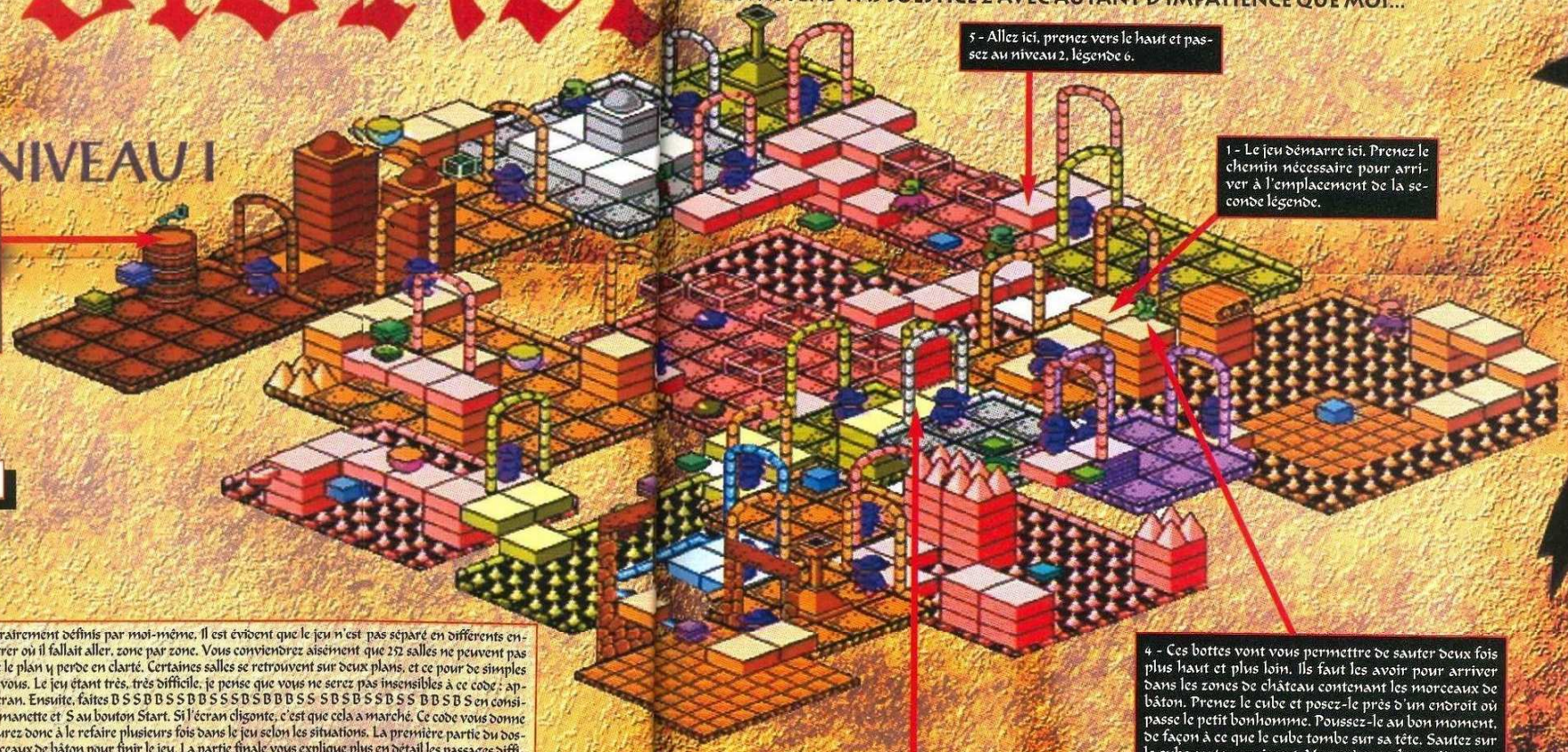
Solstice

BIEN QU'ETANT L'UN DES JEUX LES PLUS ENTHOUSIASMANTS DISPONIBLES SUR LA NES, VOUS ME DIREZ QUE SOLSTICE N'EST PAS FRANCHEMENT D'ACTUALITÉ. DÉTROMPEZ-VOUS : LA SUITE SUR SUPER FAMICOM NE VA PAS TARDER À SORTIR ET UN DOSSIER EST POUR VOUS UNE SORTE DE SECONDE CHANCE DONNÉE AUX BONS JEUX, CAR VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VOIR DE NOMBREUX ÉCRANS ET D'APPRÉCIER SA QUALITÉ GRAPHIQUE. ASTUCES MANIA EST SORTI BIEN APRÈS SOLSTICE ET NOUS N'AVONS PAS PU LE FAIRE CONNAÎTRE À SA JUSTE VALEUR. VOILÀ CETTE INJUSTICE RÉPARÉE. FAIRE CE DOSSIER ÉTAIT EN PLUS POUR NOUS UNE SORTE DE CHALLENGE CAR LA PRÉSENTATION DE CHAQUE SALLE DU JEU EMPÊCHAIT TOUTE ÉLABORATION DE SOLUTION ... À PREMIÈRE VUE. ON A ESSAYÉ DE VOUS PROUVER LE CONTRAIRE ET DE NOUS LE PROUVER AUSSI À NOUS-MÊMES. JE REMERCIE DONC AU PASSAGE FRANCIS QUI A MONTÉ LES SALLES À PARTIR DES PHOTOS QUE JE LUI AI FOURNIES. SON TRAVAIL A VRAIMENT ÉTÉ REMARQUABLE. PAR CONTRE, JE NE SAIS PAS POURQUOI, IL N'ATTEND PAS SOLSTICE 2 AVEC AUTANT D'IMPATIENCE QUE MOI...

NIVEAU 1



2 - La première clé se trouve ici. Prenez-la en vous mettant dessus et en appuyant sur B. Les clés n'ouvrent pas de portes physiques proprement dites. À certains endroits, de nouveaux objets (généralement des cubes à empiler) qui vous permettent de passer dans de nouvelles zones.

5 - Allez ici, prenez vers le haut et passez au niveau 2, légende 6.

1 - Le jeu démarre ici. Prenez le chemin nécessaire pour arriver à l'emplacement de la seconde légende.

3 - C'est ici qu'on peut admirer les effets de la découverte de la première clé. Deux cubes sont apparus. Prenez-les et reposez-les l'un sur l'autre avec le bouton B pour passer vers la droite. Ce principe d'empiler les cubes se retrouve dans pratiquement une salle sur deux. Il faudra donc vous y habituer.

4 - Ces bottes vont vous permettre de sauter deux fois plus haut et plus loin. Ils faut les avoir pour arriver dans les zones de château contenant les morceaux de bâton. Prenez le cube et posez-le près d'un endroit où passe le petit bonhomme. Poussez-le au bon moment, de façon à ce que le cube tombe sur sa tête. Sautez sur le cube au tour suivant. Vous n'avez plus qu'à sauter sur le tapis roulant puis sur les bottes. Il y a une autre technique : mettez le cube le plus possible des bottes (à la limite des pointes). Mettez-vous dessus. Appuyez sur A et B en même temps et jetez-vous vers les bottes . Réappuyez sur B au bon moment puis appuyez sur A pour atterrir sur les bottes. Vous pouvez aussi utiliser la technique donnée en intro au dossier.

Le jeu a été séparé par des niveaux, arbitrairement définis par moi-même. Il est évident que le jeu n'est pas séparé en différents endroits. J'ai simplement voulu vous montrer où il fallait aller, zone par zone. Vous conviendrez aisément que 252 salles ne peuvent pas tenir sur une seule double page sans que le plan y perde en clarté. Certaines salles se retrouvent sur deux plans, et ce pour de simples raisons de jonction et de compréhension pour vous. Le jeu étant très, très difficile, je pense que vous ne serez pas insensibles à ce code ; appuyez sur Select pour faire venir votre sous- écran. Ensuite, faites B S S B B S S B B S S S D S B B B S S S B S B S S B S S B D S B S en considérant que B correspond au bouton B de votre manette et S au bouton Start. Si l'écran clignote, c'est que cela a marché. Ce code vous donne 100 vies et remplit vos quatres potions. Vous aurez donc à le refaire plusieurs fois dans le jeu selon les situations. La première partie du dossier vous montre comment obtenir les six morceaux de bâton pour finir le jeu. La partie finale vous explique plus en détail les passages difficiles dans le cas de salle en hauteur et vous montre comment obtenir 100% de réussite dans le jeu : c'est à dire où se trouvent les 1ups cachés,les potions et les salles secrètes, histoire d'avoir vraiment fini le jeu. Avant d'entrer dans le jeu, je voudrais aussi vous montrer une technique qui vous servira de nombreuses fois dans le jeu (il y est fait plusieurs fois mention dans le texte de la solution). R : déclenchez la potion jaune qui immobilise tout. Mettez-vous sur un cube que vous pouvez prendre avec le bouton B. Appuyez sur A et B en même temps. Vous ferez un saut tout en prenant le cube. Réappuyez sur B un petit peu après. Vous serez sur le cube mais celui-ci ne descendra pas grâce à la potion jaune. Vous pouvez donc recommencer la manipulation pour traverser toute une salle remplie de pointes par exemple ou pour prendre de la hauteur et gagner une plate-forme normalement inacessible. Mais trêve de bavardage, allons-y.

Solstice

NIVEAU II

15 - Allez jusqu'ici après avoir eu votre morceau de bâton. À cette salle, continuez vers le bas. Ne prenez pas vers la gauche.

6 - Vous êtes à cet endroit précis, que les choses soient claires.

9 - Retournez ici et prenez en haut, vous arriverez dans le troisième niveau qu'on peut appeler la forêt.

8 - Comme dans la salle des bottes, il faut placer le cube sur la tête du bonhomme afin de traverser la salle. Vous pouvez aussi utiliser la technique expliquée en préambule au dossier.

16 - Vous allez bientôt obtenir une moitié de bâton avec la troisième partie. Montez de trois salles. Sautez vers le fond de la salle (des blocs invisibles vous le permettront). Redescendez d'une salle en vous jettant dans le vide de façon à atterrir près de la porte qu'on peut voir au deuxième étage. Rentrez pour prendre le bout de bâton. Marchez dérrière et vous tomberez dans la cave, qui est le quatrième niveau du jeu.

7 - Prenez à droite pour aller chercher votre premier morceau de bâton.

14 - Ce deuxième morceau de bâton n'est pas simple à obtenir. Mais il y a une technique. Dès que vous rentrez, sautez à gauche de façon à avoir le cube vert sur la tête. Mettez-vous près du tapis roulant et sautez vers le tapis en vous décalant à chaque fois un peu dans le sens contraire au moment où vous retombez sur le sol. Au bout de deux à trois fois, le bloc va rester sur le tapis roulant, celui-ci va l'entraîner vers le bâton, pousser ce dernier vers vous et le rendre accessible. Retournez au niveau 2.

13 - Utilisez la potion jaune quand le bloc est tombé à bonne hauteur. IL faut que vous puissiez sauter dessus.

10 - Vous êtes ici sur ce nouveau plan.

NIVEAU III

11 - Dès que vous rentrez dans cette salle, précipitez-vous sur ce détonateur. Le simple fait d'être dessus fera exploser la bombe qui y correspond. Si vous êtes pris de vitesse, ressortez puis rentrez à nouveau.

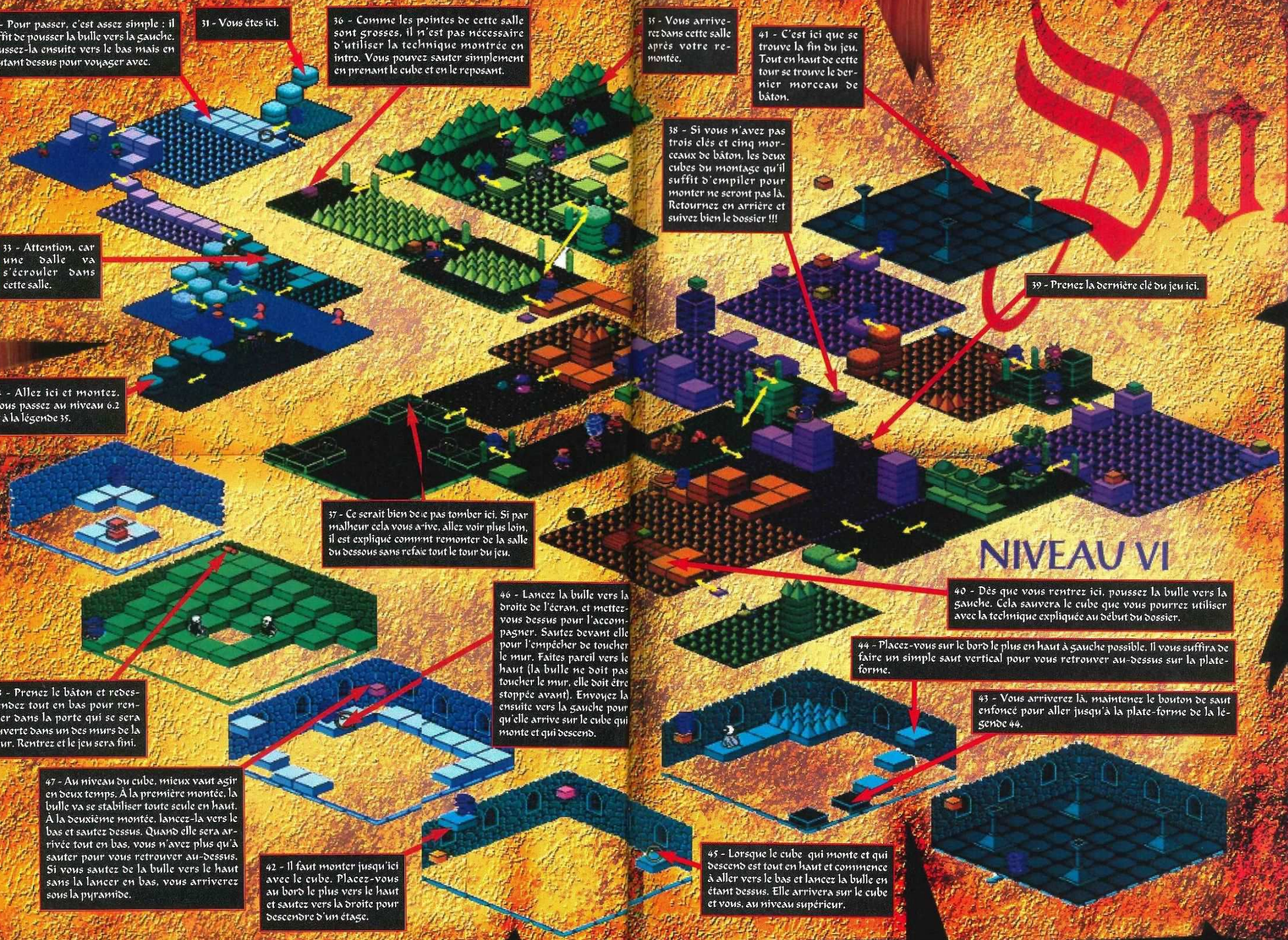
12 - Voici la bombe qui correpond au détonateur en question. Si cette bombe vous gêne, allez à l'endroit de la légende 11.

30 - Laissez-vous tomber pour passer au niveau 6.1 et à la légende 31.

20 - Continuez vers la gauche et ressortez. Vous arrivez au cinquième niveau.
19 - Allez ensuite ici. La seconde clé vous y attend.
18 - Servez-vous du plan pour voir comment aller à ce quatrième morceau de bâton.
17 - Vous arrivez à cet endroit précis. Allez vers la droite pour arriver dans toute les salles moins caverneuses.
24 - VOus arriverez dans cette salle par le côté où se trouve le ver. Déclenchez votre potion bleue. Montez sur lui et sautez par-dessus le mur quand c'est possible. Vous n'avez plus qu'à prendre le bâton et allez au téléporteur.
NIVEAU IV
25 - Celui-ci n'est d'ailleurs pas très loin. Il vous emmène à l'endroit de la légende 26.
23 - Allez d'abord prendre la clé. Vous allez maintenant pouvoir vous occuper du baton.
28 - Cette salle recèle trois pièges. Deux dalles s'effondrent et un vent vous pousse lorsque vous êtes dans les hauteurs de la pièce.
27 - L'action de la clé qu'on trouve dans les mines est vérifiable ici. A ces deux endroits, une porte a remplacé un mur infranchissable.
22 - Vous devez passer par cette salle pour atteindre la clé et le bâton. Il faudra utiliser la technique expliquée en introduction pour monter grâce au cube.
NIVEAU V
26 - Si vous avez pris la clé, vous sortirez sans aucun problème par l'unique porte de cette pièce. Sinon il faut retourner au point 23.
21 - Vous arrivez ici.
29 - Allez ici pour retourner au niveau 2, légende 15. Allez ensuite à la légende 7 et passez au niveau 3, légende 10. Allez à la légende 30.

Sn

NIVEAU VI



32 - Pour passer, c'est assez simple : il suffit de pousser la bulle vers la gauche. Poussez-la ensuite vers le bas mais en sautant dessus pour voyager avec.

31 - Vous êtes ici.

36 - Comme les pointes de cette salle sont grosses, il n'est pas nécessaire d'utiliser la technique montrée en intro. Vous pouvez sauter simplement en prenant le cube et en le reposant.

35 - Vous arriverez dans cette salle après votre remontée.

41 - C'est ici que se trouve la fin du jeu. Tout en haut de cette tour se trouve le dernier morceau de bâton.

38 - Si vous n'avez pas trois clés et cinq morceaux de bâton, les deux cubes du montage qu'il suffit d'empiler pour monter ne seront pas là. Retournez en arrière et suivez bien le dossier !!!

33 - Attention, car une dalle va s'écrouler dans cette salle.

39 - Prenez la dernière clé du jeu ici.

34 - Allez ici et montez. Vous passez au niveau 6.2 et à la légende 35.

37 - Ce serait bien de ne pas tomber ici. Si par malheur cela vous arrive, allez voir plus loin, il est expliqué comment remonter de la salle du dessous sans refaire tout le tour du jeu.

40 - Dès que vous rentrez ici, poussez la bulle vers la gauche. Cela sauvera le cube que vous pourrez utiliser avec la technique expliquée au début du dossier.

46 - Lancez la bulle vers la droite de l'écran, et mettez-vous dessus pour l'accompagner. Sautez devant elle pour l'empêcher de toucher le mur. Faites pareil vers le haut (la bulle ne doit pas toucher le mur, elle doit être stoppée avant). Envoyez la ensuite vers la gauche pour qu'elle arrive sur le cube qui monte et qui descend.

44 - Placez-vous sur le bord le plus en haut à gauche possible. Il vous suffira de faire un simple saut vertical pour vous retrouver au-dessus sur la plate-forme.

48 - Prenez le bâton et redescendez tout en bas pour rentrer dans la porte qui se sera ouverte dans un des murs de la tour. Rentrez et le jeu sera fini.

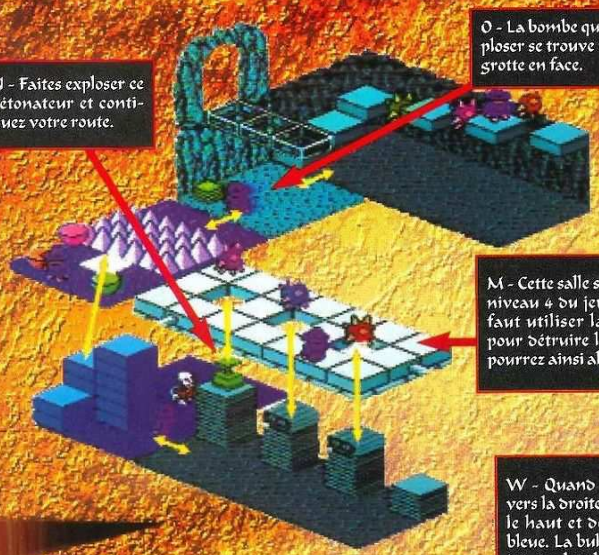
43 - Vous arriverez là, maintenez le bouton de saut enfoncé pour aller jusqu'à la plate-forme de la légende 44.

47 - Au niveau du cube, mieux vaut agir en deux temps. À la première montée, la bulle va se stabiliser toute seule en haut. À la deuxième montée, lancez-la vers le bas et sautez dessus. Quand elle sera arrivée tout en bas, vous n'avez plus qu'à sauter pour vous retrouver au-dessus. Si vous sautez de la bulle vers le haut sans la lancer en bas, vous arriverez sous la pyramide.

42 - Il faut monter jusqu'ici avec le cube. Placez-vous au bord le plus vers le haut et sautez vers la droite pour descendre d'un étage.

45 - Lorsque le cube qui monte et qui descend est tout en haut et commence à aller vers le bas et lancez la bulle en étant dessus. Elle arrivera sur le cube et vous, au niveau supérieur.

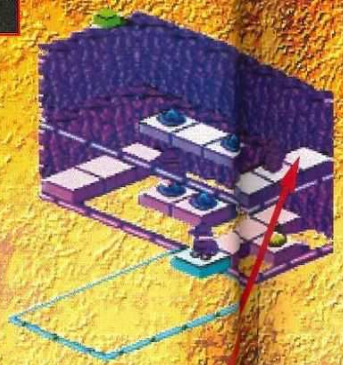
VOUS AVEZ MAINTENANT FINI LE JEU. CELA PREND UN BON QUART D'HEURE LORSQU'ON CONNAIT BIEN LE JEU. MAIS IL OFFRE QUELQUE CHOSE DE PLUS PALPITANT, QUI A FAIT LE SUCCÈS DE SMB4 PAR EXEMPLE. MÊME SI VOUS FINISSEZ LE JEU, VOUS NE L'AVEZ PAS RÉELLEMENT FINI CAR VOUS N'AVEZ PAS TOUT TROUVÉ. POUR VÉRIFIER VOTRE POURCENTAGE DE RÉUSSITE, METTEZ VOTRE CARTE ET APPUYEZ SUR A. SI VOUS VOULEZ AVOIR 100% DE RÉUSSITE, CETTE ANNEXE AU DOSSIER VOUS INTÉRESSERA CERTAINEMENT. SACHEZ QUE VOUS DEVEZ AVOIR ÉTÉ DANS TOUTES LES SALLES ET AVOIR TROUVÉ TOUS LES OBJETS ET BONUS.



N - Faites exploser ce détonateur et continuez votre route.

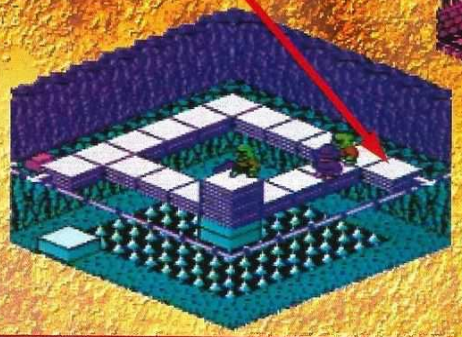
O - La bombe que vous avez fait exploser se trouve ici. Rentrez dans la grotte en face.

M - Cette salle se trouve dans le niveau 4 du jeu : les mines. Il faut utiliser la potion rouge pour détruire les boules. Vous pourrez ainsi aller en-dessous.



P - Prenez tous les bonus qui se trouvent là. Vous retomberez dans les mines en ayant bien augmenté votre pourcentage de jeu.

R - Cette salle se trouve dans le niveau 4. La salle en-dessous recèle une potion.



S - Cette salle est dans le niveau 5. Placez-vous comme sur la photo et appuyez sur B pour saisir ce bonus bien caché.

W - Quand le petit monstre est vers la droite, lancez la bulle vers le haut et déclenchez la potion bleue. La bulle va changer le trajet du bonhomme. Sautez-lui dessus et servez-vous de lui pour sauter vers le cube qui est en bas à gauche de la salle. Prenez-le et retournez sur le bonhomme.

T - La salle d'où part la flèche se trouve dans le niveau 1. Il faut vous laisser tomber en braquant à droite. Vous arriverez au point T et aurez un bonus. Il faut donc vous laisser tomber deux fois dans la mine pour avoir 100%. Une fois derrière le troisième bâton et une fois ici.

X - Vous devez atteindre ce point, mettre le cube et sauter verticalement.

V - Lancez la bulle qui est en bas à droite vers la gauche et bloquez-la bulle avant qu'elle n'arrive vers la rangée de dalles en haut (comme sur la photo).

U - Cette salle se trouve au niveau 6.2. Si vous tombez en-dessous, lisez attentivement les légendes V,W,X pour remonter.

Y - Tout en haut de la dernière tour du jeu, suivez la technique pour rejoindre le bâton, mais ne le prenez pas. Quand vous êtes dessus, sautez vers le haut et actionnez le détonateur. Redescendez de deux étages et rebougez la bulle de façon à la ramener sur le cube qui monte et qui descend. Une fois ceci fait, sautez verticalement pour arriver sous la pyramide et rentrez dans le mur du haut pour rentrer dans la salle bonus.

C'EST UN ÉCRAN QUI FAIT BIEN PLAISIR. VOUS AVEZ TOUTES LES CARTES EN MAIN POUR FAIRE DE MÊME. JE TIENS À NOTER ÉGALEMENT LA PARTICIPATION EXCEPTIONNELLE DE MANU, QUI A PRIS TROIS PHOTOS DU PREMIER MONDE PENDANT QUE J'ENGUEULAIS LE LIVREUR DE PIZZAS QUI AVAIT ENCORE OUBLIÉ D'APPORTER DE LA SAUCE PIQUANTE. SELON NOS CONVENTIONS, SON NOM FIGURER DANS LES SIGNATURES DU DOSSIER, MÊME S'IL N'A RÉELLEMENT RIEN FOUTU.

MANU : C'EST FAUX, ET SCANDALEUX. CE BRAVE LAURENT N'AIME QUE CES SATANÉS JEUX DE RÔLES OÙ IL SUFFIT D'UN DOIGT POUR JOUER. VOUS PENSEZ BIEN QU'IL EST INCAPABLE DE FINIR UN JEU D'ACTION COMME CELUI-CI. CELUI QUI A TOUT FAIT, C'EST MOI !!!

LAURENT : MÊME AVEC UN POUCE CASSÉ (MERCI DESTROY, IL ARRIVE ET, PREMIER TRUC, IL ME PETE LE POUCE, CET ENFOIRÉ) JE FINIS CE JEU EN MOINS DE VINGT MINUTES. JE SUIS UN CROISEMENT ENTRE UNE MACHINE SUPER PERFECTIONNÉE ET UNE MACHINE ULTRA PERFECTIONNÉE !!!!

MANU : QUAND IL RENTRE DANS CES TRIPS-LÀ, VAUT MIEUX ABRÉGER À LA PROCHAINE.

MANU ET LAURENT OU LAURENT ET MANU (CHOISISSEZ)