

La Légende de Thor

©1995 SEGA Enterprises, Ltd.



AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Tout a commencé lorsque le prince Ali découvrit, dans les grottes d'une île inconnue près de la terre d'Oasis, un bracelet d'or. Dès qu'il mit ce bracelet, une lumière étrange emplit la grotte. Un visage éthéré apparut dans un feu et se mit à parler.

"Il y a longtemps, une terrible bataille eut lieu dans les terres sombres du royaume d'Oasis.

Une lutte entre deux sorciers surpuissants :

Rehal, qui utilisait le bracelet d'or pour diriger les 4 élémentaires, et Agito, qui utilisait le bracelet d'argent pour semer la mort et la destruction. Je suis ce qui reste du bracelet d'or. Je vous confie ses pouvoirs, car vous avez été choisi pour remplir une tâche ardue. Les pouvoirs de ce bracelet sont dorénavant entre vos mains.

Trouvez les quatre élémentaires que ce bracelet dirige et anéantissez les ambitions démoniaques de celui qui porte le bracelet d'argent." Tandis que le mystérieux visage s'évanouissait dans le feu mourant, le sol se mit à trembler et la grotte commença à s'effondrer. Ali courut vers sa barque et rama pour s'éloigner de l'île. Regardant derrière lui, il vit l'île mystérieuse sombrer dans les profondeurs de la mer. Ali connaît maintenant le secret des bracelets, il a désormais un but et son aventure va commencer plus tôt qu'il ne le pensait.



LE VILLAGE



Voici la plage sur laquelle commence votre fantastique aventure. Allez faire un tour dans le village, vous y trouverez des choses intéressantes.

Ici, vous voyez le pseudo boss de l'attaque contre le village. Une fois détruit, vous serez convié dans la maison de votre maître.

Ce marchand vous donnera un objet, qui vous sera utile soit pour vous remettre de la vie, soit du mana.



LE CHEMIN DE LA VILLE



Vous attendrez ce coffre en utilisant le téléporteur qui se trouve dans le niveau de la rivière.

Ici apparaîtra, bien plus tard dans le jeu, un escalier qui vous permettra d'aller sur le chemin de la montagne.

Ces soldats vous sauteront dessus dès que vous passerez devant eux.



LA RIVIERE



Sous ce tapis d'herbe, vous trouverez un téléporteur, qui n'est accessible qu'une fois que vous aurez rencontré l'ermite de la forêt.

Sous ce pont, vous trouverez une flamme qui, une fois éteinte par les bons soins de Dytto, fera apparaître un coffre contenant une pierre précieuse de l'eau.

LE CHATEAU RDC



Celle-ci vous emmènera directement à la salle du trône.

Grâce à celle qui se trouve là, vous vous rendrez dans la cave, en fait la salles des coffres.

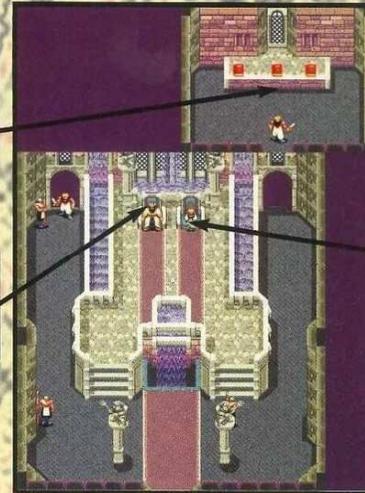
LA VILLE



Dans ce palais vit votre père ; il vous sera d'un grand secours durant le jeu.

Cette maison aura une très grande importance plus tard dans le jeu.

LA SALLE DU TRONE

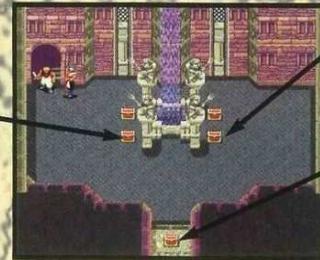


Dans cette salle, vous pourrez lire des bouquins qui vous apprendront à manier votre personnage.

Voici votre papa, qui vous dispensera de judicieux conseils.

Ici, votre petite sœur, qui vous rendra toute la vie que vous avez perdue lorsque vous lui parlerez.

LA CAVE DU CHATEAU



Dans ces deux coffres, il y a des aliments.

Dans ceux-ci, vous trouverez des armes.

Ce coffre contient une pierre précieuse des plantes, que vous ne pourrez avoir qu'après avoir trouvé Bow, l'élémentaire des plantes.



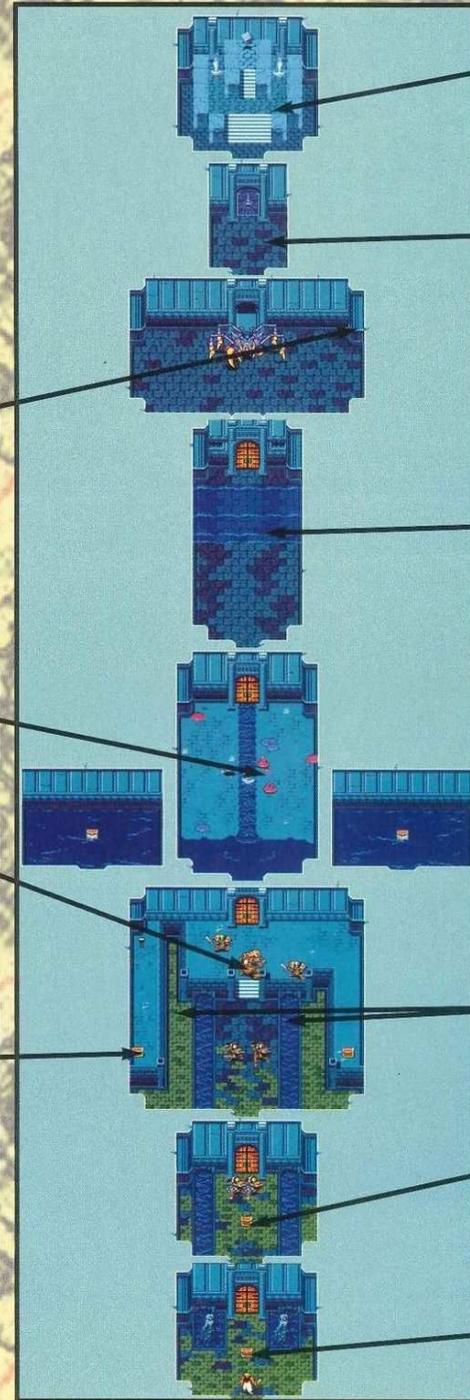
LE CHEMIN DU SANCTUAIRE DE L'EAU



Voici l'entrée du sanctuaire de l'eau.

Ce stalagmite de cristal ne peut être détruit que grâce au feu. Le foyer sur la gauche vous y aidera lorsque vous aurez trouvé Efrei, l'élémentaire du feu.

LE SANCTUAIRE DE L'EAU



Voici votre premier élémentaire, celui de l'eau, Dytto. Je vous laisse découvrir quels sont ses pouvoirs magiques.

Une fois le boss battu, vous pourrez accéder à ce couloir. Pour en ouvrir la porte, il faut que vous utilisiez votre bracelet (Bouton A de la manette).

Voici le boss du niveau.

Dans cette pièce, vous devrez faire preuve de votre maîtrise dans le saut de votre personnage pour ne pas vous faire emporter par les vagues.

Dans cette pièce, vous trouverez la clef en tuant l'un de ces "blobs".

Pour ouvrir cette porte, il faut que vous tuiez l'ogre que voici.

En vous laissant emporter par le courant sur ces 2 canaux, vous entrerez dans des pièces cachées contenant, pour l'une, un élixir et, pour l'autre, une arme.

Le coffre que voici ne pourra vous être accessible que lorsque vous posséderez Shade, l'élémentaire de l'ombre.

Pour obtenir ce coffre, il faut tuer les deux soldats, vous ouvrirez la porte de cette pièce de la même manière.

Ce coffre contient une clef jaune qui vous servira de toute évidence à ouvrir la porte jaune, qui se trouve en face de vous.

LES ATTAQUES DU BOSS



Faites attention à ces bulles, car elle se dirigent toutes vers vous.



Il va chercher à vous écraser en vous sautant sur la gauche.



Voici ce qui arrive lorsque vous restez trop longtemps sans bouger.



Si vous lui coupez sa pince, il se mettra à vous cracher des dizaines de bulles à la figure pour se venger.



LA CASCADE



Pour ouvrir le passage qui se trouve derrière la cascade, il faut que vous envoyiez une boule d'eau que crée Dytto.



Sous le pont que voici, vous trouverez un stalagmite de cristal qui, une fois détruit, vous livrera une pierre précieuse du feu.

LE SANCTUAIRE DU FEU 2



Voici Efreet, l'élémentaire du feu.

Voici le boss du sanctuaire.

Les deux coffres de cette pièce contiennent de la nourriture et des armes.

LE SANCTUAIRE DU FEU 1

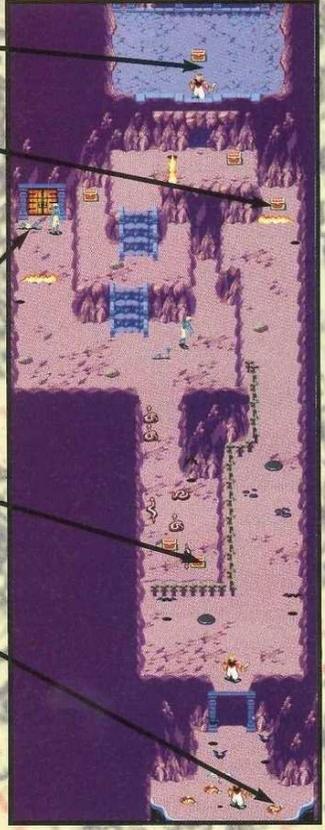
Ce coffre caché contient une arme résistante et bien utile.

Dans ce coffre, vous trouverez une clef jaune.

Les zombies peuvent être détruits très facilement si vous possédez une arme utilisant du feu.

Ces coffres contiennent de la nourriture.

Laissez mourir ces poissons pour récupérer de la nourriture.



Appuyez sur la dalle verte en bas à gauche pour faire tomber une boule de métal. Placez celles-ci sur la dalle en haut à droite pour ouvrir la porte.

Poussez cette boule sur la dalle verte qui se trouve plus haut pour faire jaillir un geyser. Grâce à ce geyser, vous pourrez faire appel à Dytto et ainsi pouvoir éteindre le feu qui vous empêche d'atteindre la porte jaune en haut de la pièce.

Tuez cet Ogre pour obtenir une clef jaune.

LES ATTAQUES DU BOSS



Il cherchera à vous cracher des limaces de feu comme sur la photo. Je vous conseille de les détruire au plus vite.



C'est un tendre, ce boss, il veut vous serrer dans ses bras. Une petite remarque : il ne contrôle absolument pas sa force, ça risque de vous faire mal au dos.

LE CHEMIN DES REBELLES

Ce coffre ne contient rien de bien intéressant vu le nombre de zombies que vous aurez à détruire pour pouvoir sortir de là.



Détruisez ce mur de briques pour entrer dans la course de l'élémentaire.

Utilisez Dytto pour éteindre ce brasier.

LA COURSE DE L'ÉLÉMENTAIRE



Pour participer à celle-ci, il faut que vous appelez Efreet et que vous lui fassiez passer la ligne de départ, située en face du foyer. Si vous battez le record de la course, à chaque fois que vous faites une course vous gagnerez l'un des objets qui se trouvent sur le mur du fond. C'est-à-dire un fromage, une lampe pour appeler Efreet, une arbalète de feu, une pierre précieuse du feu et un élixir.

LE REPAIRE DES REBELLES 1

En tuant ce soldat, vous récupérez une clef jaune.

Cette plante carnivore vous servira à appeler Bow, l'élémentaire des plantes, pour briser la grille verte de la salle suivante.



Ce coffre contient une clef verte.

LE REPAIRE DES REBELLES 2

Tirez une flèche sur ce levier pour ouvrir la porte derrière l'Ogre. En tuant tout le monde, vous ferez apparaître deux autres coffres qui contiennent des objets bien utiles pour votre quête.

Poussez cette pierre sur la dalle verte juste au-dessus.

Ce coffre contient une arme, vous l'aurez en détruisant les deux sortes de colonnes qui sont dans la pièce.



Dans cette salle, vous devrez tuer tous les monstres qui s'y trouvent pour récolter une pierre précieuse de tous vos élémentaires.

Cette grille verte ne peut être forcée que par Bow.



LE REPAIRE DES REBELLES 3



Baissez ce levier pour pouvoir passer sur la droite un peu plus loin.

Allez chercher ces coffres avant de tuer ce chevalier car c'est cet ennemi qui fait office de mini-boss.

LE BATEAU REBELLES IN



Mettez le levier du haut sur la droite et celui du bas sur la gauche pour ouvrir la porte plus bas.

Allez faire un tour dans cette partie du bateau, vous y trouverez des choses bien intéressantes. Il faudra vous aider au bruit pour trouver le coffre.

LE BATEAU REBELLES OUT



Voici le bracelet d'argent, votre ennemi le plus vicieux et le plus vil. Malheureusement, vous ne le combatrez pas pour le moment car il va vous envoyer des gargouilles à la figure.

Ce coffre contient une arme.

Celui-ci contient de la nourriture.

LES ATTAQUES DU BOSS



Les gargouilles vous balanceront des boules de feu sur la tronche, il vous faudra sauter pour les éviter.

Elles essayeront de vous empaler sur leurs griffes. Pour éviter cela, il faut que vous sautiez vers elles en donnant un coup d'épée.



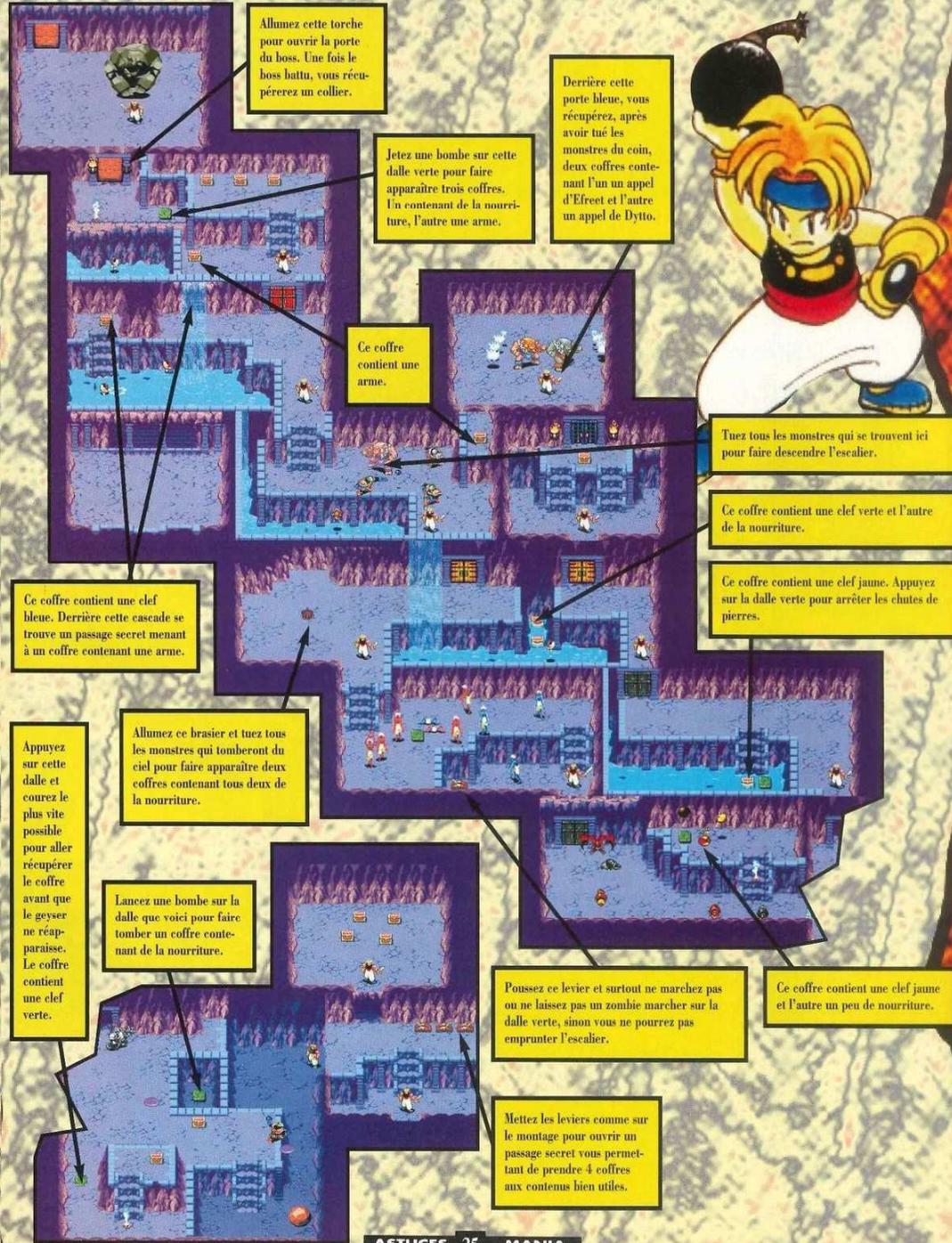
LA CRIQUE DES REBELLES



Ce coffre contient une pierre précieuse de l'ombre que vous ne pourrez récupérer que lorsque vous posséderez Shade.



LA CAVERNE DES REBELLES



Allumez cette torche pour ouvrir la porte du boss. Une fois le boss battu, vous récupérez un collier.

Jetez une bombe sur cette dalle verte pour faire apparaître trois coffres. Un contenant de la nourriture, l'autre une arme.

Derrière cette porte bleue, vous récupérez, après avoir tué les monstres du coin, deux coffres contenant l'un un appel d'Efreet et l'autre un appel de Dytto.

Ce coffre contient une arme.

Tuez tous les monstres qui se trouvent ici pour faire descendre l'escalier.

Ce coffre contient une clef verte et l'autre de la nourriture.

Ce coffre contient une clef jaune. Appuyez sur la dalle verte pour arrêter les chutes de pierres.

Ce coffre contient une clef bleue. Derrière cette cascade se trouve un passage secret menant à un coffre contenant une arme.

Appuyez sur cette dalle et courez le plus vite possible pour aller récupérer le coffre avant que le geyser ne réapparaisse. Le coffre contient une clef verte.

Allumez ce brasier et tuez tous les monstres qui tomberont du ciel pour faire apparaître deux coffres contenant tous deux de la nourriture.

Lancez une bombe sur la dalle que voici pour faire tomber un coffre contenant de la nourriture.

Poussez ce levier et surtout ne marchez pas ou ne laissez pas un zombie marcher sur la dalle verte, sinon vous ne pourrez pas emprunter l'escalier.

Ce coffre contient une clef jaune et l'autre un peu de nourriture.

Mettez les leviers comme sur le montage pour ouvrir un passage secret vous permettant de prendre 4 coffres aux contenus bien utiles.

LES ATTAQUES DU BOSS



Pour éviter cette chute de pierres, il suffit d'avancer sans jamais s'arrêter.



Ce coup de poing s'évite en sautant et en donnant un coup d'épée.



Pour éviter cette boule, il faut vous placer sur la droite de la porte et prévoir une quantité de bouffe.

LE CHEMIN DU FORT



Ce pieu ne vous sera accessible que grâce à Shade, l'élémentaire des ombres. Ce passage conduit au passage de l'arbalète métal.

LE FORT OUT

Pour ouvrir cette porte rouge, il faudra d'abord que vous allez chercher les objets qui se trouvent derrière la porte à l'extrême gauche et tuer le chevalier rouge qui protégera la porte rouge.



Cette porte vous donnera accès au chemin de la forteresse.



LE FORT IN RDC.

Vous sortirez du Fort 2 par cette porte. Sautez de la plate-forme en face pour atteindre la porte juste en dessous.

Cette porte vous donnera accès au rez-de-chaussée.

Ces coffres contiennent une clef jaune et une clef verte que vous utiliserez sur la porte verte dans la pièce précédente.

Ce coffre renferme une clef jaune.



Ces quatre coffres renferment une clef verte, une clef bleue et deux lots de nourriture.

Dans ces coffres, vous trouverez de la nourriture, une arme et une clef jaune.



À partir de cette porte, allez sur la droite et utilisez la clef jaune sur la porte de la salle en bas à droite.

LE FORT IN -1



Ce coffre contient de la nourriture.

Ces coffres contiennent une clef jaune, une clef bleue, de la nourriture et une arme.

Tuez ces 2 gargouilles pour ouvrir la porte murée juste derrière elles.

LE FORT IN -2

Ces 2 coffres contiennent une arme et un appel de Dytto. Dans cette salle, il faut que vous éliminez tous les soldats du coin pour pouvoir sortir du fort.

Pour sortir de cette pièce, il faut que vous tuez tous les magiciens du coin.



Tuez tous les soldats pour pouvoir sortir du fort et continuer votre quête.

LE CHEMIN DE LA FORTERESSE 1



Grâce à ce petit ruisseau, vous pourrez faire appel à Dytto pour reprendre un peu de vie.

Dans ce niveau, vous devrez vous frayer un chemin vers la sortie située en haut à droite.

LE CHEMIN DE LA FORTERESSE 2



Pour récupérer ce coffre, il faudra que vous vous laissiez tomber de la petite falaise qui le surplombe.

LA FORTERESSE



Avec ce ruisseau, vous pourrez faire appel à Dytto.

Ceci est un téléporteur que vous ne pourrez utiliser qu'après avoir trouvé le bracelet. Ce téléporteur vous emmènera sur la corniche qui se trouve en bas à gauche.

Pour avoir ce coffre, il suffit de vous laissez tomber du petit surplomb juste au-dessus.



L'ASSAUT DE LA FORTERESSE 1



Pour ouvrir ce passage, il faut que vous alliez appuyer sur la dalle que voici. Faites attention car il y a un vent fort et des ennemis pour vous barrer le chemin.

Tuez ces deux Ogres à partir de l'escalier, ce sera plus simple.

Pour celui-ci il, faut tuer tout le monde.

Fais attention aux rochers qui vous fonceront dessus à cet endroit.



Dès que vous aurez appuyé sur cette dalle, un gros Ogre tombera du ciel pour vous friter la tronche.

L'ASSAUT DE LA FORTERESSE 2

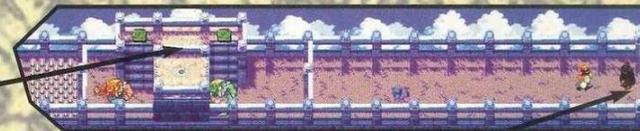


Détruisez toutes les saloperies qui vous sautent dessus pour ouvrir le passage sur la droite.

Pour poursuivre votre chemin ici, il faut que vous allumiez tous les feux éteints qui se trouvent sur le chemin.

À cet endroit, restez au milieu de la salle et tuez tous les grenlins qui vous arriveront dessus, cela ouvrira le passage.

Pour ouvrir le passage vers le téléporteur, il faut que vous ameniez l'un de ces deux Ogres à vous suivre vers l'une des deux dalles vertes alors que vous appuyez sur l'autre.



Revoici le bracelet d'argent, il va vous envoyer dans les profondeurs de la forteresse pour vous battre contre le monstre qui les hante.

LES ATTAQUES DU BOSS



Ce monstre à une très bonne aspiration, je vous conseille de courir pour y échapper.



Pour éviter les pierres qu'il vous crache à la gueule, il suffit de vous coller contre le bord gauche de l'écran et de ne jamais rester en place.



Lorsqu'il vous attaque avec sa langue, c'est le seul moment où vous pourrez le toucher. Pour ce faire, donnez-lui un grand coup d'épée dans la bouche, au bout de la langue.

LA SALLE DU TÉLÉPORTEUR

Dans ce coffre, vous trouverez le bracelet de téléportation. Utilisez-le (en appuyant sur A du contrôle Pad) sur le bout de cristal qui ressort en dessous. Il vous emmènera au pied de l'escalier de la forteresse.



LE CHEMIN DU VOLCAN 1



Grâce au petit ruisseau que voici, ou aux blocs que voilà, vous pourrez faire appel à Dytto.

Une fois que vous aurez tué tous les ennemis qui se trouvent dans le coin, vous ferez apparaître les deux téléporteurs que voici.

LE CHEMIN DU VOLCAN 2



Pas de difficultés dans ce passage, sinon que les gremlins tombent du ciel.

Tuez le magicien qui se trouve sur cette plate-forme, pour lui reprendre la clef jaune.



LE VOLCAN, SALLE 1

Vous pourrez emprunter ce crochet une fois que vous aurez trouvé Shade, l'élémentaire des ombres.

Ce coffre contient la clef verte.

LE VOLCAN, SALLE 2



Une fois que vous aurez buté cette bande d'albinos, vous pourrez emprunter ce téléporteur qui vous ramènera dans la salle 1.



Ce coffre contient une pierre précieuse du feu.

Ce coffre contient la clef rouge.

LE VOLCAN, SALLE 3

LE VOLCAN, SALLE 4



Ce coffre contient de la nourriture.

Vous pourrez emprunter ce passage une fois que vous aurez libéré Shade.

Appuyez sur cette dalle pour mettre en mouvement les plates-formes.

LE VOLCAN, SALLE DU BOSS

Une fois le Boss battu, une plate-forme apparaîtra pour vous emmener vers la porte de l'élémentaire.



LES ATTAQUES DU BOSS



Mon dieu, qu'il avait une grande bouche ! Donnez-lui un coup d'épée avant qu'il vous boulotte.

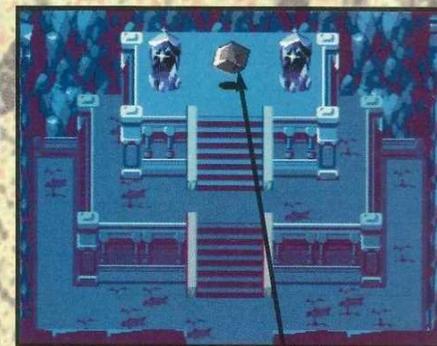


Devant ce lance-flammes, une seule solution : la fuite !!



Pour contrer les mollards de cette saloperie, il suffit de leur donner un coup d'épée.

LE VOLCAN, SALLE DE L'ÉLÉMENTAIRE



Voici la salle de l'élémentaire des ombres, Shade.

LE VOLCAN, SALLE 5



Utilisez les geysers pour faire appel à Dytto. Ce gros morceau de cristal, quant à lui, vous permettra de faire appel à Shade.

LA ROUTE DE L'ERMITE



Vous pourrez attraper ce coffre grâce à Shade.



Ce coffre contient une pierre précieuse des ombres. Depuis cette plate-forme, sautez vers le bas de l'écran pour atteindre le passage de la bombe.

LE PASSAGE DE LA BOMBE



Utilisez Shade pour casser les coffres et ramener les objets qu'ils contenaient, soit la bombe infinie et une pierre précieuse des ombres.

Pour revenir, il faudra que vous fassiez le chemin en sens inverse.

Ici, vous devrez tuer toutes les gargouilles qui s'approcheront de vous, sinon elles vous feront chuter de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez.

Ce passage est très difficile à appréhender car il y a beaucoup de vent dans le coin.



Ce téléporteur vous ramènera au chemin de l'ermite.

LA PLAGE

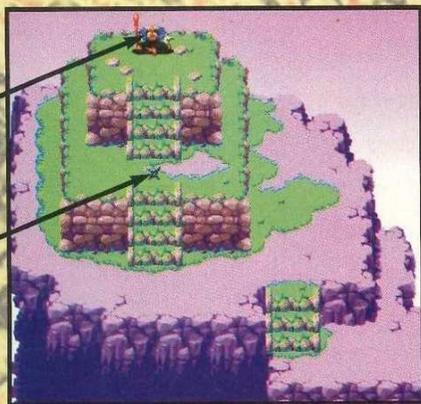


À cet endroit, vous pourrez activer un téléporteur (avec le bouton A de la manette) qui vous emmènera au passage de l'arbalète explosive.

LA FORET 1



L'ERMITE



L'ermite vous donnera une bague appartenant à votre sœur et remettra votre jauge de vie au maximum.

Le morceau de cristal que vous voyez ici n'apparaîtra qu'une fois que vous aurez fini de parler au vieil homme. Ce téléporteur vous ramènera à la plage.



Dans ce stage, vous ne devez pas détruire -ou laisser casser par un ennemi- seul des coffres présents, afin de pouvoir faire apparaître le téléporteur qui se trouve tout au bout sur la droite. Ce téléporteur vous amènera à l'arbalète tant recherchée. Une dernière remarque : le téléporteur de gauche vous ramène à la plage.

Voici le passage vers la forêt 2.

Voici le chemin vers la ville.

LE PASSAGE DE L'ARBALETE EXPLOSIVE



LA FORET 2

Ce coffre contient une pierre précieuse des plantes. Il ne vous sera accessible que lorsque l'escalier du chemin de la ville sera apparu.

Cette stalagmite de cristal n'est accessible qu'à partir d'un passage débouchant de la forêt 3.



Vous accéderez à ce coffre grâce au téléporteur qui se trouve en face de cet escalier, et il contient une pierre précieuse des ombres.

LE PASSAGE DE L'ÉPÉE



C'est un donjon qui se trouve dans le sol et qui est composé de cent étages. Vous ne pourrez pas y utiliser votre inventaire sauf celui des armes, donc votre seul moyen de reprendre de la vie est d'appeler Dytto en utilisant les blobs. Par ailleurs, tous les 10 étages, vous combattrez des sortes de Boss qui gardent un coffre.



10e étage : un élixir.

LA FORET 3

Derrière cet arbre se trouve le passage de l'épée Oméga.



Utilisez Shade avec ce piquet pour atteindre la porte juste à droite. Celle-ci vous amènera au sanctuaire de la forêt.

Grâce à ce passage, vous pourrez atteindre la stalagmite de cristal.



20e étage : un appel de Dytto.



30e étage : un appel de Efreet.



40e étage : un appel de Shade.



50e étage : un appel de Bow.



60e étage : une pierre précieuse de l'eau.



70e étage : une pierre précieuse du feu.



80e étage : une pierre précieuse des ombres.



90e étage : une pierre précieuse des plantes.



100e étage : l'épée Oméga infinie.

LE SANCTUAIRE DE LA FORET

Ce coffre contient une clef rouge. Poussez l'une des pierres qui est à votre disposition pour appuyer sur la dalle verte. Vous ouvrirez ainsi la porte murée dans la salle qui se trouve derrière la porte jaune de la salle des Beholders.

Ce coffre contient une clef rouge et le téléporteur vous emmènera dans la salle du début. Si vous avez bien allumé toutes les torches du sanctuaire, vous combattrez un monstre de pierre (comme celui de la caverne des rebelles) qui, une fois battu, vous ouvrira la porte du milieu.

Ces deux coffres contiennent de la nourriture et une arme.

Dans cette salle repose Bow, l'élémentaire des plantes.

Utilisez le téléporteur au bout de la pièce pour atteindre le coffre qui se trouve dans la salle des piques et des boules.

Placez-vous sur l'une des dalles et utilisez le dédoublement de Shade pour aller appuyer sur l'autre. Le coffre qui tombera contient une arme.

Ce coffre contient une clef bleue. Détruisez le mur derrière ce coffre pour aller dans une salle secrète.

Appuyez sur cette dalle pour ouvrir un passage dans le mur de la pièce précédente.

Dans cette pièce, tuez tous les zombies pour ouvrir la porte murée.

Tuez tous les monstres du coin pour faire tomber des gouttes d'eau du plafond ; vous pourrez ainsi faire appel à Dytto et récupérer un coffre contenant une clef jaune.

Ce coffre contient une clef rouge.

Allez dans la salle qui se trouve derrière cette stalagmite.

Allez ouvrir le coffre qui se trouve au milieu de cette pièce pour récupérer une clef jaune.

La porte du milieu s'ouvrira lorsque vous aurez allumé toutes les torches du sanctuaire.

Tuez les trois gargouilles de cette salle pour ouvrir la porte de gauche.

Voici la salle du Boss.

Ce coffre contient une clef verte.

Ce coffre contient une clef jaune.

Ce coffre contient une clef bleue. Appuyez sur cette dalle pour faire tomber 2 coffres sur la plate-forme juste au-dessus de vous. Ils contiennent une pierre précieuse des ombres et de la nourriture.

Dans cette salle, enflammez tous les tas de bois pour faire apparaître ces "Beholders". Une fois que vous les aurez tous éliminés, la porte murée, en haut à droite, s'ouvrira.

Ce coffre contient une clef jaune.

L'ogre que voici détient une clef jaune, tuez-le pour la lui prendre.

LES ATTAQUES DU BOSS



Vous éviterez facilement les boulettes qu'il vous envoie en restant sur le rebord. Si vous avez l'arbalète explosive infinie, ce Boss sera une vraie partie de plaisir : en 2 coups, c'est fini !



De temps en temps apparaîtra une sorte de monstre avec des yeux partout, qui est très facile à battre.



Utilisez Bow pour casser la grille verte. Ce passage vous amènera dans la salle des coffres du château de votre père.

LA MAISON DU PORT



Tuez tous ces blobs pour obtenir une pierre précieuse de l'eau.

Tuez ce ver pour obtenir une pierre précieuse des plantes.

LE SANCTUAIRE DU CUBE R.D.C

Voici la salle du grand cube. Empruntez le téléporteur pour retourner au château.

Utilisez Dytto pour stopper la cascade.

Ces 2 coffres contiennent de la nourriture.

Allez en ville et entrez dans la seule maison qui y soit ouverte.

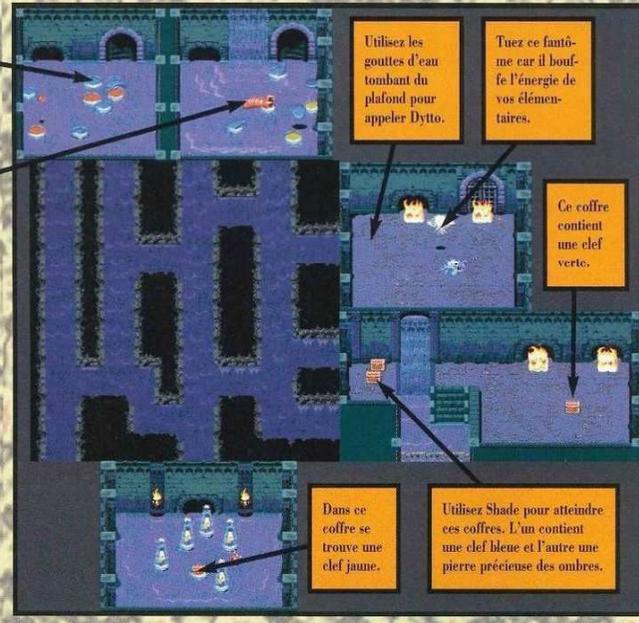
Appelez Bow pour qu'il se place sur cette dalle verte et ainsi stopper l'arrivée des pierres dans ce couloir.

Utilisez Bow pour casser ces grilles.

Passez sous cette arche pour rentrer dans le système des égouts du château.

Rampez pour entrer dans la cheminée.

LE SANCTUAIRE DU CUBE 1



Utilisez les gouttes d'eau tombant du plafond pour appeler Dytto.

Tuez ce fantôme car il bouffe l'énergie de vos élémentaires.

Ce coffre contient une clef verte.

Dans ce coffre se trouve une clef jaune.

Utilisez Shade pour atteindre ces coffres. L'un contient une clef bleue et l'autre une pierre précieuse des ombres.

LE CHEMIN DE LA MONTAGNE 1

Par ce passage, vous attendrez le chemin de la montagne 2.



Ce coffre contient de la vie.

LE CHEMIN DE LA MONTAGNE 2

À cet endroit apparaîtra un téléporteur, une fois que vous serez allé dans le monde d'Agito.



Par ce passage, vous retournerez au niveau du Fort out.

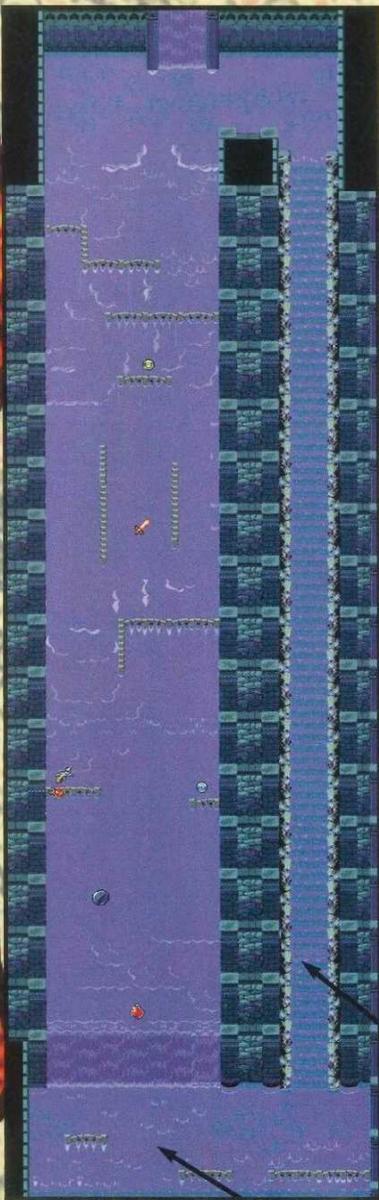
Ce coffre contient une pierre précieuse des ombres.

Ici se trouve l'entrée du repaire du bracelet d'argent.

Une fois que vous aurez libéré votre sœur, celle-ci vous donnera l'amulette du soleil. Cette amulette vous redonne de la vie si vous restez sans bouger dans un endroit ensoleillé.



LE PASSAGE DE L'ARBALETE MÉTAL



Tuez ces 2 Beholders pour obtenir un élixir et une pierre précieuse de l'eau.

Ces coffres contiennent de la nourriture.

Tuez tous les soldats des environs pour ouvrir la porte au fond de la pièce.

Pour remonter, utilisez l'escalier.

Ne vous laissez pas emporter par le courant une fois que vous aurez dépassé l'élixir, sinon vous vous retrouverez au passage de la cascade.

LE REPAIRE DU BRACELET D'ARGENT R.D.C.



Pour battre le Boss, c'est très simple, il suffit d'utiliser votre bracelet sur l'un de ses yeux (bouton A de la manette), ce qui va provoquer l'ouverture du troisième œil, dans lequel vous devrez décocher une flèche explosive. Ce Boss, une fois battu, vous enverra dans le monde d'Agito.

Ces 2 coffres contiennent de la nourriture et un appel de Bow.

Utilisez l'arbalète explosive pour détruire ce coffre, et Shade pour ramener la pierre précieuse des ombres qu'il contenait.

Ce coffre contient de la nourriture.

Ce coffre contient une clef rouge.

LE REPAIRE DU BRACELET D'ARGENT 1



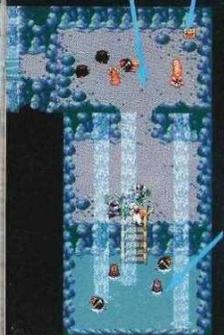
Utilisez Bow pour détruire cette grille.

Ce coffre contient de la nourriture.

Appuyez sur cette dalle pour détruire les rochers qui vous bloquent le passage.

Tuez tous les vers du coin pour obtenir un coffre contenant une pierre précieuse du feu.

Ce coffre contient de la nourriture.



Tuez tout le monde dans cette pièce pour faire apparaître un escalier.

LES ATTAQUES DU BOSS



Les météores sont faciles à éviter si vous ne vous arrêtez pas en chemin pour fumer une clope !



Le trou noir ne vous cause aucun dommage, mais il vous immobilise. Pour vous en échapper, il suffit de courir sans arrêt.



Le Boss n'utilisera cette attaque que si vous lui avez fait perdre plus de la moitié de sa vie.

Dans cette salle, appuyez sur la dalle centrale puis sur les autres, dans cet ordre : le geyser, le brasier, la stalagmite de cristal et la plante carnivore. Vous ouvrirez ainsi le passage vers le Boss.

Allumez cette torche pour ouvrir la porte de cette pièce.

Ce coffre contient une arme.

Tuez ces Ogres pour obtenir trois coffres et une dalle verte vous permettant de mettre en action la troisième plate-forme.

LE MONDE D'AGITO

Une fois que vous aurez ouvert cette porte, un téléporteur apparaîtra à l'endroit où vous êtes arrivé.

Lancez une bombe sur cette dalle et vous récupérerez un appel de Shade.

Utilisez les blocs en contrebas pour faire appel à Dytto.

Tuez tous les grenouilles du secteur pour obtenir un coffre contenant une clef jaune.

Activez ce levier pour arrêter le geyser.

Lancez une bombe sur cette dalle pour ouvrir la porte de la maison. Désactivez le levier avant d'y pénétrer.



Appuyez sur cette dalle pour faire descendre le niveau de l'eau dans la maison.



LA MAISON

Appuyez sur la dalle qui se trouve sous l'eau pour faire apparaître un coffre contenant une clef rouge.



Dans cette pièce, mettez les boules sur les dalles et appuyez sur la troisième (dalle). Vous ferez apparaître une stalagmite de cristal et un téléporteur qui vous emmènera dans la salle où se trouve la clef rouge.

LE CHATEAU D'AGITO RDC

Tuez tous les magiciens de cette pièce pour ouvrir la porte au-dessus.

Allumez toutes les torches du coin pour ouvrir la porte. Appuyez sur les dalles vertes pour mettre en marche les plates-formes.

Allumez toutes les torches de la pièce et poussez le levier, qui se trouve devant la porte jaune, vers la droite, et celui qui est devant la porte bleue vers la gauche ; de cette façon, vous ouvrirez la porte en dessous. La clef jaune est détenue par l'un des soldats.



LE CHATEAU D'AGITO RDC bis

Ce coffre contient une clef verte.



LE CHATEAU D'AGITO 1

Tuez tous les soldats de cette pièce pour faire apparaître 2 coffres, l'un contenant une pierre précieuse des plantes et l'autre, une des ombres.

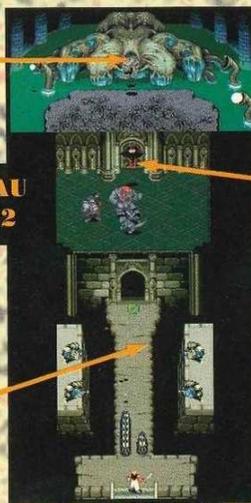
Utilisez le dédoublement de Shade pour faire tomber 2 coffres contenant une clef rouge et l'autre de la bouffe.

Appuyez sur cette dalle pour arrêter l'arrivée de Beholders.

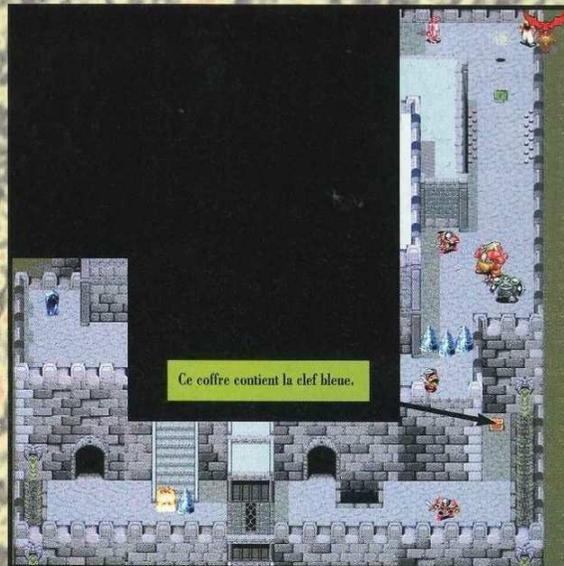
Voici Agito ! Il ne vous reste plus qu'à le battre pour retrouver la paix dans votre royaume.

LE CHATEAU D'AGITO 2

Ici, ne vous posez pas de questions et allez appuyer le plus vite possible sur la dalle qui se trouve en haut, pour faire tomber un coffre et tuer tous les ennemis.

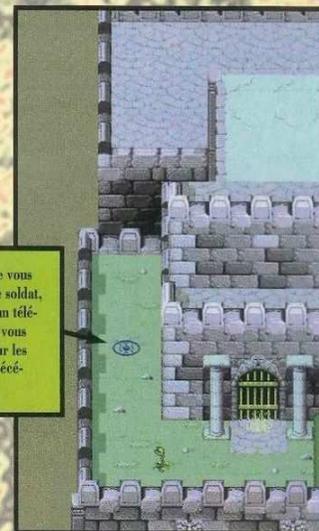


LES REMPARTS



Ce coffre contient la clef bleue.

Une fois que vous aurez tué ce soldat, apparaîtra un téléporteur qui vous ramènera sur les remparts précédents.



LES ATTAQUES DU BOSS



Détruisez les tentacules du Boss pour pouvoir le frapper à la tête.

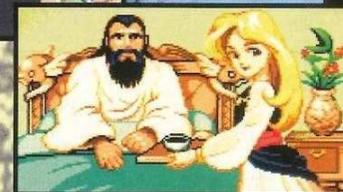


Ces sortes de slimes exploseront à votre contact. Pour les éviter, deux solutions : les frapper ou fuir.



Le Boss vous vomira dessus une fois que vous lui aurez fait perdre plus de la moitié de sa vie.

Dans cette salle, vous serez confronté aux généraux du bracelet d'argent, puis au bracelet lui-même. Pour battre ce bracelet d'argent, il suffit de le coincer dans un angle et de le frapper sans arrêt. Une fois battu, vous pourrez aller combattre Agito en personne.



FIN