

BLADE LORDS est un jeu de passerelles pour 1 ou 2 joueurs simultanément.

Le chevalier, armé d'une dague magique, devra parcourir 6 mondes de 10 salles pour finir sa quête.

Pour passer une salle, il vous faudra éliminer tous les monstres, pour cela, figez-les sur place en lançant votre dague (cet état n'est pas permanent) et sautez-leur dessus pour les réduire à néant. Pour chaque ennemi vaincu, vous aurez un bonus sous forme de rond, de sac ou d'objet (par exemple : l'armure vaut 10.000 points et le Graal 15.000) il est très important de récupérer ces bonus car grâce à eux vous pouvez acquérir des vies supplémentaires (à 50.000 points, à 100.000 puis tous les 100.000 points).

Votre arme est magique : si vous la perdez, elle reviendra d'elle-même après quelques secondes. Elle permet aussi de s'accrocher au plafond : sautez et quand vous êtes proche d'une plate-forme, appuyez sur la touche curseur Haut, le chevalier est maintenant suspendu dans le vide, vous pouvez redescendre (curseur Bas) ou monter en exécutant un formidable salto (l'armure doit être assez lourde) en appuyant de nouveau sur curseur Haut. Chaque salto vous procure 10 points.

MONDE 1 (THE CASTLE DUNGEON)

Quand on fige certains monstres (ici, les squelettes) et qu'on a pas la possibilité de les achever, ils vont plus vite après...

MONDE 2 (THE SHRINE)

Certains monstres (le "rouge" dans le 2.1) ne peuvent être figés que lorsqu'on leurs tire dans le dos (si c'est pas malheureux...).

La salle 2.9 réserve une surprise : pour la passer, il faudra qu'un des fantômes vous aide. Entrez dans le rectangle, débarrassez-vous du "vert" puis figez un des fantômes à la moitié de son parcours à peu près, ramassez votre arme, sautez lui dessus et accrochez-vous au plafond... ATTENTION, vous n'avez que deux chances, si vous les gachez, il vous faudra abandonner par un CTRL-STOP et retourner au début. Entraînez-vous dans les autres salles afin d'être prêt.

MONDE 3 (UNDERWATER CAVES)

La grande nouveauté, c'est que les monstres lancent des projectiles sur nous !

Salle 3.5, des monstres sont cachés sous les pierres.

Salle 3.9, occupez-vous du bas avant de monter à l'étage...

MONDE 4 (DARK FOREST)

Attention aux oeufs des perroquets, ils sont cuits-dur !

Salle 4.3, le sauvage qui a un bouclier et qui envoie des lances ne peut être abattu que dans le dos.

MONDE 5 (FUTURE DEFENSE)

Les salles 5.1 et 5.10 sont assez difficiles à cause des "droïdes à réaction". Le sacrifice d'une vie est presque nécessaire pour les débutants.

Quand on perd une vie, il y a quelques secondes d'invulnérabilité au moment où l'on réapparaît. Si on meurt (plus aucune vie), on recommence le monde dans lequel on a perdu.

MONDE 6 (CASTLE DARKSUN)

Le plus dur, le plus vicieux. La difficulté provient essentiellement des nuages toxiques qui "pleuvent" sans arrêt. Le chevalier, comme vous l'aurez remarqué, met un certain temps pour se mettre en mouvement. Les zombies ne sont pas tristes non plus. Et pour couronner le tout, des monstres attirent la foudre sur nous tant qu'ils sont en vie.

Salle 6.5, pour tuer le zombie en haut, il y a une astuce : deux plate-formes (noires) sont cachées dans l'arbre à droite, après quelques tentatives, on arrive à grimper.

Salle 6.8, attention : deux bêtes attirent la foudre. Pour dégommer le zombie en haut, une seule solution : s'accrocher à la petite plate-forme, beaucoup de tentatives sont nécessaires cette fois (pas facile).

Salle 6.9, idem que 6.8 mais en plus difficile, BEAUCOUP PLUS DIFFICILE, bon courage...

salle 6.10 (intitulée : THE WIZARD AYRAA) qui commence par quatre "jette-foudre" suivis par quatre nuages ensuite un robot descend (ou quelque chose comme ça). Quand vous avez tué le dernier des monstres, des textes en anglais suivent en guise de fin et vous recommencez au monde 1.1 avec votre score. Je suis allé à plus d'un million de points... Il n'y a pas de surprise. Vivement la suite...

