



# ALEX KIDD IN MIRACLE CASTLE

**A la vue des nombreux SOS concernant cet Alex Kidd, il fallait bien que je m'attelle à la tâche délicate de terminer ce jeu.**

Encore une fois, le Plans et Astuces de ce mois concerne un jeu d'arcade-aventure. Pour le troisième volet de ses aventures, nous retrouvons Alex Kidd à travers une petite vingtaine de tableaux peuplés de créatures diverses. Il aura à parcourir plusieurs régions du monde de RADAXIA. La qualité essentielle requise est la dextérité, mais, à la fin de certains niveaux, vient s'y ajouter une part de « chance ». Vous devrez affronter les suppôts de Janken-le-Grand. Ces affrontements se déroulent sous forme d'un jeu de mains auquel nous avons tous joué : il s'agit du célèbre « papier-pierre-ciseaux » ; les ciseaux l'emportant sur la feuille, la feuille sur la pierre et la pierre sur les ciseaux.

### RECOMMANDATIONS UTILES

Avant toute chose, il est important de bien maîtriser la multitude de sauts qu'Alex Kidd peut faire. Une brève pression sur le bouton 2 lui fera exécuter un saut court et une pression plus appuyée un bond plus long. Entre ces deux sauts extrêmes, il peut accomplir des bonds intermédiaires variant en fonction de la durée de la pression.

Tout au long du jeu, vous devrez récolter de l'or que vous trouverez, soit dissimulé dans les blocs marqués d'une étoile, soit

dans des sacs qu'il vous suffira de ramasser. Vous augmenterez ainsi votre capital et vous pourrez également acheter des objets magiques et des options.

### VEUILLEZ APPRECIER ET TRICHER AVEC MODERATION

Au début du jeu, vous commencez avec trois vies et tous les adversaires vous causent les mêmes dommages. Bien sûr, vous trouverez des vies supplémentaires au cours du jeu, mais ce n'est pas parce que vous avez droit à cinq ou six erreurs qu'il vous sera possible de terminer.

Que faire, sinon tricher ? Pour que le jeu conserve son intérêt, ne vous autorisez que deux parties supplémentaires. Cela vous permettra d'en profiter pleinement et d'avoir la satisfaction de ne pas le terminer trop vite. Pour obtenir le mode « continue », il vous en coûtera 400 pièces...

Lorsque le « game over » apparaît, appuyez sur la direction Haut et, simultanément, huit fois sur le bouton 2. Si vous vous autorisez deux crédits de plus, récoltez tout l'or possible au premier tableau, en veillant à laisser en vie un poison. Il vous permettra de vous suicider et de recommencer au début du jeu pour posséder jusqu'à 800 pièces. Enfin, vous pourrez vous lancer réellement dans la partie.



### JANKEN-LE-GRAND ET SES ACOLYTES

Dès la fin du second tableau, vous serez amené à rencontrer le premier sbire de Janken. Il s'agit

de **STONE-HEAD** qui vous laissera passer si vous parvenez à le vaincre. Premier match de Janken (c'est ainsi que s'appelle le jeu de mains), en deux manches gagnantes. Aucune aide ne peut être apportée pour cette phase de jeu, jouez au feeling. En cas de défaite, vous perdez votre personnage et entamez votre stock de vies supplémentaires.

C'est en traversant la montagne que vous rencontrerez **SCISSORS-HEAD**. Quant à **PAPER-HEAD**, vous le verrez dans le tableau qui précède le premier château (en haut à droite sur la photo 1). Aucune différence avec Stone-Head : ces deux nouvelles rencontres se déroulent exactement de la même façon.

À l'issue de l'exploration du premier château, les acolytes de Janken exigeront des parties en trois matchs gagnants. Lors de votre seconde rencontre avec Stone-Head (après la 2<sup>e</sup> manche remportée), vous aurez une surprise : furieux de n'avoir pu tenir son rôle de gardien, sa tête se détachera de son corps et s'envolera hors de votre portée. Au moment où elle vous attaquera en piqué, vous devrez la frapper encore trois fois.

À droite du château, vous apercevrez un village gardé par Scissors-Head. Comme son prédécesseur, vous devrez frapper trois fois sa tête, en évitant de surcroît ses projectiles. Quant à la tête de Paper-Head, elle vous attaquera après deux victoires. Là, une astuce : placez-vous à l'extrême gauche de votre écran. La trajectoire de la tête est constamment répétée. De ce coin, il vous sera aisé de lui asséner les trois coups fatals sans vous exposer.

Pour terminer ce paragraphe consacré aux boss, sachez que Janken-le-Grand, comme ses lieutenants, devra être battu deux fois au jeu de mains. Contrairement aux autres, sa tête ne se détachera pas de son corps. Attendez donc qu'il vous tire dessus et



placez-vous à portée de frappe. Sautez sur place en tâchant de toucher sa corne. Effectuez cette manœuvre le plus vite possible avant qu'il ne vous lance un nouveau projectile.

### LES CHATEAUX

Quand vous entrez dans un château, quel qu'il soit, il vous faut connaître un détail non négligeable. Lorsque vous passez d'une page écran à une autre, toute brique que vous auriez pu précédemment détruire, tout piège préalablement déclenché seront ré-

amorcés. Citons quand même une exception : l'or et les options.

L'autre point essentiel de cette aide de jeu ce sont les renvois fréquents aux plans. Considérez-les comme des grilles de mots croisés dont les définitions seraient les descriptifs des salles.

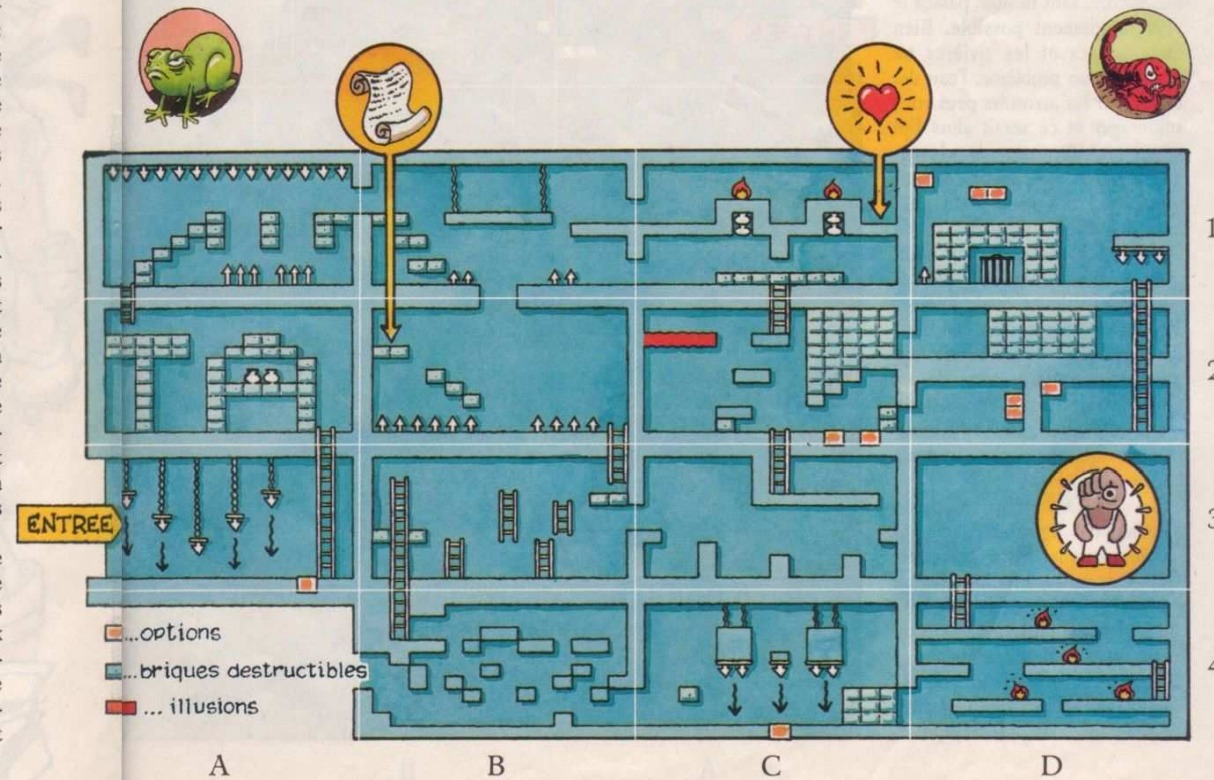
### PREMIER CHATEAU

Le premier château se trouve dans le coin supérieur droit du plan. C'est ici que votre frère est retenu prisonnier. Première chose à faire, le délivrer, ensuite retrouver un parchemin et enfin, rencontrer Stone-Head pour la deuxième et dernière fois. N'oubliez pas d'avoir acheté une canne de vol dans un magasin.

La première salle A-3 doit être traversée le plus rapidement possible. Avant même d'avoir le temps de visualiser son décor, appuyez sur votre paddle en direction de la

droite. De cette façon, vous éviterez d'être écrasé sous les piques. Allez jusqu'à la salle B-1 dans laquelle vous aurez plusieurs directions possibles. Prenez l'issue en haut et à droite : vous découvrirez la vie supplémentaire de ce niveau. Ensuite revenez dans la salle précédente et, cette fois, prenez l'issue en bas et à droite. Descendez en C-2 et détruisez les blocs qui obstruent le passage de droite. Traversez la pièce suivante, et montez à l'échelle. C'est là que vous libérerez votre aîné de sa cellule.

À ce moment, retournez dans la salle C-2, puis descendez l'échelle. Dirigez-vous jusqu'à la pièce B-3 dans laquelle vous utiliserez votre canne de vol pour atteindre l'échelle supérieure. Vous trouverez dans la pièce B-2 le parchemin qu'il vous faut récupérer. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à affronter Stone-Head. Descendez en B-4 et suivez le seul chemin possible.





# ALEX KIDD IN MIRACLE CASTLE

## LE CHATEAU MYSTERIEUX

parcourir le court chemin vous séparant de Janken-le-Grand. Si vous pensez qu'il vous manque encore une vie supplémentaire, passez dans la pièce de droite et descendez deux salles plus bas.

## LA COURONNE

Après avoir été vaincu, le tyran se pétrifiera. Votre quête n'en sera pas terminée pour autant. Vous devrez encore retrouver la couronne qui se trouve au fond du lac.

C'est celui qui enjambe la rivière. Dans la traversée de ce château, la difficulté va en croissant. Là encore, vous devrez acheter une canne de vol dans le tableau succédant immédiatement votre rencontre avec le Roi. En plus de cette canne, achetez aussi la capsule B qui créera un champ de force vous protégeant un court instant. A défaut, ou pour un deuxième essai, la boîte avec un « ? » convient également.

Une fois dans le château, il n'y a qu'un seul chemin pour rejoindre la salle B-5. Ne prenez surtout pas l'échelle, continuez sur votre droite jusqu'en D-6. Une fois encore, sans hésiter, passez le plus rapidement possible. Bien que les lacs et les rivières ne posent aucun problème, l'eau déversée par les arrosoirs peut vous submerger et ce serait alors fini pour vous ! Continuez dans la même direction. Le chemin est sans bifurcation jusqu'à la salle D-2. Une des pièces traversées entre-temps (B-2) nécessite un saut, suivi de deux coups très rapides dans un des blocs. Juste après y être entré, frappez la cible pour ouvrir le passage de sortie. En D-2, utilisez votre canne de vol pour léviter jusqu'à l'échelle du haut. Cela vous évitera le difficile passage aquatique qui se trouve à la page écran F-4.

La salle D-1 offre deux choix. Si vous vous jugez suffisamment blindé pour aller défier Janken-le-Grand, prenez la plate-forme centrale (D-1). Dans la salle suivante, utilisez l'invulnérabilité ou le champ de force après avoir détruit les blocs vous séparant des trois flammes. Vous pourrez ainsi foncer dans le tas sans risque et

Après un très court passage aquatique, vous arriverez dans une salle assez étrange, sans issue et sans monstre, dans laquelle se trouvent cinq cases marquées d'un symbole chacune. La plaque gravée remise par le Roi apporte la réponse à cette énigme. Malheureusement, si vous ne respectez pas scrupuleusement l'ordre demandé, vous libèrerez des fantômes gris invulnérables. En observant les symboles gravés, on constate que le but, la couronne, est en bas à

gauche. Donc, par opposition, le début du rébus commence en haut à droite et se lit de haut en bas.

Vous devrez sauter de bloc en bloc, et sans vous tromper ! Une fois cette série de sauts délicats effectuée, la couronne se matérialisera sur la plate-forme centrale...

## CHOISIR LA DIFFICULTE ?

Les phases variées du jeu en font une aventure agréable mais sans

prétention. On regrettera pourtant la place assez importante accordée à la chance. Mais aussi frustrant que cela puisse être, il faut savoir accepter les règles du jeu avec fatalisme. Le soft étant malgré tout sympa, ceux d'entre-vous ayant terminé leur quête victorieusement peuvent se lancer dans un nouveau pari : celui de terminer le jeu sans activer le mode « continue » ■

Wolfen

- 1- Carte d'ensemble du royaume Radaxia.
- 2- L'ultime match contre Janken-le-Grand.
- 3- Le Roi de Radaxian vous remet une plaque gravée.
- 4- Un aperçu du pire à venir.

