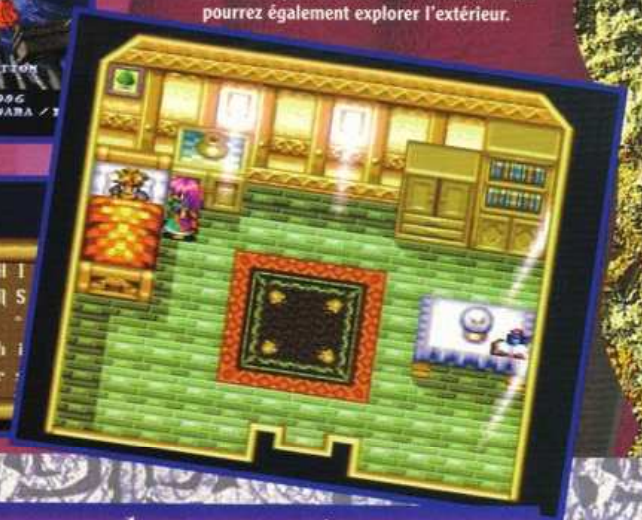
Pour faire une pause. L'action est alors arrêtée et la partie reste en l'état jusqu'à ce que vous appuyiez une nouvelle fois sur ce bouton pour continuer.

BOUTON A

Ses fonctions sont nombreuses: dialoguer avec les personnages, utiliser vos armes, ouvrir des coffres au trésor ou valider un choix. Toutefois elles ne sont pas toujours accessibles. Par exemple, l'utilisation des armes est interdite dans les petites villes et les villages.

Début

Dès que vous avez glissé la cartouche de jeu dans votre Super Nintendo, l'aventure peut commencer. Après l'affichage de l'écran titre, appuyez sur le Bouton START et choisissez l'option «Nouveau jeu» pour vous lancer dans une nouvelle aventure. Vous pouvez donner un nom à votre héros. Appuyez à nouveau sur le Bouton START. Vous êtes maintenant l'acteur principal de cette aventure. Vous vous réveillez dans votre lit. Lorsque la jeune fille a quitté la chambre, vous pouvez commencer à regarder de plus près l'intérieur de la maison. Recherchez d'abord ses autres occupants et parlez avec eux. Ensuite, vous pourrez également explorer l'extérieur.



Sauvegarder et continuer

TERRANIGMA est un jeu si riche qu'il est impossible d'en faire le tour en une seule partie. Une pile intégrée vous donne la possibilité de sauvegarder trois parties à la fois. Dans une des maisons de chaque ville se trouve un journal de bord, un livre qui permet de sauvegarder votre dernière phase de jeu. Placez-vous devant lui et appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez alors choisir l'un des répertoires proposés. Confirmez votre choix en appuyant de nouveau sur le Bouton A pour retourner à la partie.

Pour reprendre une partie enregistrée, sélectionnez-la dans le menu START et appuyez sur le Bouton A.

C'est parti!

L'écran

L'écran varie selon que vous vous déplacez sur la carte, dans une ville ou au cœur de l'action. Ci-dessous, l'écran représente une phase d'action. Les chiffres et symboles qui figurent sur la barre supérieure de l'écran sont très importants. Vous devez absolument retenir leur signification.

NIVEAU ACTUEL
Ce chiffre indique le nombre de points d'expérience acquis. Ce niveau définit votre force, votre facteur chance, vos capacités de défense et le nombre de vos points d'énergie. Lorsque votre niveau augmente, tous les autres paramètres augmentent également.

OBJET CHOISI
Cette case vous montre l'objet dont vous avez besoin, au moment précis où vous en avez besoin. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton X pour l'utiliser aussitôt. Si aucun objet n'apparaît, vous devez en choisir un dans l'une des chambres aux instruments.

POINTS D'ENERGIE
Ce compteur vous indique le nombre maximum de points d'énergie que vous pouvez avoir. Le chiffre de gauche indique le décompte actuel. Si vous n'avez plus de points d'énergie, vous revenez à votre dernière sauvegarde avec tous vos acquis.

ETAT DE VOTRE FORTUNE
Ce chiffre reflète l'état de votre fortune. Utilisez l'argent pour acheter des objets, des armures, des armes et des magies. Augmentez votre fortune en battant vos ennemis et en amassant les écus qu'ils laissent çà et là derrière eux.

Actions

MARCHER ET COURIR
La manette multidirectionnelle vous permet de déplacer le héros dans toutes les directions. Si vous trouvez qu'il se déplace trop lentement, vous pouvez lui donner une brusque accélération en appuyant sur le Bouton Y ou deux fois sur la manette multidirectionnelle. C'est la meilleure solution pour se sortir de situations critiques.

COMBATTRE
Pour combattre des ennemis agressifs, utilisez de préférence l'une de vos nombreuses armes. Le Bouton A permet de les activer. Chaque arme présente des avantages spécifiques et se révèle particulièrement utile dans certaines situations. Lisez soigneusement les explications qui figurent dans la salle des armes, en appuyant sur le Bouton L.

SAUTER
Votre itinéraire vous entraînera sur des terrains accidentés. Appuyez sur le Bouton B pour franchir les obstacles que vous pourrez rencontrer. Vous pouvez également combiner cette action avec plusieurs autres types d'attaques qui vous seront expliquées en détail plus loin.

SE PROTEGER
Au cours d'un entraînement long et intensif, le jeune guerrier a appris à utiliser ses armes comme bouclier. Il fait tourbillonner la lame si rapidement devant lui qu'aucune attaque ne peut plus l'atteindre. Quittez cette phase d'action en lâchant le Bouton R: vous en sortirez indemne.

GRIMPER
Bien sûr, aucun homme ne peut franchir d'un seul saut les dénivelés montagneux. C'est pourquoi il vous est également possible de grimper le long de lianes ou de parois rocheuses. Vous trouverez plus tard un instrument qui vous permettra même de grimper le long de certaines parois lisses.

SOULEVER ET LANCER
Dans les châteaux et les labyrinthes, se trouvent çà et là des cruches ou autres objets que le héros peut soulever et lancer. Ces deux actions sont contrôlées par le Bouton A. Vous pouvez ainsi repousser des verrous à distance et atteindre un adversaire. Si vous réussissez à courir, sauter et lancer un objet en même temps, vous verrez quels dommages peut causer un tel projectile.

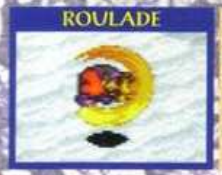
DEPLACER
Beaucoup des innombrables énigmes de cette aventure ne peuvent être résolues que si vous déplacez quelque chose dans la bonne direction. Placez-vous sur l'objet choisi et manœuvrez la manette multidirectionnelle dans la direction désirée. Vous ne pouvez malheureusement pas déplacer tout ce que vous voyez. Une seule solution: essayer...

AMORTIR SA CHUTE
Toutes les techniques de combat que le jeune homme a apprises auprès du Sage englobent une technique de réception impeccable après des sauts impressionnants. Il se réceptionne parfaitement et peut ainsi faire face à la situation en possession de tous ses moyens. Cette capacité permet aussi de réussir des descentes vertigineuses.

Utilisation des armes

VITESSE
Le héros se transforme en guerrier sauvage lorsque vous appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton A. Il brandit son arme avec férocité et bat tous ses attaquants sans pouvoir être touché. Toutefois, cette technique d'attaque ne blesse guère l'adversaire.

PLONGEON
Une attaque très surprenante et très efficace. Courez et appuyez sur le Bouton A. Le jeune homme brandit très rapidement son arme vers l'avant et touche son assaillant en le blessant gravement. Si vous maîtrisez parfaitement cette technique, vous ne craindrez aucun adversaire.



ROULADE
Cette attaque est possible lorsque vous êtes confronté à un adversaire plus grand que vous. Sautez et appuyez en même temps sur le Bouton A. Ainsi, vous brandissez votre arme en sautant, et votre assaillant rencontre un adversaire qu'il n'oubliera pas de sitôt.

PIQUE
Cette technique est la plus difficile à maîtriser mais c'est aussi celle qui inflige les blessures les plus graves. Vous devez courir, sauter, puis actionner le Bouton A.

Magie blanche

Les forces magiques sont aussi anciennes que l'humanité. La transmission de la tradition a permis à quelques initiés d'enfermer la puissance de la magie blanche dans des bagues et des médailles. Celui qui porte ces talismans peut décider à quel moment et pour quelle raison il libère ces puissances ancestrales. Dans toutes les petites villes et villages de la planète, des initiés vendent leurs inventions au plus offrant. La magie n'est pas donnée, les initiés ne vivant pas de l'air du temps. Ils acceptent de vendre des bagues et des médailles contre des écus sonnants et trébuchants et de précieux cristaux.

BAGUES MAGIQUES

BAGUE FEU
Elle projette une lance de feu dans la direction du regard. Vous ne pouvez plus vous déplacer jusqu'à ce qu'elle s'éteigne. La manette multi-directionnelle vous permet d'en modifier faiblement la trajectoire.

BAGUE FORCE
Une mer de flammes jaillit de cette bague lorsqu'elle est activée. Tous les ennemis qui pénètrent dans son rayon d'action sont engloutis dans le feu destructeur et blessés. La durée du charme est très brève.

BAGUE GLACE
La température du projectile de glace qui jaillit de cette bague est proche du zéro absolu. Aucun être vivant ne peut résister à une telle agression. Toutefois, chaque bague ne permet qu'un seul et unique tir.

BAGUE BLIZZARD
L'utilisation de cette bague déclenche un ouragan qui affecte toute la contrée et aucun être vivant n'est épargné par les rafales assourdissantes, à l'exception, bien entendu, du porteur de la bague.

BAGUE FOUDRE
Des éclairs jaillissent de votre épée lorsque cette bague est activée. Toutefois, l'utilisation de ce type de puissance naturelle est plutôt recommandée aux êtres qui possèdent des dons particuliers pour la magie.

BAGUE TONNERRE
La violence du coup de tonnerre qui frappe les tympans des attaquants ne peut être comparée à rien de ce que la nature a produit jusqu'à présent. C'est le plus sûr moyen d'intimider l'adversaire.

BAGUE LUMIERE
La force du Soleil transmet à cette bague ses effets dévastateurs. Une boule de feu, plus claire que les étoiles célestes, est libérée lorsque la bague est activée. Elle obéit à la volonté du porteur de la bague.

BAGUE ELECTRON
La genèse des effets de cet objet magique est inconnue des Sages les plus anciens. Les atomes prisonniers s'échappent de la bague et détruisent tout ce qui se trouve à proximité.

BAGUE TERRE
La Terre commence à trembler et des failles apparaissent dans le sol. Les secousses qui agitent la région affectent tous les adversaires visibles.

BAGUE CELESTE
Pas d'ombre sans lumière. C'est là l'explication la plus simple des effets de cette magie. La bague lune repousse la force du Soleil et attire les ennemis dans son exil.

MEDAILLES MAGIQUES

MEDAILLE VALLEE
Les forces bienfaitrices de toute la flore sont contenues dans ces médailles. Elles maintiennent vos points d'énergie à leur maximum et sont de ce fait très recommandées.

MEDAILLE VENT
La force du vent vous protège de toutes les maladies que vous pouvez rencontrer durant votre voyage sur différents continents. Si la meilleure des herbes s'avère impuissante, le vent magique vous guérira de votre empoisonnement.

MEDAILLE OS
La téléportation est connue depuis la nuit des temps et vous aide, dans les labyrinthes, à vous tirer de situations inextricables. La puissance de la médaille vous ramène au début du niveau.

MEDAILLE CORNE
Les dragons des origines ont inspiré ce type de magie. De même que leurs écailles les protégeaient, cette médaille vous confère des défenses extraordinaires qui vous permettent de résister à un adversaire même très fort.

MEDAILLE EAU
La formule magique de cette médaille nous vient des sirènes, qui existaient longtemps avant l'humanité. Elle vous procure l'invulnérabilité pendant un laps de temps limité. Vous devez l'utiliser avec discernement.

Voir page 14 comment utiliser magie et médailles.

La boîte de Pandore

Dans la cave de votre maison, vous allez rencontrer pour la première fois la boîte de Pandore et Yomi. Yomi, qui se trouve précisément dans ce coffre, vous montrera le chemin des mystères. C'est également dans ce coffre que vous allez trouver tout votre armement. Vous avez aussi, ici, la possibilité de définir des options de jeu spécifiques ou d'utiliser la carte magique. Vous pouvez ouvrir toutes les pièces en plaçant Yomi devant les portes qui y mènent. Le Bouton A vous permet de changer d'armes, d'armure et d'objets. Yomi se trouve à l'emplacement correspondant. Enfin, vous pouvez utiliser la surface vide devant la porte du milieu pour vous débarrasser des choses devenues inutiles et encombrantes. Mais attention! N'utilisez cette fonction qu'en cas d'urgence, car les objets que vous jetterez seront alors perdus à jamais...

1 LIVRE DE COMBAT

L'étagère de livres sur la gauche vous montre les effets et les fonctions des différentes attaques. Etudiez-la bien en début de partie afin d'éviter les surprises désagréables.

2 GUIDE

L'étagère de livres sur la droite vous donne un aperçu de toutes les actions possibles. Retenez-les bien avant de commencer à jouer afin de pouvoir parer à toute éventualité.

3 BOITE A BIJOUX

Le coffre qui se trouve devant la porte du milieu contient vos médailles et vos bagues magiques. Avant de les utiliser, étudiez bien leurs effets et évaluez bien cas par cas si le jeu en vaut la chandelle...

4 CARTE

Cette carte est à votre disposition, dans tous les labyrinthes et à chaque niveau d'action. Vous pouvez ainsi savoir où se trouvent les passages vers les autres étages et quelles régions vous avez déjà visitées.

5 STATUT MIROIR

Vous pouvez regarder ce miroir en bas à gauche pour avoir un aperçu de votre statut actuel. Tous vos talents personnels y apparaissent également.

6 BUREAU

Il vous donne accès aux options importantes concernant le déroulement de la partie. Vous pouvez ainsi sélectionner les couleurs, la vitesse de défilement du texte, etc., de façon à personnaliser la partie selon vos goûts.

Les personnages

Vous

Vous vous glissez dans le rôle de l'acteur principal. Depuis la mort de vos parents, vous vivez sous la protection d'Agar, le doyen du village. Les jeunes gens de votre âge ont naturellement tendance à contrer l'autorité et à inventer des tours pendables. Vous passez le plus clair de votre temps auprès de Célina, une jeune fille très sympathique et très jolie.

Agar

On peut le considérer comme le maire de Crysta. C'est lui qui vous a appris les choses importantes de la vie; il tente, par sa sagesse, de vous maintenir dans le droit chemin.

Célina de Crysta

C'est une très jolie fille qui travaille à la broderie du village. Sa mère est très sévère et la surveille comme la prunelle de ses yeux, afin que vous ne puissiez pas l'entraîner dans l'une ou l'autre de vos frasques.

Célina de Storkolm

Pour ne pas vous égarer, nous allons garder encore secret le rôle de Célina de Storkolm. Au cours de votre aventure, vous comprendrez le sens profond du sosie de votre amie.

Le seigneur Kavar

C'est le prêtre de Lhasa, une petite ville monastique par laquelle vous passerez au cours de votre aventure. A Lhasa, vous pourrez aussi vous reposer des fatigues de vos combats passés et obtenir de nouvelles informations.

Kalou

Vous rencontrerez plusieurs fois le mystérieux Kalou aux moments les plus inattendus. Bien que vous vous méfiiez de lui au début, il détient souvent des informations qui vous seront très utiles.

Meilin

Vous faites la connaissance de Meilin dans la ville sainte de Louran. La jeune fille a le don de créer des illusions par sa seule force mentale. Vous en êtes d'abord la victime. Plus tard, lorsque vous vous en serez fait une amie, Meilin vous sera très précieuse.

Dhèni

C'est une combattante audacieuse qui a été chargée de protéger la vie de Célina de Storkolm. Elle vous tirera aussi plusieurs fois d'un mauvais pas.

Perel

Un voyou qui se déplace en skate-board. Vous le rencontrerez à Yunkou. Au départ, vous serez impressionné par ses performances, mais plus tard, vous pourrez utiliser ses talents artistiques.

Yomi

Une créature très mystérieuse qui apparaît dès le début de la partie et qui vous accompagnera tout au long de vos aventures. Peu à peu, vous glanerez des informations sur cet être mystérieux.

Yvan

Au début du jeu, il semble que Yvan soit votre principal adversaire. Il s'avère en fait qu'il n'est lui-même qu'un pantin manipulé par une puissance beaucoup plus forte.

Devant vous se trouvent les deux mondes que vous allez traverser tout au long de votre aventure. Au début de la partie, vous vous déplacez dans le monde souterrain et vous devez essayer de vous rendre maître des cinq tours noires pour libérer le monde du dessus des griffes des ténèbres. Si vous remplissez cette mission, vous pourrez utiliser le passage qui permet de gagner le monde du dessus. Vous allez donc visiter différents continents l'un après l'autre, libérer plantes, animaux ou êtres humains, et rendre à nouveau la planète habitable pour toutes les formes de vie. Ensuite, en cours de partie, vous disposerez d'un bateau et d'un avion pour visiter les coins les plus reculés de la Terre. Mais beaucoup d'eau passera sous les ponts d'ici là. Puisse le courage ne jamais vous faire défaut...

Monde souterrain

1	CRYSTA	4	TOUR 3	7	PORTE 1
2	TOUR 1	5	TOUR 4	8	PORTE 2
3	TOUR 2	6	TOUR 5	9	PASSAGE

Monde du dessus

1	AMERIQUE DU SUD	5	EUROPE		
2	COLORADO	6	SIBERIE	9	POLE SUD
3	AFRIQUE	7	ASIE	10	ALASKA
4	ARABIE	8	AUSTRALIE	11	GROENLAND

Solutions

Sérums et herbes médicinales

Voici les principales médecines disponibles. Vous en trouverez bien d'autres au cours de votre aventure.

RACINE DE SOIN
Cette plante vous restitue 20 points d'énergie. Vous pouvez soit la trouver, soit l'acheter en magasin.

RACINE MIRACLE
Cette plante vous restitue jusqu'à 70 points d'énergie perdus. Vous pouvez soit la trouver, soit l'acheter en magasin.

RACINE MYSTIQUE
Cette plante très rare vous redonne jusqu'à 150 points d'énergie perdus. Vous pouvez l'acheter dans plusieurs magasins.

ANTIDOTE
Il guérit la plupart des empoisonnements dont vous pouvez être victime au cours de votre aventure... Mais pas tous, et de loin!

HERBE ETOILE
Ces herbes sont également efficaces contre les maladies. Si l'antidote ne fait pas effet, elles sont votre seule chance de salut.

ELIXIR VITAL
Il vous rend plus heureux! Votre facteur chance augmente et vos coups portent ainsi davantage.

ELIXIR D'ENERGIE
Utilisez-le dès que vous le trouvez. Le plafond de vos points d'énergie est augmenté de 5 unités et vos chances de succès sont amplifiées.

SERUM
Cette mixture montre son efficacité lorsque vous êtes victime d'une malédiction. Il n'existe pas en effet de plante spécifique en la matière.

Matériel spécial

Les cinq objets ci-dessous sont à vous dès que vous les avez trouvés. Ils sont réutilisables à volonté. Ces éléments d'équipement vous offrent des possibilités spécifiques qui correspondent à une situation donnée. Ouvrez grands vos yeux et vos oreilles car vous ne pouvez pas finir la partie sans eux.

COFFRET MAGIQUE
Dans ce coffret magique sont conservées vos bagues et médailles magiques. Vous ne pouvez les prendre que lorsque le coffret apparaît sur la barre en haut de l'écran. Si c'est le cas, vous pouvez choisir un talisman avec le Bouton X et la manette multidirectionnelle et l'activer avec le Bouton A.

BOTTES SPRINT
Si vous possédez ces chaussures très spéciales, vous pourrez traverser des murs fissurés et ouvrir des passages invisibles.

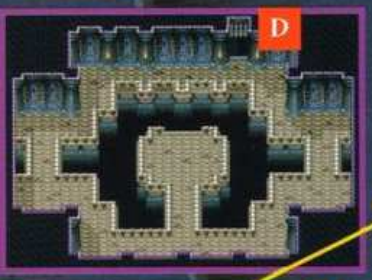
ECORCES GEANTES
Ces plantes vous servent de flotteur. Sans elles, étangs et mers constitueraient un obstacle infranchissable. Qui donc, en effet, est capable de nager sans aucun artifice ?

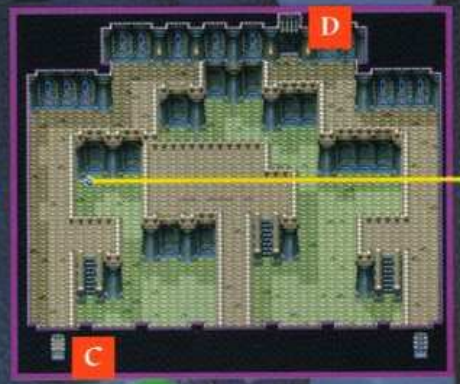
GRIFFES ACEREES
Les alpinistes paieraient certainement très cher ce type d'appareil, car il vous permet de grimper sans peine le long des parois rocheuses. Votre sécurité est garantie dans toutes les situations possibles.

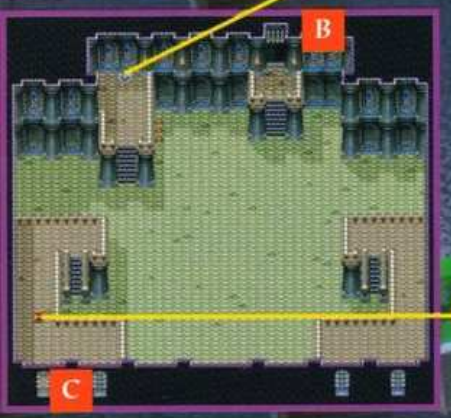
HERBE AERIENNE
Les phases de respiration spécifiques de cette plante vous permettent de respirer sous l'eau. Elle vous est indispensable pour plonger sous les parois rocheuses et voir si tout va bien de l'autre côté.

Tours 1 et 2

Dès que Agar vous a fait part de ses dernières instructions, mettez-vous en route pour la première tour. Vous devez visiter les tours dans l'ordre prévu car la tour suivante demeure verrouillée jusqu'à ce que la précédente ait été explorée de fond en comble. Assurez-vous que vous avez bien déposé quelques racines de soin dans votre chambre aux ustensiles, car c'est ici que demeurent vos premiers ennemis.

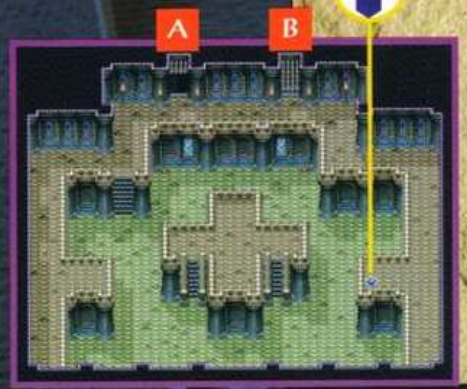




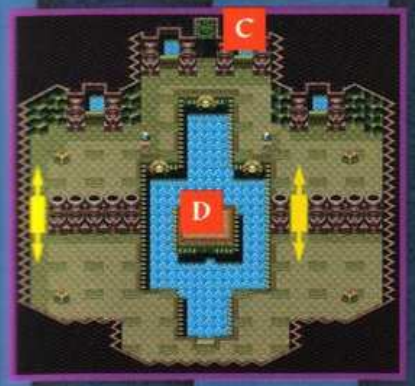


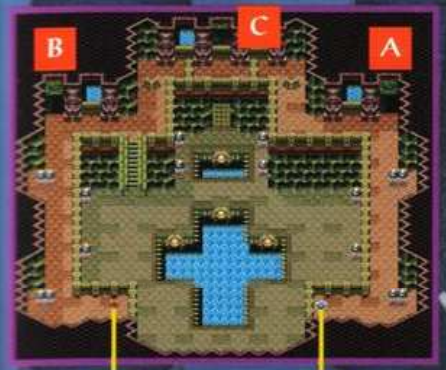
REGARDEZ PAR LA FENÊTRE

Dès que vous aurez atteint le deuxième étage de la première tour, vous constaterez qu'aucun escalier ne conduit aux étages supérieurs. C'est là que des conseils avisés vont être précieux! Si vous regardez bien cet étage, vous remarquerez sur la gauche une fenêtre cassée. Elle conduit aux murs extérieurs de la tour. Grimpez le long d'une chaîne et pénétrez à l'étage supérieur par la fenêtre. Vous pourrez alors atteindre le sommet de la tour.



La fenêtre de gauche est un passage vers les murs extérieurs de la tour. En grimpant le long de la chaîne, vous pouvez atteindre l'étage supérieur.





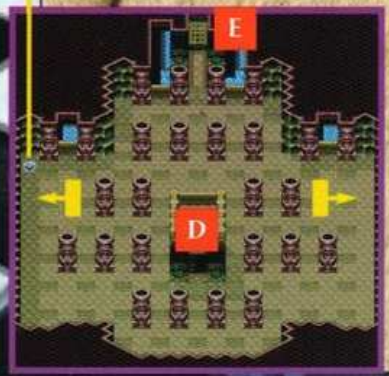
ECUS

TESTEZ VOS FORCES

Dans cette tour, vous trouverez deux grandes statues de pierre qui obstruent le passage. Elles sont presque identiques. Presque seulement! Regardez bien le bijou sur le front des statues. C'est pour vous le signe qu'il faut déplacer la statue et passer.

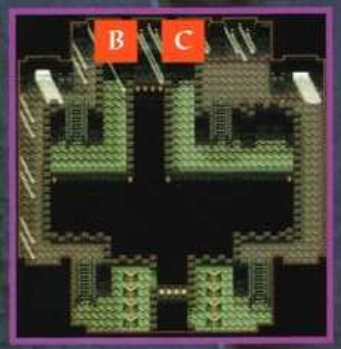
JEUX DE VERROUS

Le verrou situé au milieu de la pièce semble se trouver à une distance inaccessible. En apparence seulement! Allez jusqu'à l'un des pots de terre, mettez-vous dans la bonne direction près du verrou et lancez-le de toutes vos forces. La violence du choc repoussera le verrou et ouvrira la porte de la dernière pièce de la tour.



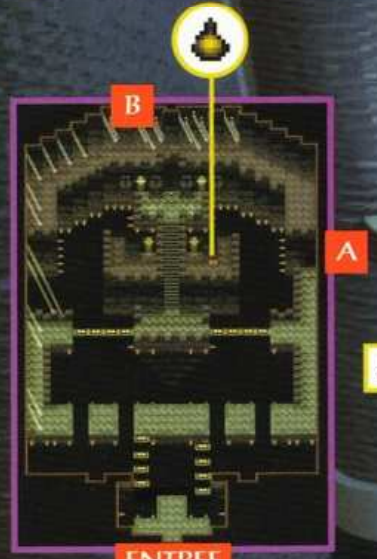
Tours 3 et 4

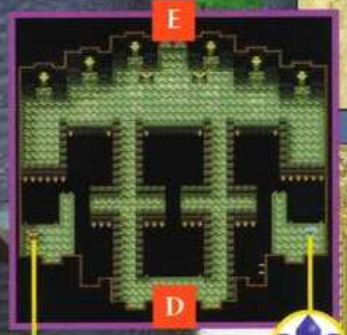
Vous avez déjà recréé les deux premiers continents. Avant d'attaquer les deux tours suivantes, vous devriez maintenant écrire votre rapport sur le journal de bord du village. On ne sait jamais ce que l'engeance des monstres peut être en train de préparer.



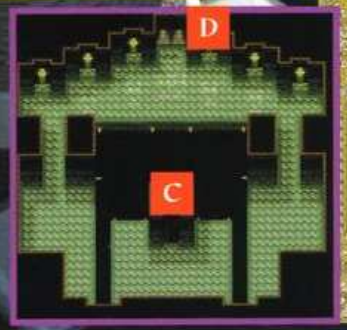
LES PIERRES FLOTTANTES

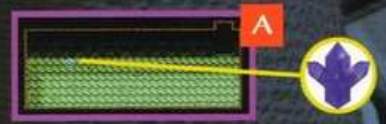
Les quatre verrous en bas de l'image contrôlent les pierres correspondantes. Dès que vous en activez un, l'une des pierres commence à bouger. Essayez de manœuvrer les pierres de telle façon que vous puissiez atteindre l'autre côté. N'oubliez pas que s'il met une pierre en mouvement, le verrou peut également l'immobiliser.





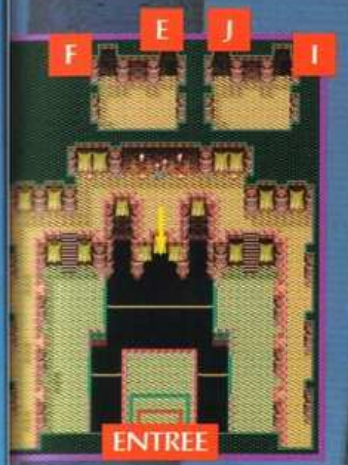
ANTI-SOMMEIL

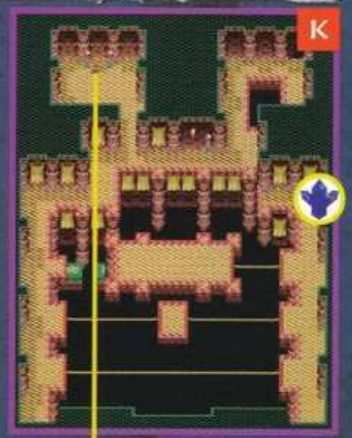




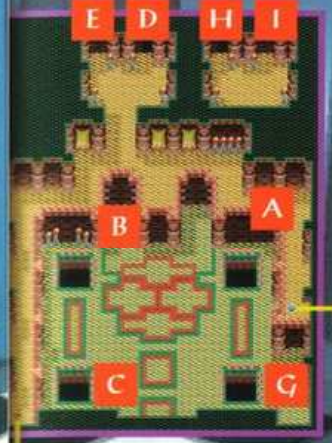
LES PRÊTRES DES ENFERS

A l'étage supérieur de la troisième tour, des créatures maléfiques de la nuit attendent avec impatience. Ne paniquez pas à leur vue. Vous conserverez toutes vos chances en procédant de la manière suivante: attendez au milieu de la plate-forme, jusqu'à ce que l'une de ces créatures apparaisse et attaquez-la alors avec un piqué.





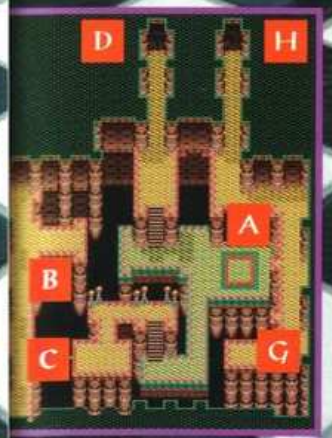
LE FIL CRISTALLIN



ECUS

LA VERITE EST AU SOUS-SOL...

Pour accéder au dernier étage de la quatrième tour, vous devez d'abord vous rendre à la cave. Au rez-de-chaussée, prenez un des deux escaliers qui montent, puis descendez à la cave par celui qui se trouve au milieu de la plate-forme. Quatre gros trous apparaissent sur le sol. Vous pouvez trouver les escaliers qui mènent vers le haut en vous laissant glisser dans le bon trou.

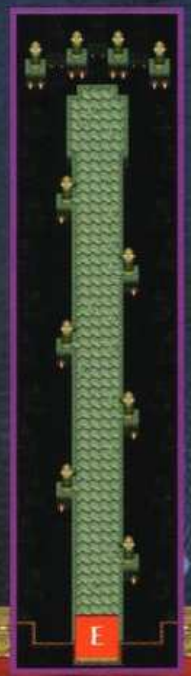


LE SERPENT- BOULE

Le serpent-boule s'avère dès le départ un adversaire très pugnace et très difficile. Lorsque vous touchez l'un de ses membres, il devient indépendant et vous attaque. Visez toujours la partie qui apparaît en rouge avec votre Bâton-Foudre. Après quelques impacts, elle se désintègre et le serpent-boule a un membre en moins. Attaquez chaque partie du serpent jusqu'à sa totale désintégration.

Tour 5

Votre mission la plus difficile dans le monde souterrain vous attend ici. Il s'agit de libérer la dernière partie du monde du dessus. Approchez-vous lentement du portail, inspirez profondément et pénétrez, la peur au ventre, au sein des murailles obscures. Qui sait quelles choses indescriptibles sont ici tapies dans l'ombre à vous attendre?



CELINA VIENT A VOTRE AIDE

Après deux pas à peine, vous êtes rejeté hors de la tour si vous n'avez pas suivi le bon itinéraire. Rendez-vous d'abord au village et parlez avec Célina. Elle sera enchantée par le fil cristallin que vous avez trouvé dans la quatrième tour. Allez dormir (deux fois) et à chaque fois, allez parler à Célina. Dès que vous aurez repris des forces, le matin suivant, mettez-vous à la recherche de Célina qui vous remettra une nouvelle armure. Ainsi, l'adversaire que vous rencontrerez dans la première pièce ne pourra rien contre vous: ses coups ricocheront sur votre armure.

MAITRE D'OMBRE

Avant de rencontrer Simbal, le Maître d'Ombre, procurez-vous trois ou quatre bagues feu. Pour parer les coups de Simbal, servez-vous de votre arme comme bouclier. Ceci donnera suffisamment de recul pour actionner la bague feu, juste devant sa tête. Avec un peu de chance, vous sortirez totalement indemne de cet affrontement et vous serez accueilli en héros à votre retour au village.

Portes mystérieuses

Sans doute avez-vous remarqué les deux portes mystérieuses qui figurent sur la carte. Vous avez libéré du Mal les tours du monde souterrain et vous pouvez maintenant ouvrir ces portes. La carte qui figure page 12 vous donne davantage de précisions sur leur localisation.

LA BARRIERE DE ROCHERS

Les rochers ne paraissent pas lourds... pourtant ils le sont! Vous devez les déplacer dans le bon ordre pour pouvoir passer. Ne vous inquiétez pas. Si ça ne va pas comme vous le voulez, quittez la caverne pour y revenir. Tout aura repris sa position initiale et vous pourrez faire une nouvelle tentative.

LA PORTE DEROBEE

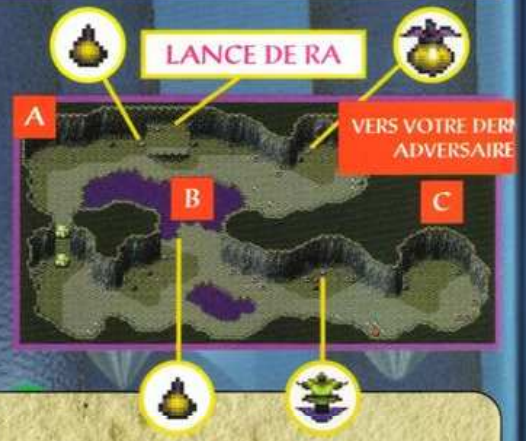
Le but à atteindre dans cette pièce est situé tout en haut, au milieu. Avant de le trouver, vous devez d'abord vous soucier de vos ennemis. Dans un premier temps, mettez hors de combat les étoiles de feu qui se trouvent au milieu de la plate-forme en lançant des jarres; il n'y a pas d'autre chemin. Là encore: si vous visez mal, il faut tout recommencer.

LE MONDE DU DESSUS ATTEND...

Grâce à votre courageuse intervention, tous les continents sont réapparus. Mais à quoi donc servent les univers s'ils ne renferment aucune vie? Voilà votre nouvelle mission: vous devez vous rendre à la surface et terminer le travail que vous y avez commencé. Avant de partir, retournez au village et parlez avec Célina et Agar. Ils détiennent encore des informations importantes et vous donneront des conseils pour la suite de votre aventure. Si vous vous sentez déterminé et prêt à tout, allez jusqu'au passage qui mène au nouvel Ancien Monde.

La caverne d'Evegreen

Votre première halte à la surface du Nouveau Monde se trouve en Amérique du Sud. L'objectif de votre voyage dans ce continent nouvellement réapparu est un passage situé au nord. Il vous faudra d'abord aller vers le sud puis vers le petit lac central.



APPRENEZ A NAGER

Dans une partie peu accessible de la caverne, vous allez trouver des écorces géantes que vous pourrez utiliser pour nager. Au point E, parlez avec des amies fleurs qui vous donneront des indications sur le lieu que vous cherchez. Vous ne pourrez les atteindre que lorsque vous aurez vaincu tous les ennemis. Jetez des pierres aux poissons pour découvrir un nouveau chemin et atteindre le trou par sa partie inférieure au niveau du premier sous-sol.

GOUSSES TRAÎTRESSES

Partout sur le sol rocheux se trouvent des plantes à gousses. La plupart sont à manier avec précaution car elles dardent leurs épines vers vous. Ecartez-les avec précaution lorsqu'elles bouchent votre chemin en utilisant le Bouton A. Faites particulièrement attention aux petites gousses: elles contiennent des substances nocives.

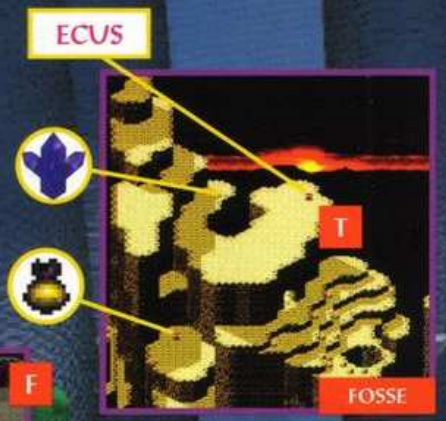
Ecartez tout ce qui vous gêne! Faites attention aux gousses brunes: elles ne sont pas vides.

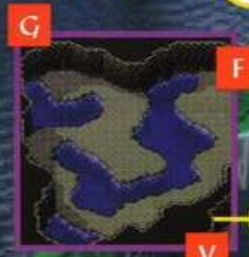
PARASITE

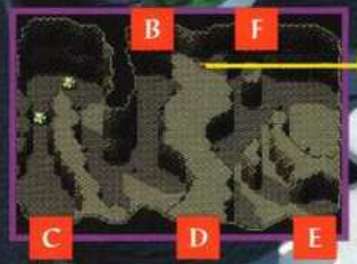
Parasite habite dans une petite caverne dans laquelle vous ne pourrez pénétrer que lorsque vous aurez utilisé une goutte de rosée de Ra sur l'une des plantes dans les profondeurs de la grotte. Pour apercevoir Parasite, vous devez d'abord battre les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche. Si vous vous trouvez de biais au-dessous de son trou, vos chances de survie sont importantes.

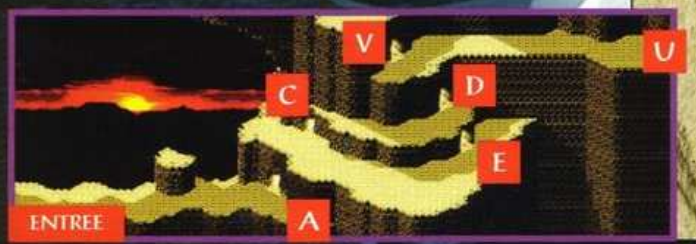
Grécliff

La chaîne montagneuse qui sépare les deux continents américains se trouve au nord-ouest. Plein d'enthousiasme, vous prenez le chemin du sommet. De l'autre côté, le pic qui se trouve à l'ouest est votre premier objectif.



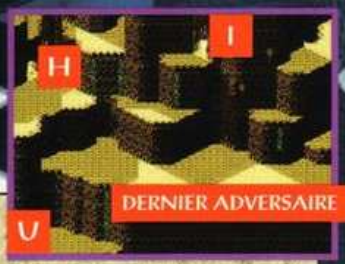






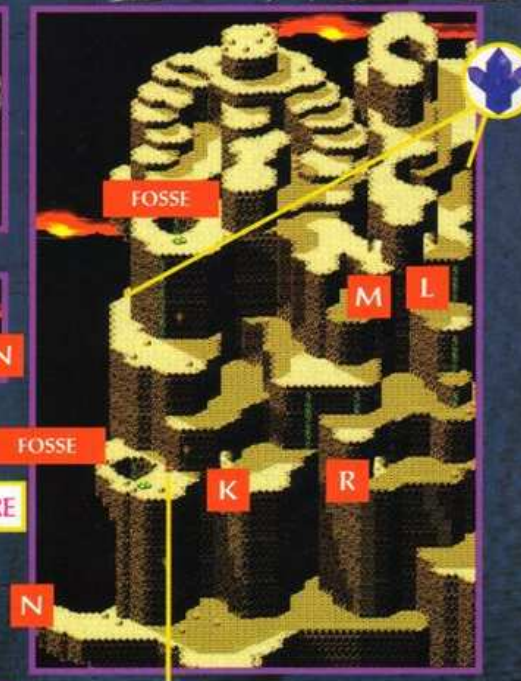
LA BARRIÈRE ROCHEUSE

En un point des grottes de la montagne, le chemin passe entre des blocs massifs de pierre. Vous ne pourrez le suivre que si vous prenez possession de la lance de pierre. Cherchez le passage H qui vous conduira directement à cette arme merveilleuse. Elle tranche très facilement la pierre la plus dure.



PETIT COUP D'ŒIL AU SOUS-SOL

Dans un passé récent, un tremblement de terre a ébranlé les ponts de pierre de cette zone. Vous devez traverser cet endroit avec précaution sous peine de tomber sur un plancher sans fond et de perdre quelques-uns de vos points d'énergie. Il va sans dire que vous devriez alors recommencer.



FRERES NOIRS

Des démons géants en forme de rapaces hantent le sommet de cette montagne. Si vous voulez les vaincre, il vous faut faire preuve de patience. En effet, vous ne pouvez les atteindre que lorsqu'un oiseau se trouve à portée de votre arme, ce qui n'est que rarement le cas. Profitez de ces intervalles pour vous protéger. Faites particulièrement attention aux attaques en tornade des animaux. Les vents violents cherchent à vous chasser de la plate-forme, mais une accélération au bon moment fait des miracles.

La faune Africaine

Un des ambassadeurs de la ville des oiseaux, Nidtrône, vous amènera à Valvent. Après avoir résolu l'énigme, l'un d'eux vous entraînera sur cette partie de terre désolée.

RETOUR DE LA VIE

Pour faire reverdir ce paysage désertique, il vous faut libérer quatre âmes prisonnières de certains monstres. Sur le chemin, vous devrez combattre vos ennemis dans les broussailles et les rocailles. Les âmes sont représentées par des sphères symboliques qui se désintègrent en leur parlant dès que le combat est terminé. Lorsque vous les aurez toutes libérées, rendez-vous aux autels de pluie au point B. Les âmes libérées veilleront à rendre à la terre son aspect antérieur et à refaire couler l'eau.

MURAILLES INFRANCHISSABLES

Vous ne pouvez pas abattre le mur qui apparaît à droite, dans la fenêtre active de votre écran en ne comptant que sur vos propres forces. Sans aide extérieure, il reste un obstacle infranchissable. Quelle chance! Douma apparaît et vous aide involontairement à franchir le mur. Envoyez-lui un coup et il enverra une décharge dans votre direction. Laissez-vous toucher et la force du rebond vous fera franchir le mur.

MAITRE FOUDRE

Là aussi, vous devrez faire preuve de patience. De toute façon vous ne pouvez l'atteindre que lorsqu'il plonge vers le bas et tente de vous attraper. Attaquez-le avec le Piqué. Le combat va probablement durer car les réserves de projectiles se trouvent plutôt vers le sol et l'ennemi peut supporter plusieurs coups avant de céder.

Le canyon

Fasciné, vous écoutez parler le Roi des Lions. L'histoire de son fils vous passionne, et vous décidez aussitôt de sauver la vie du prince héritier.

AU SECOURS DU PRINCE

Vous vous êtes mis dans de beaux draps en décidant de porter secours au prince. Au point le plus profond de la vallée, vous retrouvez le jeune lion. Vous devez maintenant entreprendre l'ascension avec lui. Malheureusement, le petit a tendance à traîner, ce qui augmente encore la difficulté de l'entreprise.
Essayez d'éviter par tous les moyens que des ennemis n'attaquent le gamin. Sinon, vous n'avez plus qu'à revenir au départ de la dernière phase. S'il s'arrête, parlez-lui pour l'encourager à avancer.

LE GLUANT

Le monstre de boue vous attaque. Vos armes ne peuvent l'atteindre. Comment se battre contre cet ennemi ténébreux? Le temps que vous échafaudiez un plan, le petit lion a déjà mis au point une stratégie. Il pousse devant vous des rochers que vous devez lancer sur le monstre de boue. Faites bien attention à ses attaques et... garez-vous! Après quelques projectiles, il verra trente-six chandelles et vous pourrez ramener le lion chez lui.

MISSION ACCOMPLIE

Lorsque vous aurez amené le fils du roi des lions chez lui sain et sauf et qu'il sera sous la protection des siens, attendez un peu avant de repartir. Peut-être aurez-vous remarqué une nouvelle pièce? Vous aurez la possibilité d'y retourner après avoir fait une nouvelle découverte.

DERNIER ADVERSAIRE

Eklémata

Grâce aux hippopotames d'Afrique Orientale qui ont formé un pont au-dessus du fleuve grondant, vous pouvez maintenant atteindre l'Arabie. L'aventure commence dans le froid sidéral des plus hautes montagnes.

LA GUERISON DU YETI

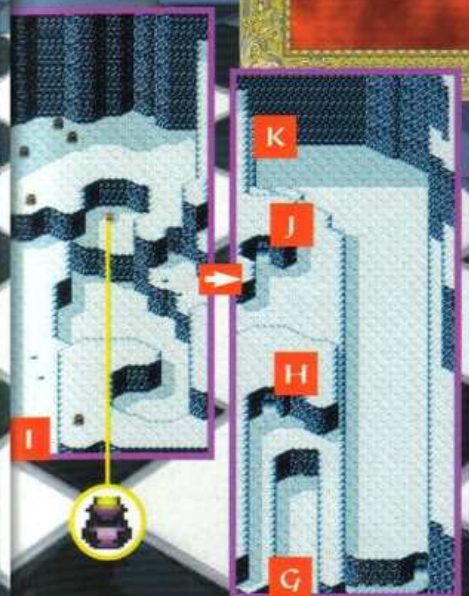
Folle de douleur, la créature des neiges s'est jetée dans le lac pour y panser ses plaies. Mais l'eau n'a pas le pouvoir de la guérir totalement car un ingrédient manque à la source. Vous avez pitié de cet être misérable et vous allez chercher un edelweiss dans les hauteurs des rochers pour rendre à l'eau tout son pouvoir. En gage de reconnaissance, le Yeti vous aide à traverser le fleuve de glace.

LES EFFETS DE L'AVALANCHE

L'écho de la terrible catastrophe naturelle résonne encore à vos oreilles. Il est clair qu'une avalanche de cette ampleur est très rare. Tremblant de froid, vous vous réveillez au fond d'une crevasse. Les chèvres des montagnes, qui ont été également touchées, vous aident à retrouver le chemin de la surface. Vous constatez alors que l'avalanche a eu d'heureuses conséquences. Le fleuve de glace a disparu et vous pouvez vous diriger vers votre dernier adversaire.

METAMORPH

Déconcerté, vous observez le comportement de Métamorph. Aucune de vos attaques ne semble avoir le moindre effet sur lui. En fin de compte, pour la deuxième transformation, vous vous décidez à le frapper avec ses propres armes. Utilisez vos armes pour lui renvoyer ses rayons d'énergie jusqu'à ce qu'il se transforme. Evitez alors les chauves-souris et attaquez son apparence naturelle avec le Piqué.



EVANOUISSEMENT SALVATEUR

Le souvenir des événements passés ne vous parvient plus que par bribes. Ils ont été trop terribles. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous constatez que l'humanité semble être revenue sur Terre. Rayonnant, vous sautez du lit, heureux d'avoir au moins accompli ce miracle. Depuis votre évanouissement, vous avez perdu le pouvoir de communiquer avec les animaux.

Le monastère de Lhasa

Le contact avec les hommes vous met du baume au cœur. Dans la cité tibétaine, vous cherchez des signes sur ce que le destin vous réserve dans un proche avenir. Les habitants ont beaucoup de choses à vous dire.

INVENTAIRE

Racine de soin	10 écus
Racine miracle	25 écus
Antidote	13 écus
Armure de moine	1080 écus

LA MISSION DU PRÊTRE

Le prêtre vous attend dans le temple de la ville. Il vous raconte l'histoire d'une petite fille qui, pour une raison encore indéterminée, s'est enfuie en direction du désert et a disparu sans laisser de traces. Toutes les tentatives menées pour lui porter secours ont échoué et les hommes ont perdu l'espoir de la revoir vivante. Le prêtre vous demande, le regard suppliant, de traverser le désert tout proche pour la retrouver. Avant d'entreprendre cette nouvelle et audacieuse mission, passez donc au peigne fin votre chambre aux ustensiles car des choses terrifiantes vous attendent dans les ruines de la cité du désert.

Louran

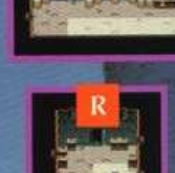
Un sentiment étrange vous saisit lorsque vous atteignez la ville de Louran presque totalement détruite. Certes, les habitants vous font bonne impression, mais il y a quelque chose d'insolite...

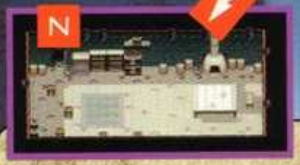
LA NUIT DES ZOMBIES

Ereinté par votre voyage dans le désert à la recherche de la disparue, vous vous endormez dans l'une des maisons. Au réveil, vous vous rendez compte qu'une horrible métamorphose s'est produite pendant la nuit: des zombies ont pris possession de la ville et guettent leurs victimes à chaque coin de rue. Vous ne cessez cependant pas vos recherches et vous trouvez, à votre grande surprise, un foulard, premier signe de vie de la petite fille disparue.

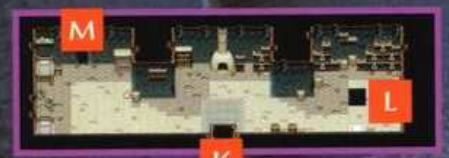
INVENTAIRE

Racine de soin	10 écus
Racine miracle	25 écus
Antidote	13 écus
Herbe étoile	30 écus
Lance de bronze	880 écus





LA MARQUE SACREE



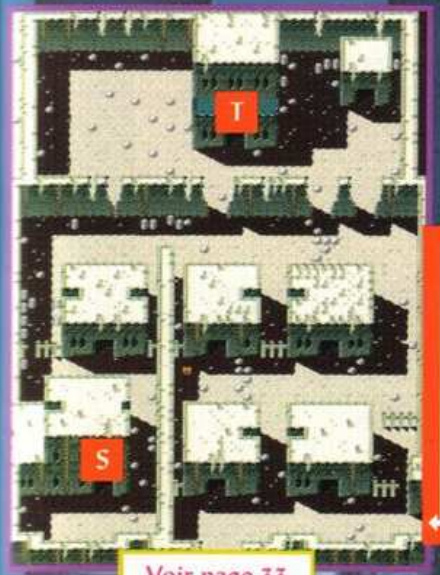
LE BATON LUMIERE

UN AMI FIDELE

Des bruits suspects vous conduisent près de la crypte au point Z. Attiré par des grattements et des gémissements, vous découvrez entre deux tombes un petit chien qui semble être le compagnon de la petite fille. Impatient, vous lui faites sentir le foulard.

LE PROTECTEUR SACRE

Dans les caves se tapit le Mal, sous la forme d'esprits maléfiques. Si vous vous en approchez trop, vous serez ramené à la fontaine de la ville. Mais il existe un moyen spécifique contre eux: la marque sacrée. Laissez-vous tomber par terre au point Q. Vous trouverez un coffre qui contient cet objet sacré. Ainsi protégé, aucun des esprits ne peut plus vous atteindre et vous pouvez traverser la cave sans danger.



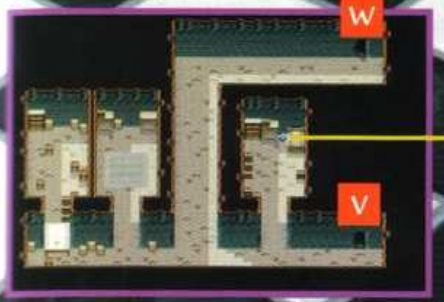
Voir page 33

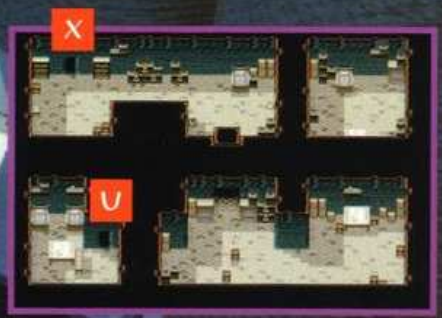
CACHE ENTRE LES TOMBES

Si vous ouvrez vos yeux tout grands, vous ferez une autre trouvaille dans la crypte. Examinez soigneusement les pierres. Ici se trouve le trésor d'un mort, qui durant toute sa vie, n'a pas dépensé utilement son argent. C'est une chance pour vous. Vous pouvez maintenant acheter dans les magasins toutes sortes d'objets qui vous seront utiles.

FIN DES RECHERCHES

Votre idée de suivre le chien «à la trace» va finalement s'avérer payante. Il vous conduit à une maison dans laquelle se trouve un esprit étrange qui, bizarrement, ne vous attaque pas tout de suite. Intrigué, vous lui brandissez la marque sacrée sous le nez et une transformation miraculeuse se produit. Devant vous se trouve maintenant la petite fille qui vous remercie du fond du cœur de l'avoir libérée. Votre mission dans cette partie du monde se termine et vous pouvez chercher le village des Bédouins. L'un des habitants vous donnera spontanément des informations pour traverser le désert sans encombre.





Anjou

Les températures agréables soulagent votre corps éreinté par la marche dans le désert. Par chance, vous trouvez la ville où vous pourrez vous reposer.

INN

HÔTEL: gratuit

INVENTAIRE

LANCE DE BRONZE	880 ÉCUS
BÂTON LUMIÈRE	980 ÉCUS
LANCE D'ARGENT	1500 ÉCUS
COTTE MAILLES	1280 ÉCUS

OFFRE DES MAGICIENS

BAGUE LUMIÈRE	15 ÉCUS
BAGUE ELECTRON	30 ÉCUS
BAGUE FOUDRE	15 ÉCUS
MÉDAILLE VENT	45 ÉCUS
MÉDAILLE VALLÉE	20 ÉCUS

Lorsque le moment des élections arrivera, bien que vous ne fassiez pas partie des habitants de la ville, vous aurez la possibilité d'y participer et de donner votre voix. Avant de vous décider pour l'un des candidats, rassemblez autant d'informations que possible, car l'avenir de la ville sera directement influencé par votre vote.

LE VIN DE VERITE

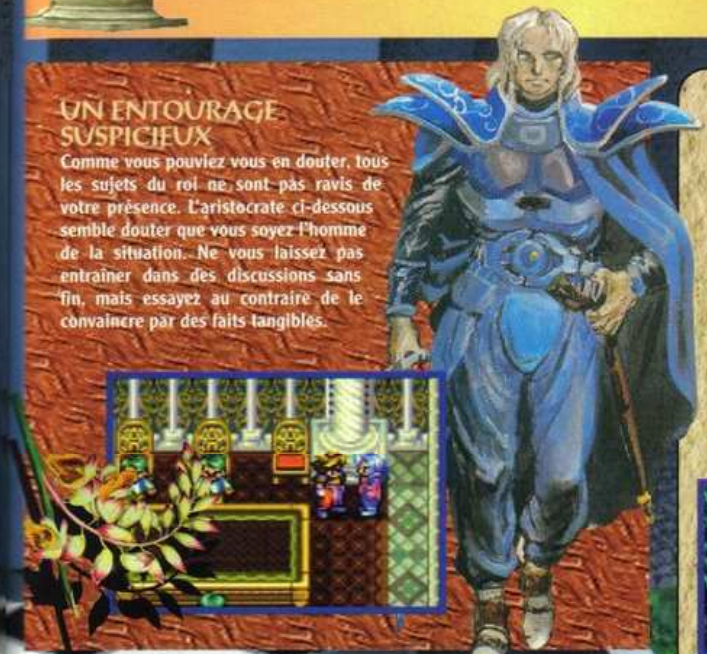
Un peu de temps libre et un verre de vin, il n'en faut pas plus pour que l'un des habitants de la ville vous raconte quelques événements importants. Allez le retrouver à l'auberge pour y échanger vos expériences. Vous devriez aussi aller voir le médium qui s'est établi dans la ville.

Château d'Anjou

Vous apercevez de loin les tours du château qui s'élèvent dans le ciel sans nuages. L'éclat du marbre blanc vous éblouit tandis que vous parcourez couloirs et vastes salles.

UN ENTOURAGE SUSPICIEUX

Comme vous pouviez vous en douter, tous les sujets du roi ne sont pas ravis de votre présence. L'aristocrate ci-dessous semble douter que vous soyez l'homme de la situation. Ne vous laissez pas entraîner dans des discussions sans fin, mais essayez au contraire de le convaincre par des faits tangibles.



DES RÊVES BLEUS

Certains gardes du château n'apprécient guère votre curiosité et vous empêchent de visiter toutes les pièces. Il vous faut donc recourir à une ruse un peu sournoise. Dans une forêt toute proche, vous cueillez un champignon spécial. Vous l'apportez à l'auberge du village où un empoisonneur en extrait une potion-sommeil. Il vous suffit alors de la verser dans le chaudron des cuisines du château pour que tous les habitants sombrent dans un sommeil profond. Plus rien ne s'oppose désormais à une exploration approfondie pour récupérer la cloche.

MYSTERIEUSE RENCONTRE

La poitrine gonflée de fierté, vous pénétrez dans la salle du trône où vous faites une découverte surprenante: Célina est assise aux côtés du roi. Mais est-ce vraiment Célina? Le roi vous prie de l'accompagner jusqu'à Storkolm et vous charge de sa protection. Bien entendu, un noble chevalier tel que vous ne peut qu'accepter de bon cœur une telle mission.

Norfest

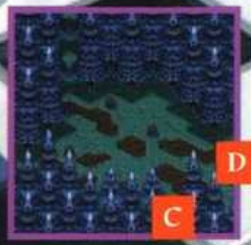
Un frisson de terreur vous traverse l'échine. Pas le moindre rayon de lumière ne filtre à travers les feuilles, pas un oiseau ne gazouille et, dans cette forêt, même le vent est silencieux. Un mauvais présage qui ne va pas tarder à se vérifier...

LA PUISSANCE DE LA CLOCHE

Sur la forêt pèse un vieux sortilège qui fait tourner en rond à jamais les promeneurs. Par chance, vous avez pris la cloche vitale dans la tour derrière la chambre du roi, sans quoi les effets de ce charme vous atteindraient aussi. Grâce à cet objet magique, vous pouvez éviter les mauvais chemins et rester sur le bon sentier. Une fois sélectionnée, la cloche ne s'activera que si vous trouvez le bon chemin. Comparez sans cesse votre itinéraire avec celui de la carte magique. Malgré la cloche, vous n'êtes toutefois pas à l'abri de quelques mésaventures inattendues...

LA FORCE DE L'ENNEMI

Dans la pénombre de la forêt, vous devez écarter de votre chemin le plus d'ennemis possible. La mauvaise visibilité, mais aussi la force de vos ennemis, ne rendent pas la chose aisée. Soyez attentif au moindre mouvement. Quelques combattants ont été victimes, dans cette forêt, de terribles empoisonnements et y ont succombé à deux doigts de la victoire.



COTTE MAILLES

APPEAU

CELUI QUI DANSE AVEC LES LOUPS

Devant vous, les maisons silencieuses et abandonnées d'un village autrefois superbe, Storkolm. Mais le silence ne dure pas. Les hurlements de loups sauvages s'élèvent. L'appeau est votre seule chance. Activez-le au bon moment, sinon vous êtes perdu. Lorsque les fauves sont calmés, vous pouvez entrer dans la première maison et trouver une image. Est-ce un portrait des parents de Célina? Vous pouvez délaisser les autres maisons du village abandonné sans vous faire de souci: leurs portes ont été verrouillées par les anciens propriétaires pour qu'aucun maraudeur ne dérobe ce qui ne lui appartient pas.

ECUS

Bienvenue à Litz

Le douanier vous laissera passer lorsque vous retournerez voir le Roi. Le sud de l'Europe est à vous. Dans le port de Litz, vous pouvez renouveler votre armement et vous reposer des fatigues du voyage.

INN

HÔTEL:

Nuit	10 écus

INVENTAIRE

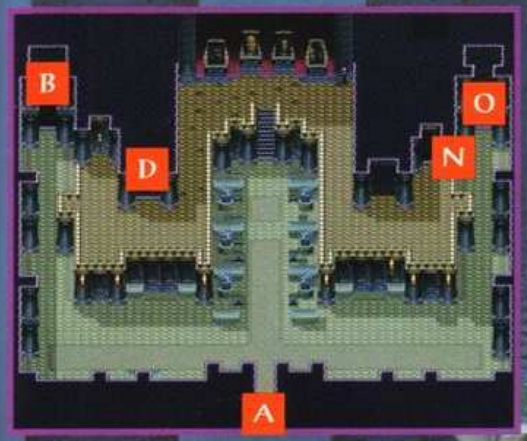
Bâton lumière	980 écus
Lance d'argent	1200 écus
Cotte mailles	1280 écus
Plate d'argent	1550 écus
Racine de soin	10 écus
Racine miracle	25 écus
Racine mystique	70 écus
Antidote	13 écus
Herbe étoile	30 écus

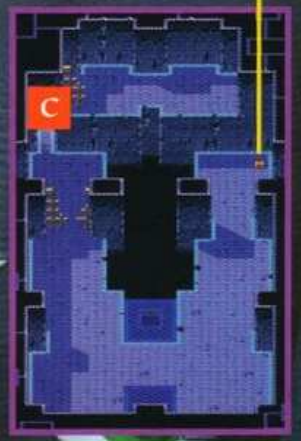
LITZ ATTEND

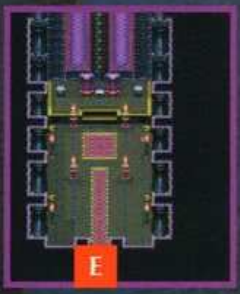
Litz est une ville promise à un brillant avenir. Vous devez contribuer à son expansion pour qu'elle gagne en importance et en beauté. Vous pourrez lire plus loin comment contribuer à cette métamorphose. Toutefois, vous avez besoin d'objets venus d'autres villes et, de ce fait, vous ne pouvez pas commencer immédiatement. Vous reviendrez ici plus tard pour participer activement à l'avenir de cette ville..

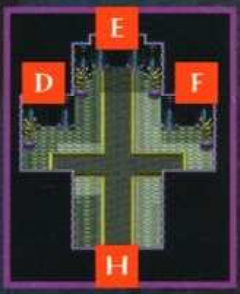
Château Sylvain

Après avoir repris des forces et fourbi vos armes, votre nouveau voyage vous conduit en Espagne dans un château abandonné. Dès l'entrée, une odeur de moisi vous prend à la gorge. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol et des toiles d'araignée pendent au plafond. Autrefois, Sylvain était un château magnifique mais, lorsque le couple royal eut le malheur de perdre ses deux fils, tout changea.



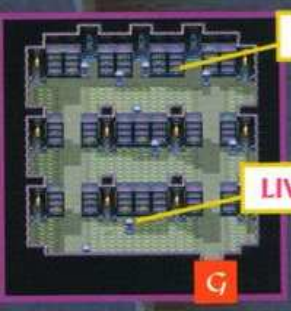


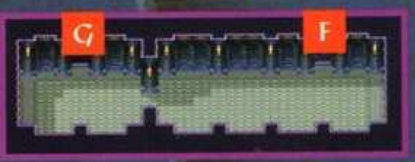


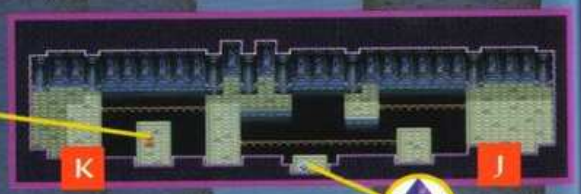


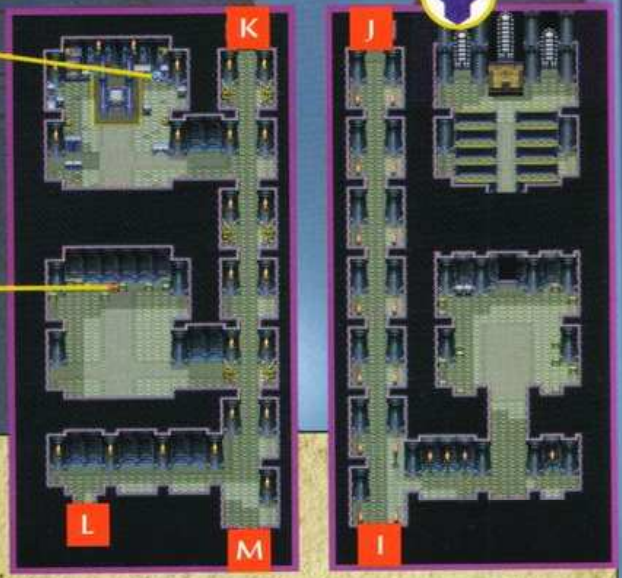
DE VIEILLES CONNAISSANCES

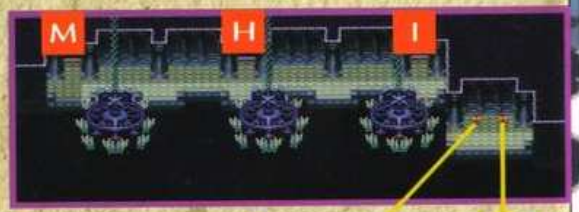
Vous pouvez ici donner le repos éternel à deux âmes prisonnières de ces murailles. Allez jusqu'au passage E. Des squelettes attendent que vous les délivriez. En livrant combat, faites très attention aux projections d'os détachés. Le contact avec ces projectiles maléfiques est très douloureux. Vous ne tarderez pas à vous rendre compte que vous vous battez contre des vivants – le roi et la reine.





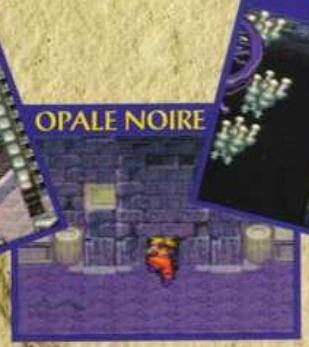






LE MYSTERE DES JOYAUX

Votre mission entre ces murs épais consiste à retrouver quatre joyaux et à les apporter devant les portraits qui se trouvent dans le vestibule du château. Nous avons dessiné les lieux où se trouvent les pierres précieuses, juste en dessous. Une surprise vous attend lorsque vous voudrez prendre possession du rubis; le coffret dans lequel il se trouve ne peut en effet être atteint qu'en montant sur le lustre. Entrez, dans la salle R de contrôle, le code qui va faire descendre les lustres jusqu'à vous.



DE DANGEREUX QUADRUPLES

Une fois les joyaux déposés, le combat est sans issue si la tactique n'est pas la bonne car, ici, vous aurez maille à partir avec des hologrammes et une vraie sorcière. Si vous attaquez l'image trompeuse, il ne se passera rien qui puisse vous aider. Vous devez donc savoir qui est la vraie sorcière. Restez tranquillement au milieu de la pièce. Lorsque les sorcières terminent leur danse, votre ennemie se trouve juste derrière vous. Ecartez-vous d'un pas et attaquez-la avec le Piqué. Vous gagnerez ainsi très vite la bataille.

BLOODY MARY

Contre cette furie, vous n'avez de chance réelle que si vous avez atteint le niveau 25. Lorsque la sorcière est en dehors du cercle de joyaux, placez-vous juste au-dessus de son ombre et utilisez le Piqué en va-et-vient sur elle. Ceci vous permettra de ressortir presque indemne.

Les Attractions de New York

De retour en Amérique du Nord par la voie fluviale, vous avez la chance unique de mieux connaître New York et ses habitants. Prêtez une attention particulière à la place du village car c'est d'ici que l'on peut faire des rencontres.

INN

HÔTEL

Nuit	10 écus

INVENTAIRE

Lance d'argent	1200 écus
Bâton des âmes	1650 écus
Pic à glace	1770 écus
Cotte mailles	1280 écus
Plate d'argent	1550 écus
Plate-mailles	1850 écus

OFFRES DES MAGICIENS

Bague feu	Médaille vallée
Bague glace	Médaille vent
Bague foudre	Médaille os

LE CASCADEUR EN SKATE-BOARD

Surtout ne ratez pas la représentation du jeune skate-boarder car ses talents sont reconnus bien au-delà des limites de la ville. Peut-être pourriez-vous sympathiser avec lui. Les amis s'entraident lorsqu'ils sont dans le besoin et toutes les aides qui peuvent vous être proposées sont les bienvenues.

Nirlake, village romantique

Le village idyllique de Nirlake, niché au cœur de la terre des cinq lacs, mérite le détour. Le climat, très agréable, et l'air pur vous aideront à oublier pendant quelques instants les soucis du passé.

LE VILLAGE

Dans la partie Est du village, un chemin conduit à une maison. Vous pouvez y faire la connaissance d'une petite fille. Sur une étagère se trouve en outre un livre très intéressant que vous devez absolument lire. Au milieu de la pièce, un morceau de métal pourra aider le pêcheur de Litz.

LE PONT SUR LE FLEUVE

Au sud-ouest de la région, vous allez rencontrer un homme seul dont le vœu le plus cher est de construire un pont sur le fleuve. Il n'a malheureusement pas le bois nécessaire. Allez dans la petite forêt qui se trouve au nord; vous y rencontrerez deux gnomes qui laisseront derrière eux un morceau de bois lorsque vous les aurez vaincus. Apportez ce bois à l'homme près du fleuve afin qu'il puisse construire un pont pour lui et . . . pour vous.

Samba à Liotto

Cette ville se trouve sur la côte orientale de l'Amérique du Sud et on y fait toute l'année de grandes fêtes. Regardez donc tout ce que la ville peut vous offrir.

LES JEUX DE MASSACRE

L'homme sur le portrait est un des organisateurs de spectacles. Son attraction: les jeux de massacre. Vous devez essayer de toucher les têtes de chat au fond à l'aide de pierres. Soulevez les pierres une à une et jetez-les de toutes vos forces vers les chats en carton. Si vous parvenez à toucher toutes les têtes, vous recevrez un magiroc en récompense.

SE REVOIR ENTRETIENT L'AMITIE

Au nord de Liotto s'élève une statue sacrée. Des pèlerins venus du monde entier prennent le temps de visiter cet endroit et se font des amis sous les bras ouverts de la statue. C'est là que vous retrouvez de nuit quelques connaissances avec lesquelles vous devez impérativement papoter.

INN

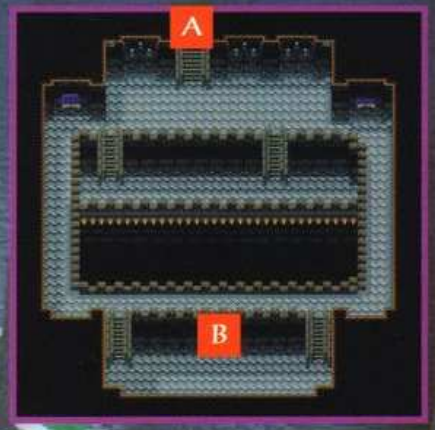
HÔTEL: Gratuit

INVENTAIRE

Racine miracle	25 écus
Racine mystique	70 écus
Sérum	45 écus
Herbe étoile	30 écus
Bâton lumière	980 écus
Habits criards	1220 écus

La tour des sirènes

Dans le port de Liotto, vous pouvez affréter un bateau et atteindre cette tour sur le rivage oriental de la mer. Malheureusement, ce lieu a également été occupé par des monstres. Libérez la demeure des sirènes et elles vous prouveront leur reconnaissance.



LES MONSTRES MARINS

Les poissons scie, qui n'ont pas un aspect particulièrement effrayant, sont d'autant plus difficiles à vaincre. Essayez d'écarter les deux poissons qui sont toujours en vue, et occupez-vous ensuite du solitaire. Laissez-le s'approcher de vous autant que possible puis attaquez-le avec le Piqué.

DERNIER ADVERSAIRE

LES CREATURES DES EAUX RECONNAISSANTES

Lorsque la tour sera libérée de ses monstres, vous devriez parler avec tous ses habitants. Vous obtiendrez entre autres une bague magique que vous pourrez utiliser pour pénétrer dans la grotte du pays des cinq lacs. En effet, le gardien de la grotte vous laissera passer si vous lui montrez la bague.

Caverne des Grands Lacs

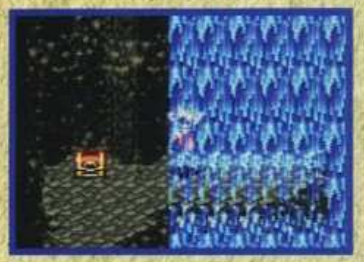
L'anneau des sirènes vous donne accès à cette caverne située en Amérique du Nord. Repartez en bateau vers le continent puis approchez-vous à pied de ce nouveau défi.

COURS DE PLONGEE

Au début, l'exploration de cette caverne va vous donner du fil à retordre car aucun chemin ne donne accès aux profondeurs. Seule l'herbe aérienne vous permettra de vous frayer un chemin. Vous la trouverez en haut à gauche A. Cette plante vous permettra de tenir longtemps sous l'eau. Vous pourrez ainsi emprunter sans problème les passages que nous vous avons signalés sur la carte à l'aide de flèches. Utilisez l'herbe aérienne pour plonger et passer de l'autre côté en empruntant les parois rocheuses.

EN CHUTE LIBRE

De loin, vous entendez déjà le grondement de la gigantesque cascade. Vous pouvez malgré tout vous jeter dans les flots en toute tranquillité, vous ne risquez rien! Efforcez-vous cependant de rester en D, à gauche de la chute d'eau. Dans un coffre placé sur un promontoire, vous trouverez l'Ancre magique. Elle vous permettra par la suite de nager à contre-courant.



VOIES D'EAU

Un glissement de terrain a transformé un secteur précis de la caverne en impasse. Déplacez-vous vers le bas (M) et lancez un rocher contre le mur fragile qui retient l'eau. Si vous réussissez à élargir la faille, le cul-de-sac ne sera plus qu'un mauvais souvenir et vous pourrez franchir ce passage à la nage.

TETE-A-TETE

Au fond de la caverne, un dragon géant vous attend. Si vous croyez devoir combattre le dragon, vous faites fausse route... Il vous faut vaincre non pas le monstre mais les vigoureuses étoiles de mer. Utilisez le Piqué pour éliminer les ennemis à gauche et à droite. Si vous êtes fait prisonnier par l'une des étoiles, utilisez le jet de flammes du dragon pour vous en débarrasser. Après la destruction de tous les parasites, le dragon disparaît également.

Yunkou

Plusieurs petites îles, situées entre l'Asie et l'Australie, vous seront agréables à visiter. Dans la ville de Yunkou, vous pourrez faire vos premières expériences avec le mode de vie oriental.

INN

HÔTEL:

Nuit	5 écus

INVENTAIRE

Racine mystique	70 écus
Sérum	45 écus
Herbe étoile	30 écus
Eau bénite	90 écus
Lance du dragon	3150 écus
Dogi Kung Fu	1220 écus

OFFRE DES MAGICIENS

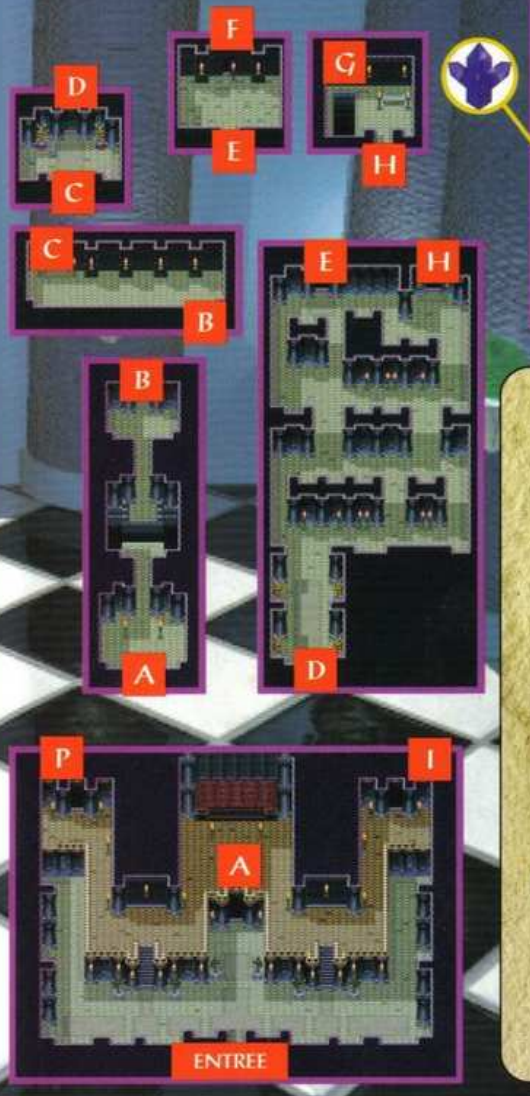
Bague feu	Médaille vallée
Bague force	Médaille vent
Bague de glace	Médaille os
Bague blizzard	Médaille eau
Bague foudre	Médaille corne
Bague tonnerre	
Bague terre	
Bague céleste	
Bague lumière	
Bague électron	

GINSENG CURATIF

Allez à l'hôtel, vous y ferez la connaissance d'une fille malade. Bien sûr, ses douleurs vous émeuvent et vous décidez de l'aider. Rendez-vous chez Lon (l'herboriste). Il vous remettra du ginseng, le remède universel vieux comme le monde. Grâce à lui, la guérison de la malade n'est plus qu'une question de temps.

Château Dragoon

Dès la toute première salle du château, vous constatez que vos gestes doivent être guidés par la plus grande prudence. Les gardes font leur ronde dans les couloirs et jettent au dehors tous ceux qui pénètrent dans le rond de lumière de leur lampe.



MULTI-BATON

RAPIDE COMME LE VENT

Vous avez compris le fonctionnement intérieur du château, procurez-vous les bottes-sprint. Ces chaussures miracle vous permettent de déceler des passages murés. Prenez votre élan et enfoncez les murs de toutes vos forces pour les ouvrir. Sur l'image du bas, vous pouvez voir où se trouvent les bottes: sur une île située au nord de l'Australie.

L'OBSCURITE APPORTE LA LUMIERE

Le mécanisme de la porte conduisant à la salle suivante est actionné par les bougeoirs en place. Utilisez les cruches en terre pour éteindre les flammes. Une fois la dernière bougie éteinte, le passage dissimulé derrière le rideau s'ouvrira et vous pourrez poursuivre votre chemin.

INTERRUPTEUR

Contrairement à toute attente, la porte située au bout de ce couloir (R) ne cède pas à une attaque turbo. Elle est commandée par un interrupteur caché. Retournez sur vos pas jusqu'à l'emplacement visible à droite de l'image. Placez-vous contre le mur et actionnez le Bouton A pour activer l'interrupteur caché.

Mosquée

L'avion vous permet désormais de pénétrer dans des territoires encore inexplorés. Votre prochaine étape devrait donc être Mosquée, le village dans lequel Yvan est vénéré comme un dieu par ses disciples. Vous le trouverez en Sibérie occidentale, au nord du grand lac.

PAR TERRE, PAR MER... ET PAR AIR!

Vos genoux se mettent à trembler rien qu'au souvenir des horreurs du Château Dragoon, mais votre détermination vous a permis de réussir votre mission. Pendant ce temps, Nirlake a vu naître une invention révolutionnaire: l'avion! Bien entendu, le constructeur le met à votre disposition pour que vous puissiez atteindre les contrées inaccessibles de la planète. Rejoignez la piste d'envol pour y monter. Lorsque votre machine survole une piste d'atterrissage, vous pouvez interrompre le vol à l'aide du Bouton A.

D'ETRANGES CHOSES

Quelques conversations avec les villageois suffisent pour vous faire comprendre qu'ici, il n'existe qu'un dieu: Yvan. Au temple, vous recueillez des informations supplémentaires sur l'idéologie d'Yvan qui vous paraît très étrange. Le prix faramineux de l'armure de sang devrait également vous faire réfléchir...

INN

HÔTEL:

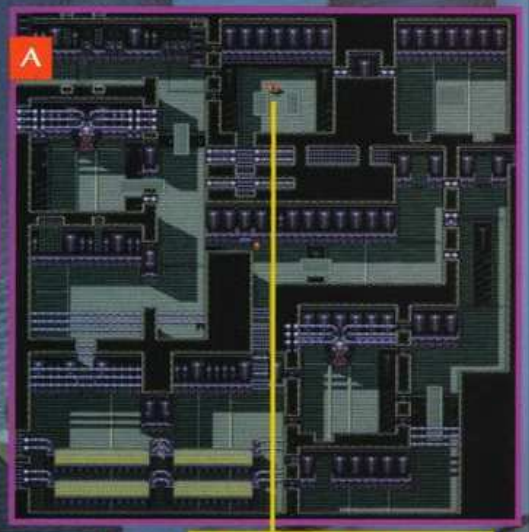
Nuit	50 écus

INVENTAIRE

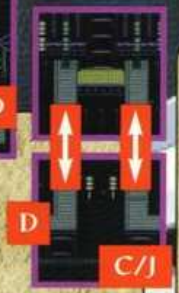
Racine mystique	130 écus
Herbe étoile	150 écus
Sérum	140 écus
Eau bénite	150 écus
Armure de sang	6660 écus

Laboratoire d'Yvan

Après avoir récolté quelques nouveaux renseignements sur votre ennemi maléfique, vous devriez vous rendre dans le laboratoire d'Yvan. Vous le trouverez au sud de Mosquée, au beau milieu d'un lac; vous y accédez en empruntant une longue passerelle.



ARMURE DES AMES

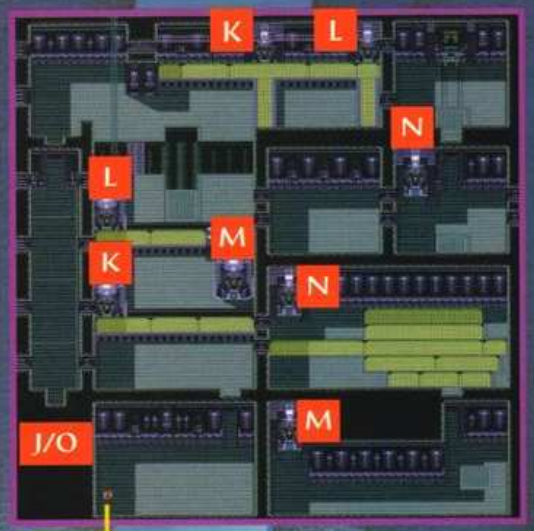


FLUX D'ENERGIE POSITIF

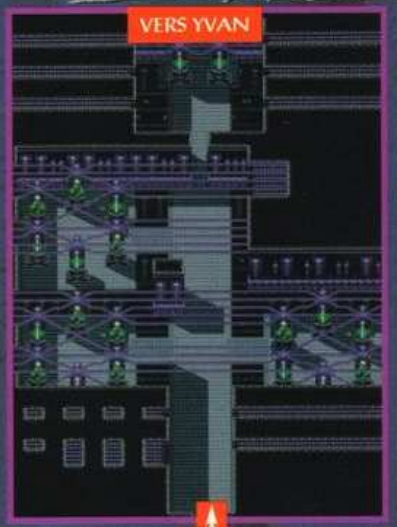
A chaque étage du laboratoire d'Yvan, actionnez un interrupteur pour assurer l'alimentation en énergie de l'ascenseur. Cherchez ces interrupteurs car, sans eux, vous n'irez pas loin. Dans la première salle, il vous faudra ramper sous les gaines d'alimentation pour le trouver.

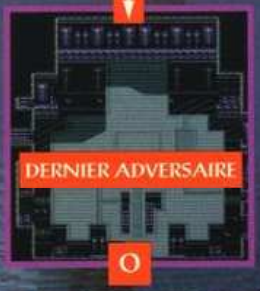
REGARD D'AIGLE

L'environnement futuriste du laboratoire réserve quelques surprises. De nombreux passages ne sont pas immédiatement identifiables. Ouvrez donc bien les yeux pour qu'aucun d'eux ne vous échappe. Les téléporteurs représentent un type de déplacement particulier: sautez dans le champ d'énergie si vous voulez les utiliser.



POTION DE DEF





MEGATRON

Un robot géant surveille l'accès vers Yvan mais ne vous laissez pas impressionner par sa taille. Ses jambes sont son point faible. Le coup foudroyant est un moyen efficace pour les attaquer. Lorsque de la fumée sort des articulations, la jambe est détruite et vous pouvez vous attaquer à la suivante. Evitez les bombes en effectuant de brèves accélérations et sautez pour échapper à la foudre.

RENCONTRE AVEC LE MAITRE

Votre but est atteint. Après avoir détruit le robot, vous rencontrez Yvan en personne. Il vous a préparé tout spécialement la visite de son laboratoire pour vous montrer ses secrets; vous apprenez des détails sur ses motivations. Mais cette rencontre entre vous et le savant est loin d'être la dernière!

Les pierres célestes

D'après la légende, il existe cinq pierres mystiques. Le porteur de ces pierres doit pouvoir accomplir son destin à Dryvale.

GROENLAND

La première pierre céleste est détenue par un pingouin. Le problème majeur: se rendre au Groenland. En Amérique du Sud, il vous faudra trouver un oiseau pour vous conduire jusqu'à l'île de glace. Une fois à destination, vous vous rendrez à Penginéa, l'unique ville du pays de glace. Là, pour obtenir la pierre, vous devrez la troquer contre une fleur que vous réussirez à acheter au marché d'Anjou. Votre mission dans le froid nordique sera alors terminée!

SAHARA

La pierre suivante se cache au fin fond du plus grand désert de la planète. Vous pouvez contourner le continent africain en bateau et jeter l'ancre sur la côte occidentale. Traversez le désert à pied en vous dirigeant vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez un squelette à moitié enfoui dans le sable. Il vous indiquera l'emplacement de la pierre céleste. Creusez dans le sable mou jusqu'à ce que vous teniez le joyau dans vos mains.

TEMPLE D'ASTARICA

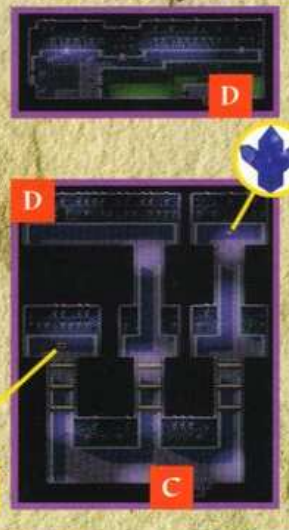
Ce lieu se situe dans l'ouest de l'Amérique du Sud. Votre bateau vous conduira certainement jusque-là. A l'intérieur du temple, vous rencontrez vos nouveaux amis qui ont plusieurs choses à vous raconter sur l'édifice. La pierre céleste est profondément enfouie dans des vieux murs. Commencez par déplacer la statue du haut pour ouvrir une salle secrète. La porte qui vous gêne encore s'ouvre à l'aide de deux interrupteurs. Poussez les premières grandes statues de pierre que vous trouverez jusqu'aux interrupteurs afin de les activer. Mis à part les nombreux ennemis, plus rien n'entrave votre quête.

AEROCK

La quatrième pierre magique repose en lointaine Australie. Au sommet de l'unique montagne, vit un homme qui vous confiera volontiers la pierre. Appréciez la splendide vue qui s'offre à vous sur le monde d'en bas et écoutez attentivement ce que vous raconte l'ermite. Une fois la pierre en votre possession, remontez à bord de votre bateau et naviguez jusqu'aux îles japonaises. Vous y recevrez la dernière des pierres célestes.

NEOTOKYO

Une épouvantable catastrophe a détruit toutes formes de vie dans la ville jadis prospère. Votre objectif, la pierre céleste, repose dans les égouts de la ville. Rendez-vous tout d'abord au quartier général de la police et procurez-vous le transmetteur. Il vous permettra d'ouvrir la porte de la partie basse de la ville. Avancez prudemment dans les égouts car, ici, les ennemis ne s'en laissent pas compter. Cherchez la clé des égouts qui ouvre la porte conduisant aux catacombes. Vous y serez le témoin d'une scène dramatique et surprenante...

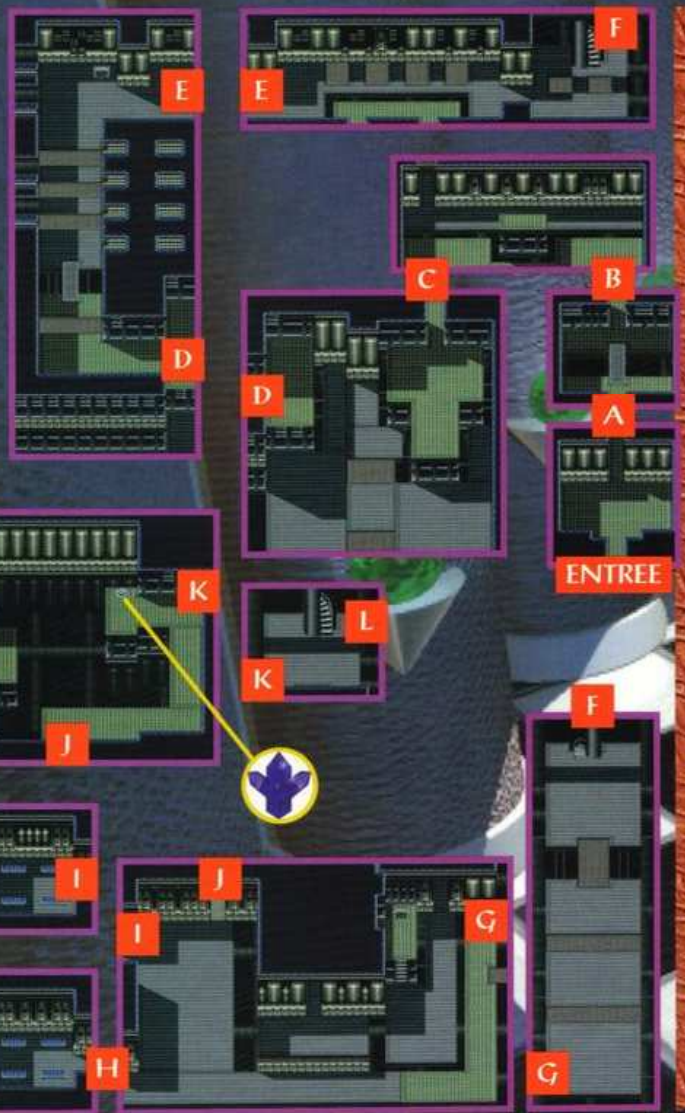


A DRYVALE

Toutes les pierres célestes sont enfin en votre possession; vous pouvez vous mettre en route pour le pôle Sud. A l'extrémité sud, vous y trouverez Dryvale où se déroula un jour l'ultime bataille entre le Bien et le Mal. Introduisez vos cinq pierres célestes dans les autels-crâne et attendez votre destin...

La tour d'Yvan

Perdue dans les profondeurs enneigées de Sibérie, à l'abri des regards indiscrets, se dresse la tour d'Yvan. Prenez l'avion en Amérique du Nord et parcourez ensuite à pied les étendues glacées du pays.

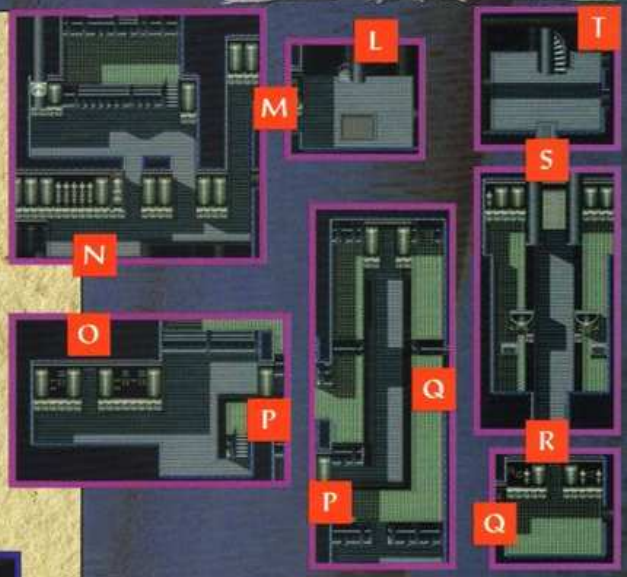


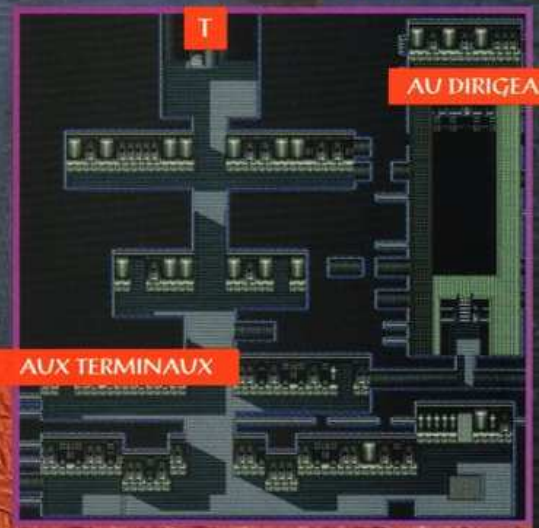
AIDE INATTENDUE

Le danger que représente Yvan et ses étranges expériences fait que vous ne serez pas seul ici à affronter l'armée des ennemis. Pour vous soutenir, tous vos amis se sont rassemblés. Partout dans la tour, ils vous aident en vous donnant des coups de main ou des informations utiles. Avec leur concours, essayez de neutraliser l'alimentation électrique du complexe en déprogrammant les divers terminaux et postes de commutation.

LA FORCE DE L'EXPERIENCE

Depuis la rencontre avec Bloody Mary, vous connaissez l'importance du niveau d'expérience. Entre les portes N et O, vous pouvez facilement accroître votre niveau à condition de toujours vaincre vos ennemis et de quitter la salle. Attaquez les blocs de glace avec le Piqué, une seule attaque suffit généralement pour les détruire. Prenez le temps d'accroître suffisamment votre niveau car vous aurez besoin de toute l'énergie possible pour mener à bien cette histoire.



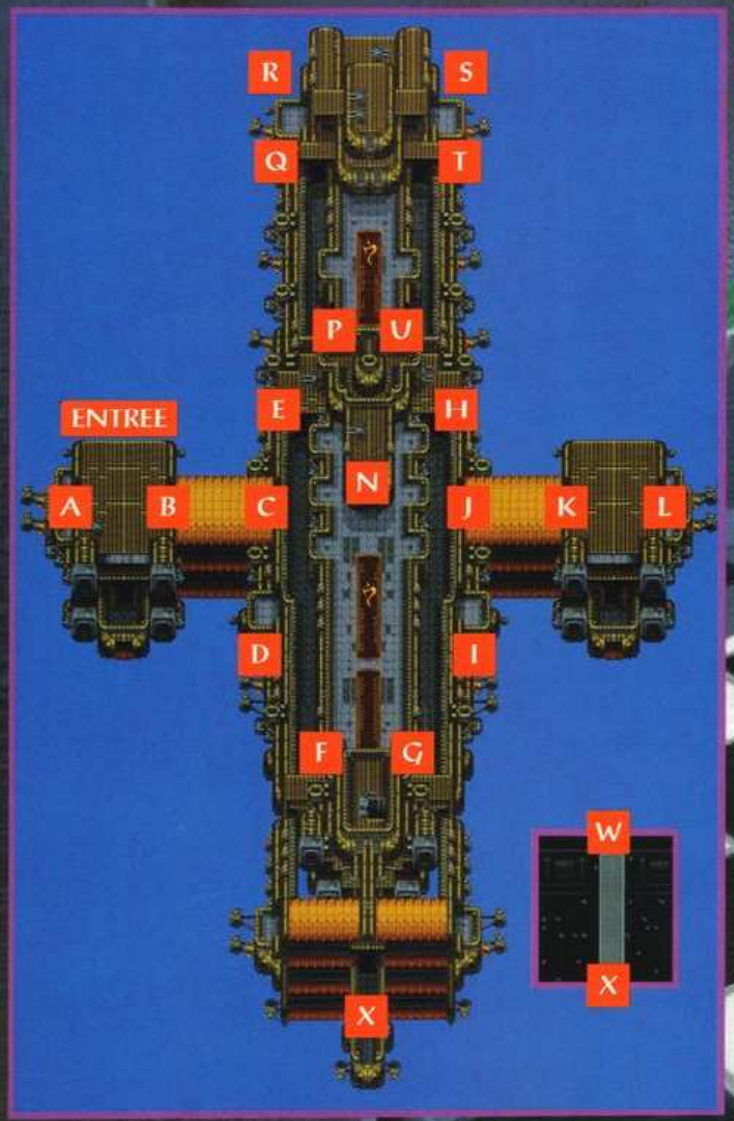


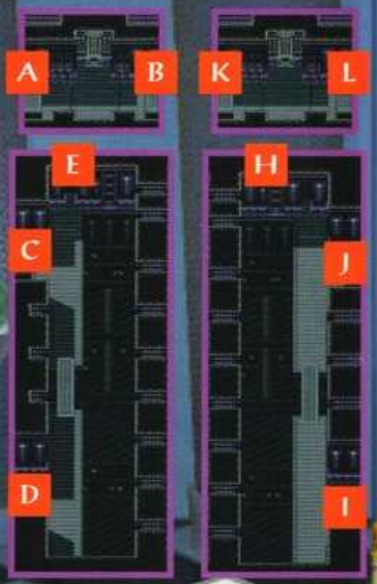
SUR LES TRACES D'YVAN

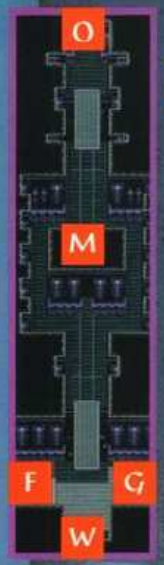
Les robots-gardiens géants surveillent les portes des terminaux qui régulent l'alimentation des installations en énergie. Chacune de ces centrales doit être désactivée. Une fois votre mission accomplie, vous pouvez vous accrocher aux basques d'Yvan et le suivre dans son dirigeable. En bas à droite, vous trouverez le chemin emprunté par Yvan. Sautez dans le trou et ne laissez pas le savant s'échapper.

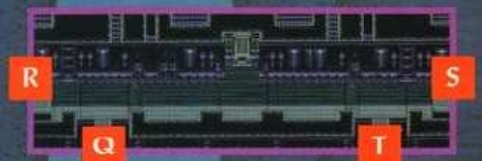
Le dirigeable

Des soldats armés jusqu'aux dents parcourent le vaisseau en tous sens. Des pièces d'artillerie fixes veillent à ôter toute envie de rire aux intrus. Mais rien ni personne ne devrait vous empêcher de contrecarrer les plans d'Yvan.









DES PERSPECTIVES CANON

Les bombes minutées sont votre seule chance de déjouer les plans d'Yvan. Il vous suffit de les placer aux endroits stratégiques du vaisseau et de les faire exploser. Les terminaux informatiques utilisés pour guider l'engin conviennent parfaitement comme objectifs. Les emplacements sont répartis dans tout le vaisseau. Quand vous atteignez l'un des terminaux, activez une bombe et passez au suivant. Vous devez vous débarrasser de toutes vos bombes pour obtenir l'effet escompté. Dès la première bombe posée, dépêchez-vous car le temps précédant l'explosion est restreint.

EXPLOSIFS

L'entrée du vaisseau à peine franchie, vous rencontrez Dhéni qui vous remet un sac plein de bombes minutées. Prenez-en soin car les éléments explosifs vous aideront à sceller le destin d'Yvan. Une bombe placée au bon moment et au bon endroit fait souvent des miracles!

LA FIN DANS L'HORREUR

Malheur au vaincu! Yvan est poussé dans ses retranchements et n'a plus aucune possibilité de fuir. Grâce à la cargaison de bombes du vaisseau, vous avez réussi à mettre le savant en échec. Le destin qui l'attend n'est guère enviable... Les hélices du vaisseau lui sont fatales...

CONSEQUENCES DES EXPLOSIONS

Grâce à l'aide d'un oiseau, vous parvenez à quitter le dirigeable peu de temps avant l'explosion. Les plans d'Yvan sont réduits à néant et tout est bien qui finit bien. Tout? Pas tout à fait car vos amis qui ont livré combat à bord à vos côtés n'ont pas eu la même chance. Ils se trouvaient encore à bord au moment de l'explosion. Quant à savoir ce qu'il est advenu d'eux...

Les villes

Avant de vous consacrer à votre ultime mission, vous devriez veiller au développement des villes et des villages. La croissance jouera un rôle déterminant sur l'issue de l'aventure!

LITZ

Menez à bien les actions suivantes:

- Rendez-vous à Nirlake et procurez-vous la Feuille métal sur place. Le pêcheur en fera un récipient pour des sardines à l'huile et vous remettra une conserve. Apportez-la ensuite à New York pour le gourmet!
- A Caravane, achetez le Cristal pour la ridicule somme de 1000 écus. Confiez-le ensuite au maître artisan de Litz qui saura certainement en faire bon usage.
- Prenez l'Anti-fièvre. Un homme malade de la fièvre vous en sera reconnaissant plus tard.

SIDNEY

Menez à bien les actions suivantes:

- Procurez-vous les plans de la piste d'atterrissage de Will à Nirlake et déposez-les ici. Dans peu de temps, une piste d'atterrissage va surgir!
- Emportez une photo de Sidney à New York, en Anjou et à Nirlake.
- Apportez de la viande goûteuse à New York pour le gourmet.

NIRLAKE

Menez à bien les actions suivantes:

- Après l'incendie de Nirlake, le chef de la ville vous remet 9 demandes de dons sous forme de lettres.
- Remettez ces lettres à des personnes capables de soutenir Nirlake financièrement.
- Parlez à Will à Nirlake. Il vous remettra les plans de la piste d'atterrissage.
- Au nord de Nirlake, vous découvrez une caverne. Servas y attend sa fiancée Nana. Mais celle-ci est morte lors d'un naufrage et s'est réincarnée en sirène. Dans la Tour des sirènes, à l'est de Liotto, vous rencontrez Nana. Transmettez à Servas l'anneau qu'elle vous remet.

ANJOU

Menez à bien les actions suivantes:

- Lors des élections municipales, vous devez absolument voter pour Jean, sinon la ville ne se développera pas.
- Allez chercher le tableau à l'huile et apportez-le à Sir Rich. Rapportez-le ensuite à Matis.
- Dans la cave, goûtez le vin jusqu'à ce que vous trouviez votre bonheur et que l'on vous offre une bouteille. Elle fera la joie d'une fille du pub de New York.
- Soutenez Pierre, le bricoleur, lors de ses expériences. En remerciement, il vous donnera l'appareil photo.

NEW YORK

Menez à bien les actions suivantes:

- Apportez à Amanda, à Nirlake, des nouvelles de Bell.
- Retournez voir Bell et discutez avec lui.
- Le magiroc devrait être en votre possession.
- Soutenez Eddy lors de sa première expérience, déplacez la lourde machine.
- Tenez compagnie à Eddy lors de son expérience, cela vous rapportera un cristal.
- Soutenez Eddy lors de sa seconde expérience, actionnez un interrupteur en même temps que lui.
- Rendez-vous chez Will qui, entre-temps, a construit un avion.

L'apothéose

Le cercle se referme. Dans les entrailles de la Terre, les forces primitives s'affrontent en un duel décisif. Il semble bien engagé mais l'issue est aussi incertaine que l'avenir lointain...

LE RISQUE

Votre mission sur Terre est achevée. Rien ne s'oppose plus à votre retour vers les profondeurs. Franchissez la porte en Amérique du Sud (au nord-d'Evegreen) et retournez dans les mondes inférieurs d'où vous venez afin de remplir votre dernière mission...

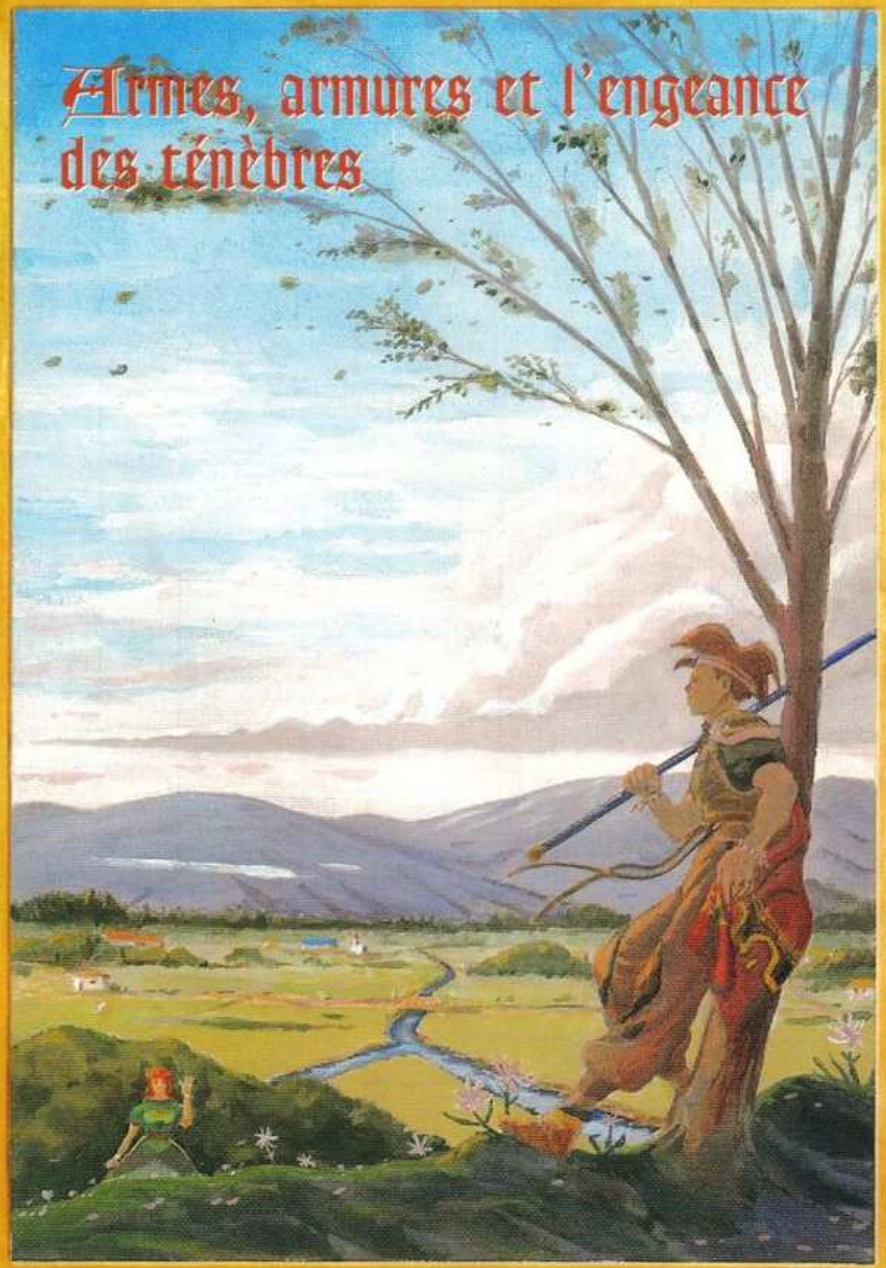
DARK GAIA 1 & 2

Retournez voir Agar, gravissez le long escalier, allez au devant du combat... Au bout, une fois de plus, deux ennemis géants vous attendent. Vous devez vaincre le premier avec ses propres armes. Retournez-lui les balles d'énergie qu'il vous envoie. Le second ennemi est le plus coriace. Vous devez faire preuve de beaucoup de patience car le moment propice à l'attaque est très court. Dès qu'il se trouve à portée de tir de votre arme, faites mouche autant de fois que possible. N'oubliez surtout pas que votre ennemi et vous-même pouvez également vous protéger avec votre arme!

LE MAL

...est vaincu. Cependant, la destruction de Dark Gaia scelle également votre destin car vous et le village Crysta êtes une création de Dark Gaia. Appréciez donc vos dernières heures et attendez que la mort frappe à votre porte...

Armes, armures et l'engeance des ténèbres



Armes et armures

L'équipement joue un grand rôle sur Terranigma. Veillez à toujours vous trouver en possession des meilleures armes et armures!

ARMES

NOM	LIEU	PRIX	PARTICULARITES	EFFETS SPECIAUX
Lance cristal	Crysta	–	FOR+3	
Bâton hexagone	Crysta	170	FOR+4	
Lance de Ra	Caverne/Evegreen	240	FOR+6/DEF+1	
Lance de pierre	Grécliff	–	FOR+8	Détruit le roc
Lance d'épines	Zoo	–	FOR+9	
Croc de Néo	Tanière	–	FOR+12	
Lance de feu	Eklémata	–	FOR+14/CHA+6	Puissance du feu
Lance de bronze	Boutiques diverses	880	FOR+17	
Bâton lumière	Boutiques diverses	980	FOR+15/CHA+4	Puissance de la lumière
Lance d'argent	Boutiques diverses	1200	FOR+22	Terreur des loups
Pic à glace	Boutiques diverses	1770	FOR+25	Puissance de la glace
Bâton des âmes	New York	1650	FOR+24/POINTS+50	Augmente le pouvoir
Trident	New York	2100	FOR+28	
Lance de foudre	Sidney	2450	FOR+35/CHA+6	Puissance de l'éclair
Bâton de Terre	Caverne/Grds Lacs	–	FOR+43/DEF+5	Puissance de la terre
Lance du Dragon	Yunkou	3150	FOR+40/PV+3/DEF-3	
Multi-bâton	Château Dragoon	–	FOR+48/DEF+3/CHA-5	
Lance lumière	New York	4350	FOR+51	Puissance de la lumière
Lance de sirène	Tour de Sirène	–	FOR+37	
Naginata	Néotokyo	–	FOR+58	
Lance critique	New York	–	FOR+40/DEF-14/CHA+14	
Lance Terre	Storkolm	–	FOR+80	Arme ultimatum
Lance enbu	Mu	–	FOR+44/PV+7/DEF-5	Permute DEF et FOR
Bâton primus	Sidney	–	FOR+53/PV-10/CHA+20	Permute FOR et CHA
Bâton protecteur	Sibérie	–	FOR+50/PV-12/DEF+9	Permute FOR et DEF

ARMURES

NOM	LIEU	PRIX	PARTICULARITES	EFFETS SPECIAUX
Toge	Crysta	–	DEF+3	
Cuir	Crysta	190	DEF+5	
Cape de Célina	Crysta	–	DEF+6	
Habit champêtre	Caverne/Evegreen	210	DEF+8	Contre les empoisonnements
Armure lumière	Evegreen	380	DEF+10	Contre les empoisonnements
Habits de plumes	Nidtrône	550	DEF+12	
Fourrure	Pont Rhino	750	DEF+14	Protège du froid
Habit de glace	Eklémata	–	DEF+15	Protège du feu
Armure de moine	Lhassa	1080	DEF+18	Protège des sorts
Haillons	Louran	–	DEF+3	
Cotte mailles	Boutiques diverses	1280	DEF+22	
Plate d'argent	Boutiques diverses	1550	DEF+26	Contre les empoisonnements
Plate-mailles	Boutiques diverses	1850	DEF+29	
Armure d'argent	Boutiques diverses	2500	DEF+35	Contre les empoisonnements
Habits criards	Liotto/Sidney	1220	DEF+20/CHA+5	
Dogi Kung Fu	Yunkou	1220	DEF+30/PV+8	Bonne protection contre les attaques
Armure dragon	Sidney	3880	DEF+40	Protège contre les éclairs
Habit chic	Anjou	480	DEF+20/CHA+2	
Armure des âmes	Boutiques diverses	4450	DEF+48/POINTS+40	Repousse les sorts mortels
Habit sacré	Astarica	–	DEF+40/PV-10/CHA+15	
Armure Shogun	Néotokyo	–	DEF+50	
Armure de sang	Mosquée	6660	DEF+44/POINTS-90/PV+13	
Armure du héros	Storkolm	–	DEF+88 Armure ultimatum	
Armure protect.	Nirlake	7890	DEF+65/POINTS+40/PV-12	Protection complète
Cotte de sirène	Pôle Sud	–	DEF+43	

PUISSANCE DES ARMES & MAGIE

Lisez attentivement les différentes particularités des armes. Pour certaines phases du jeu, l'arme adéquate peut être d'une grande utilité. Ne jetez donc aucune arme ou armure trop tôt, vous pourriez en avoir encore besoin.

L'engeance des ténèbres

Un grand nombre d'ennemis circule de par le monde. Cette liste vous informe de leurs points de puissance et de leurs faiblesses. Le comportement approprié pourrait vous éviter d'avoir ainsi à redémarrer à zéro!

ETOILES DE FEU
Points: 9
Attaque: bâton foudre, magie eau

CADET
Points: 20
Attaque: bâton foudre

FACIES CHUCHOTANT
Points: 9
Attaque: lame tournoyante

HUBALL BLEU
Points: 6
Attaque: bâton foudre

GARDIEN DU CHAOS
Points: 23
Attaque: bâton foudre

HUBALL ROUGE
Points: 14
Attaque: bâton foudre

ROSE DE RÊVE
Points: 20
Attaque: bâton foudre

LIS DE CAUCHEMAR
Points: 20
Attaque: bâton foudre

COSSES EXPLOSIVES
Points: 10
Attaque: soulever et lancer lorsqu'elles sont fermées.

PIRANHA
Points: 6
Attaque: magie éclair, bâton foudre

DIGNAL
Points: 24
Attaque: flèche de feu, lame tournoyante

TREMBLEUR
Points: 5
Attaque: bâton foudre, étincelles

GOLEM DE CAVERNE
Points: 30
Attaque: bâton foudre

CORNEILLES D'HADES
Points: 21
Attaque: lame tournoyante, bâton foudre

MONSTRE GLUANT
Points: 30
Attaque: étincelles

GNOME RACINE
Points: 35
Attaque: bâton foudre

DUNGUN
Points: 27
Attaque: flèche de feu, magie eau

BATRACIEN DE TERREUR
Points: 44
Attaque: bâton foudre, magie eau

DOUMA
Points: 60
Attaque: bâton foudre, magie eau

MOUCHE VAMPIRE
Points: 18
Attaque: lame tournoyante, magie feu

SAURIEN-SABRE
Points: 24
Attaque: bâton foudre, magie eau

ETOILE DE BRAISE
Points: 9
Attaque: flèche de feu, magie eau

VAUTOUR INFERNAL
Points: 24
Attaque: lame tournoyante, magie eau

BAVEUR DE SABLE
Points: 30
Attaque: étincelles

TOUPIE CRISTAL
Points: 34
Attaque: bâton foudre, magie feu

YETI
Points: 80
Attaque: bâton foudre, étincelles

TREMBLEUR DE GRANIT
Points: 12
Attaque: bâton foudre, étincelles

SABREDENT
Points: 52
Attaque: magie feu, bâton foudre

MHORV
Points: 66
Attaque: flèche de feu magie feu

RAKSHAKI
Points: 45
Attaque: bâton foudre, étincelles

ZOMBIE
Points: 99
Attaque: magie lumière, flèche de feu

CHONCHON
Points: 44
Attaque: lame tournoyante

BASILISK
Points: 49
Attaque: bâton foudre, magie eau

BORFES
Points: 48
Attaque: flèche de feu, bâton foudre

OMNIUS
Points: 54
Attaque: magie lumière, bâton foudre, lame tournoyante

CRAPAUD-ARMURE
Points: 64
Attaque: étincelles

SATELLITE
Points: 20
Attaque: magie foudre, lame tournoyante

FANTOME
Points: 98
Attaque: magie lumière, bâton foudre

SABREDENT POINTUES
Points: 106
Attaque: magie lumière, bâton foudre

CHAUVE-SOURIS
Points: 55
Attaque: lame tournoyante, étincelles, magie lumière

COTTE GEMISSANTE
Points: 105
Attaque: magie feu, magie eau, bâton foudre

CHEVALIER DU DRAGON
Points: 170
Attaque: flèche de feu

SQUELETTE SANGUIN
Points: 120
Attaque: magie lumière, magie feu, bâton foudre

CHAKRA
Points: 120
Attaque: magie feu, bâton foudre, étincelles

CHEVALIER DU GRAAL
Points: 150
Attaque: flèche de feu

CHOV-SOURIS
Points: 78
Attaque: lame tournoyante, étincelles, magie lumière

CUMIN
Points: 95
Attaque: flèche de feu

CARPES AUX DENTS-SABRE
Points: 187
Attaque: bâton foudre, magie foudre

ŒILLET EMPOISONNE
Points: 148
Attaque: bâton foudre

SAUMON TUEUR
Points: 10
Attaque: magie foudre, flèche de feu

MHORV ACIDE
Points: 184
Attaque: flèche de feu

DOUMA TUEUR
Points: 190
Attaque: magie eau, bâton foudre

YEUX DE MAUVAIS AUGURE
Points: 179
Attaque: magie lumière, magie foudre, attaque normale les yeux ouverts

CUBE
Points: 229
Attaque: étincelles, bâton foudre

CENTURIO
Points: 312
Attaque: bâton foudre, étincelles

CYBERNATOR
Points: 288
Attaque: bâton foudre, étincelles

ROBOT-GARDIEN
Points: 299
Attaque: flèche de feu

GARDE
Points: 190
Attaque: flèche de feu

MHORV POURRIE
Points: 184
Attaque: flèche de feu

DORMEUR-GROGNON
Points: 160
Attaque: flèche de feu, magie foudre

GABU
Points: 270
Attaque: étincelles

FROC DE TERREUR
Points: 230
Attaque: magie lumière, bâton foudre

CHAKRA TUEUSE
Points: 241
Attaque: magie feu, bâton foudre, étincelles

ŒIL D'ACIER
Points: 168
Attaque: attaque normale avec les yeux ouverts

ROBOT THRILL
Points: 299
Attaque: bâton foudre, étincelles

CUBE TOURNOYANT
Points: 299
Attaque: bâton foudre

CANONNIER
Points: 342
Attaque: flèche de feu

ATOMBALL
Points: 270
Attaque: magie foudre, flèche de feu

CYBERCHIPPER
Points: 170
Attaque: magie foudre, bâton foudre

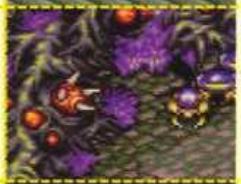
LE CHOIX DES ATTAQUES

Dans de nombreux combats, le bon choix de l'attaque fait la différence entre victoire et défaite. Tous les ennemis ont une faiblesse particulière que vous devriez exploiter avec la variante d'attaque adéquate. Sous la rubrique «Guide», nous avons cité dans la galerie des ennemis les types d'attaques auxquels réagissent les ennemis en question.

MAITRE CADET
Ce suppôt de Satan génère plusieurs illusions à son image. Il se place en embuscade pour déclencher sa magie et disparaît aussitôt. Gardez votre calme et essayez d'atteindre le véritable prêtre.

SERPENT-BOULE
Il exécute de violents mouvements et essaie de vous voler votre énergie vitale par simple contact. Concentrez vos attaques sur le segment du monstre qui clignote en rouge. Vous pouvez détacher cette partie avec des coups foudroyants et raccourcir ainsi le serpent morceau après morceau.

MAITRE D'OMBRE
Le poison de son dard est mortel. S'il dirige sa queue vers vous, restez hors d'atteinte du dard. Bloquez ses rayons d'énergie avec le bouclier et essayez d'utiliser des bagues-feu à partir d'une bonne position.



PIED EPINEUX
Il vit en symbiose avec les ulcères rouges à piquants. Il en tire son énergie vitale. Si vous les tuez, il meurt également.

PARASITE
Il retourne toujours se terrer dans sa caverne protectrice mais, même là, vous pouvez le blesser. Attaquez-le dès qu'il ouvre l'œil.

INFERNALOS
Il reste généralement dans les airs, hors de portée de vos armes, avant de descendre en piqué pour vous attaquer. Utilisez cet instant pour lui porter des coups. Faites particulièrement attention à la tornade qu'il déclenche. Elle vous balaie du sommet de la montagne.

MAITRE FOUDRE
Un immortel maléfique qui attaque simultanément avec plusieurs armes. Esquivez ses assauts et attaquez-le au milieu avec le bâton foudre.

MONSTRE MUTANT
C'est en chute libre que vous affrontez ce monstre. Esquivez ses attaques par de rapides changements de direction et attendez qu'il soit à portée de votre arme. Frappez alors sans pitié. Répétez la manœuvre jusqu'à ce que vous gagniez la bataille.

GLUANT PAS BEAU
Dans votre combat contre lui, vous devez espérer obtenir l'aide du petit lion. Esquivez au mieux ses tirs et lancez-lui des pierres. Plus vos tirs seront puissants, plus le combat inégal sera court.

METAMORPH
Vous pouvez vaincre sa deuxième forme en lui renvoyant les balles d'énergie. S'il se transforme en un vol de chauve-souris, il vous faut esquiver tout contact par d'habiles manœuvres. S'il se montre sous sa forme naturelle, attaquez-le alors avec les étincelles.

BLOODY MARY
Un ennemi très craintif. Il vous laisse très peu de temps pour réagir car ses actions sont bien réfléchies. Attendez qu'il s'approche et attaquez-le d'un bâton foudre ultra rapide sans quitter des yeux ses accompagnateurs.

MONSTRE MARIN
Certes, elles ne sont pas particulièrement robustes mais elles n'en sont que plus tenaces. Défendez-vous de toutes vos forces contre leurs attaques. Si l'une de ces gaillardes se fixe sur votre tête, précipitez-vous vers le jet de flammes du dragon pour vous débarrasser du parasite.

HITODERON
La haine a imprimé de profonds sillons sur son visage. Méfiez-vous de sa roue de cristal qui vous coûtera beaucoup d'énergie en cas de contact. Quand elle se jettera sur vous avec sa tête de mort, ce sera le moment d'attaquer en utilisant le bâton foudre ou les étincelles.

MEGATRON
Il utilise des fusées et des éclairs d'énergie pour vous voler des points de puissance. Esquivez ses attaques par de courtes accélérations et des sauts. Les trois jambes sont son point faible. Attaquez-les avec des coups foudroyants jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

DARK GAIA 1
Il vous a réservé diverses variantes d'attaques mais en bougeant et en sautant rapidement, vous pouvez les esquiver efficacement. S'il tire l'une de ses puissantes balles d'énergie, utilisez votre arme pour la lui retourner.

DARK GAIA
Dans le combat décisif, restez toujours en mouvement jusqu'à ce que l'ennemi s'approche de la plate-forme. Attaquez-le avec un bâton foudre. Vous pouvez atténuer l'effet des ondes de choc qu'il utilise de temps en temps en vous protégeant avec votre bouclier.

(1096/NFR/SNES)

FRANCE SEULEMENT: GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après «le produit»).

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat.

   Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à: S.A.V. NINTENDO FRANCE, Route du Môle 2/3, 92635 GENNEVILLIERS CEDEX. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.
3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 le S.O.S. NINTENDO en France au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute), ou écrivez à NINTENDO FRANCE – BP 14 – 95311 CERGY PONTOISE CEDEX.

(0696/NBE/SS/FR)

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT: GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS sur les Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à : NINTENDO REPAIR SERVICE, Trade Mart, B.P. 271, 1020 Bruxelles, Belgique. Tél. 02.478.90.48.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au: 02.478.90.48. extension 62.

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO REPAIR SERVICE, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toutes informations sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h. le service «Nintendo Expert» en Belgique au 0900-00 900 (FB 6,05/20 sec.)