

PUMPKIN ADVENTURE II

Cette aventure débute dans le petit village de NELUSCO à la maison portant le numéro 5. C'est celle de SEPERTRON. Il vous apprend que les Forces du MAL ont envahi le pays et qu'il vous faudra récupérer sept clefs pour empêcher LUCIFER de venir sur cette terre. Ces clefs sont gardées par sept démons dont le plus puissant est HOD. Ces six servants sont dénommés BINAH, KETHER, CHOKMAH, CEBURAH, YESOD et MALKUTH. SEPERTRON vous donne un TELEPORT-CROSIER, objet permettant de se téléporter de n'importe quel endroit pour rentrer à NELUSCO.

Les touches :

- SPACE : ITEM (inventaire et choix d'un objet ou absorption d'une potion de vitalité) et statuts.
- F5 : Changement de personnage.
- RETURN : Utilisation de l'objet sélectionné.

Au début, sortez du village par la droite (par la porte en haut, c'est trop dangereux) et augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 10, vous serez plus fort et vous pourrez acheter des armes avec l'argent gagné en tuant les monstres. Pour les combats, les ennemis n'apparaissent pas à l'écran mais une lumière jaune clignote lorsque vous en rentrez un. Ensuite, on le voit de près, c'est alors que vous pouvez décider de l'attaquer, de prendre une potion ou de vous enfuir. S'il y a plusieurs créatures, vous choisirez celle qui dégustera la première ! Et si vous êtes en difficulté, par exemple par un manque de potion, servez-vous du téléporteur pour revenir au village... Enfin, sachez qu'à chaque changement de LEVEL, la vitalité est restaurée au niveau de votre nouvelle situation (ce qui est très avantageux).

Au village de NELUSCO :

- Maison 1 : le magasin (armes et ITEM).

- les armes :

CATAPULT	50 G.	+ 4 ST
CLUB	125 G.	+12 ST
SHORT SWORD	500 G.	+25 ST
SCYTHE	1500 G.	+50 ST
WHIP	150 G.	+10 ST
- les boucliers :

WOODEN SHIELD	50 G.	+ 5 DF
COTTON SWEATER	20 G.	+ 2 DF
IRON SHIELD	200 G.	+15 DF
- les armures :

IRON ARMOUR	150 G.	+10 DF
STEEL ARMOUR	500 G.	+20 DF
LEATHER SUIT	300 G.	+ 5 DF

- les ITEM : Potion de vitalité à prix variables...

Poison pour arbre malade à 1000 G.

- Maison 3 : Pour dormir (restore l'énergie) et pour sauvegarder.

- Maison 4 : Donne des renseignements sur l'objet sélectionné.

Arrivé au Level 10 et après avoir acheté votre équipement, vous serez en mesure de récupérer votre première clef en tuant

PUMPKIN ADVENTURE II

facilement BINAH. "Plus que six". Sur l'arbre se dessine une porte (là où était BINAH), pour l'ouvrir, sélectionnez la pioche (AXE) qui se trouvait dans un coffre près de la Maison 16 dans la pature de ARCHIE. Placez-vous devant la porte et appuyez sur RETURN pour vous servir de la pioche. La porte fracassée laisse apparaître une échelle qui descend dans les égouts (SEWAGE) mais vous ne pouvez pas aller dans l'eau ! Il faut découvrir un petit bateau pneumatique. Il se trouve dans un coffre dans la grotte BRACAVAL mais pour accéder à la partie où se situe le coffre, il faut prendre la quatrième entrée qui est cachée par la cascade (à deux écrans de l'échelle).

Dans les égouts, sélectionnez le bateau, placez-vous au bord de l'eau et validez. Vous trouverez quatre coffres. L'un d'eux renferme un TELEPORT-CROSIER plus puissant que celui dont vous disposez car on a la possibilité de choisir parmi un menu le lieu de téléportation. Dans les autres coffres, il y a de l'argent et des haricots magiques ! La porte en haut à gauche reste fermée pour l'instant.

Maintenant que vous avez les haricots, retournez à NELUSCO, prenez les fayots en main et entrez dans la Maison 4 qui vous apprend qu'un fermier en connaît beaucoup plus sur les haricots. Rendez-vous donc à la Maison 16 haricots en main, le fermier va les planter et il vous demande de revenir le lendemain. Retournez à NELUSCO pour roupiller un peu... Après cette "bonne nuit", rendez-vous dans l'écran où se trouve ARCHIE, avec stupeur, vous verrez que les haricots ont poussé (c'est peu dire) ! Grimpez jusqu'aux nuages pour affronter KETHER. Une fois vaincu, ouvrez le coffre qui était derrière lui pour "récolter" 18 potions de vitalité. L'autre coffre reste hors d'atteinte pour l'instant.

Avec cette seconde clef, la porte dans la grotte BRACAVAL vous sera désormais ouverte ! Dans ce nouveau labyrinthe, il faut récupérer des pierres de couleur pour se téléporter d'une étoile à une autre : sélectionnez la pierre qui à la même couleur que l'étoile, placez-vous au centre du cercle et validez. En bas à gauche, vous découvrirez un plan des lieux (gravé au fond du coffre) et vous remarquerez un passage secret à gauche. Dans les différents coffres, vous découvrirez une pierre rouge, une pierre verte, de l'argent, un seau qui permet de "naviguer" dans la lave (même principe que pour le bateau), une échelle, une petite clef et 5 potions de vitalité. Un personnage vêtu d'une cape vous donne une pierre bleue pour les étoiles bleues (cette pierre remplace les deux autres).

Utilisez l'échelle pour atteindre le coffre dans les nuages où vous prendrez une perle verte.

Au plus haut de BRACAVAL, il y a deux portes, deux "portes-perles" et un homme mourant (FREDDIE M.) allongé à terre. Avant de rendre son dernier souffle, il vous donnera des informations. Vous le soulagerez de sa bourse (là où il va, il n'en a plus besoin) ! Rendez-vous devant la porte de droite et utilisez la

PUMPKIN ADVENTURE II

petite clef, vous vous retrouverez dans la forêt. A gauche se trouve la Maison de MANFRED (un de mes cousins), à droite en haut, il y a un arbre malade (il commence à jaunir). Utilisez le poison que vous aurez au préalable acheté au magasin de NELUSCO. Descendez de deux écrans, le temps de laisser agir la mixture et vous pourrez récupérer la perle rouge dans le coffre de l'écran supérieur. Maintenant que vous avez les deux perles, placez-les dans les portes-perles pour entrer dans le MAGIC LABYRINTH par la porte gauche. Allez chercher les lunettes pour y voir plus clair...

Après avoir abattu CHOKMAH, et lu le message d'encouragement dans le coffre, retournez dans les égouts, vous constaterez que la porte est ouverte. Plus loin pour passer, vous abaisserez la manette en passant par la surface... Et pour ouvrir la porte, il suffit de la toucher !

Cette formalité effectuée, vous pourrez explorer la forêt FIRWOOD. Il y a trois coffres qui renferment chacun 5 potions d'énergie. A gauche se situe un Pipeline fermé par une lourde grille ; en haut et à gauche, vous trouvez un accès à la plage qui vous est interdit par un garde (il réclame un cadeau pour vous laisser passer... gonflé le gars) ; en haut et à droite se trouve l'entrée du village de HATZEL (votre prochaine destination). Mais avant tout, augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 20.

Pour entrer à HATZEL, les gardes vous demanderont le mot de passe (?!). Pour le leur donner, téléphonez à SEPERTRON qui vous le communiquera... Son numéro est inscrit sur les feuilles à droite du téléphone. Le temps que vous y êtes, appelez tous les numéros, les informations que vous "entendrez" vous serviront par la suite (notez-les d'ailleurs).

Le village est étrangement calme... La seule chose à faire est de monter à l'échelle pour vous retrouver dans les ROCKS. Rendez-vous tout en haut pour combattre CEBURAH mais celui-ci change DAMIEN en statue de pierre ! Heureusement, vous rencontrez ABE après votre fuite. Il vous racontera les événements passés ces derniers jours. Il vous apprend que seule l'eau bénite de TIPHARETH peut sauver DAMIEN et les gens du village. Il vous remet une bague permettant de passer le champ de force pour entrer dans la Tour (qui se situe au dessus de NELUSCO).

Rendez-vous à la Tour de TIPHARETH, placez-vous devant la porte et utilisez la bague pour être transporter à l'intérieur. Après avoir passé en revue les 9 étages pour ramasser tous les objets, retournez dans la montagne (ROCKS) et délivrez DAMIEN grâce à l'eau bénite. Ceci fait, descendez au village pour délivrer de la même façon la Diseuse de Bonne Aventure que vous trouverez en allant dans l'avant dernière maison. Elle vous confirmera un bouclier spécial contre les attaques "en béton" de CEBURAH ! Retournez au sommet de la montagne combattre le démon. En l'anéantissant, vous aurez la quatrième clef et vous sauverez

PUMPKIN ADVENTURE II

les gens du village.

Dans le magasin de HATZEL, vous pouvez acheter :

- des armes : WOODEN SWORD 200 G. + 20 ST
SPEAR 500 G. + 30 ST
LONG SWORD 8000 G. + 70 ST
BATTLE AXE 20000 G. + 90 ST
IRON SWORD 10500 G. + 75 ST
- des boucliers : STEEL SHIELD 8000 G. + 50 DF
BATTLE SHIELD 10000 G. + 60 DF
SILVER SHIELD 20000 G. + 80 DF
- des armures : BATTLE ARMOUR 15000 G. + 80 DF
SILVER ARMOUR 23000 G. +100 DF
- des ITEM : Potion de vitalité.
Dynamite à 10000 G.

Juste à coté du magasin, c'est un Hôtel-Casino où la machine à sous vous apporte l'argent qui vous manque... Il y a aussi la Maison du "QUIZ", si vous gagnez, vous aurez une belle récompense... une paire de boucles d'oreille. La première maison du village correspond par la fonction à la numéro 4 de NELUSCO.

Au sommet de la montagne, derrière le démon maintenant disparu, vous voyez une porte qui s'ouvre sans difficulté sur une étroite galerie qui se termine par la rencontre avec un être étrange debout devant un coffre. "DINGES" est perdu dans notre Monde. Si vous l'aidez à repartir dans son Monde Eternel, il vous donnera un objet. Pour cela, vous devez retrouver l'ETERNAL CROSIER (téléporteur entre ces deux mondes).

Rendez-vous à NELUSCO puis de là, dans la forêt où il y a huit coffres disposés en cercle : pour retrouver le téléporteur de "DINGES", il faut ouvrir les coffres dans le bon ordre. Cet ordre change à chaque partie, je ne peux donc pas vous aider. Cette formalité effectuée, allez chercher l'ETERNAL CROSIER dans le neuvième coffre situé à droite.

Rendez-vous maintenant sur la plage (en haut à gauche de FIRWOOD). Pour passer, donnez les boucles d'oreille au gardien (en discutant avec lui). Trouvez un rond, placez-vous dessus et utilisez le téléporteur pour explorer le Monde Eternel. Interrogez tous les DINGES, le 6 vous donnera une boîte à réparer les ponts ! Le 5 vous dira comment partir dès qu'il aura retrouvé sa "maison" ! Dirigez-vous sur la droite, placez-vous entre deux champignons et utilisez le téléporteur... De retour sur la plage, prenez la boîte que vous venez d'obtenir et réparez le pont.

Restituez à présent l'ETERNAL CROSIER à son propriétaire. Il vous laissera en échange la "Pierre des Fous" qui a le pouvoir de faire disparaître le métal ! Grâce à cette pierre, vous pourrez désintégrer la grille qui protège l'entrée du Pipeline (sélection dans ITEM + RETURN). Au bout de ce dernier, vous trouverez une vanne que DAMIEN se chargera de tourner. Cela aura pour effet d'ouvrir la lourde porte située dans la grotte (CARPHENNOCK) derrière le village de HATZEL. Comme dans les

PUMPKIN ADVENTURE II

égouts, servez-vous du bateau pour récupérer la boussole. Si ce n'est pas déjà fait, je vous conseille de vous rééquiper et d'augmenter votre expérience jusqu'au LEVEL 25. Allez chercher le moteur pour le bateau dans la montagne (un bon exercice pour obtenir de l'expérience). Maintenant, vous êtes près à traverser l'océan. Placez-vous au bout du ponton de la page, sélectionnez le bateau et RETURN pour vous jeter à l'eau. A présent, sélectionnez la boussole, et suivez la direction indiquée par l'aiguille...

Sur l'île THYROID, se situe à gauche un cimetière, à droite le village de KARAGOZ et en haut (au Nord) l'entrée du Temple de NETZACH.

Rendez-vous au village dans le magasin pour vous rééquiper :

- les armes :

STEEL SWORD	25000 G.	+ 95 ST
BATTLE SWORD	40000 G.	+105 ST
SILVER SWORD	55000 G.	+120 ST
MAGIC SWORD	90000 G.	+180 ST
- les boucliers :

GOLDEN SHIELD	60000 G.	+140 DF
MAGIC SHIELD	105000 G.	+170 DF
- les armures :

GOLDEN ARMOUR	100000 G.	+135 DF
MAGIC ARMOUR	160000 G.	+180 DF
- les ITEM : Potion de vitalité.

Dynamite à 80450 G. (!)

A l'Hôtel-Casino, jouez avec la machine à sous ou au "Pendou" (en anglais).

A l'extrême droite du village, se trouve une femme (XERES) qui vous prendra votre téléporteur et l'utilisera sans le faire exprès ! Retournez à NELUSCO pour le récupérer. Un peu de marche ne peut vous faire que du bien... Pour se faire pardonner, XERES vous donnera une petite clef.

Allez discuter avec FRANKIE M. en haut à gauche dans les montagnes. C'est le frère de FREDDIE M. dont vous avez assisté à la mort dans BRACAVAL. FRANKIE vous apprend qu'il y a une tombe dans le cimetière au nom de son frère... Très étrange, qui est à l'intérieur si le corps de FREDDIE est dans la grotte ? Et qui a élevé cette tombe ? Qu'à cela ne tienne, allons examiner ce monument aux morts (par la même occasion, augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 30).

Arrivé devant la tombe de FREDDIE, prenez votre pioche et servez-vous en ! Vous découvrirez un passage secret qui mène à un caveau. Et là, ô extase, vous aurez la joie de voir un énorme diamant sur un socle. Prenez-le et sortez à l'air libre pour combattre un magicien, gardien du diamant. Retournez chez FRANKIE pour lui faire part de votre découverte. Il vous dira qu'il y a sur cette île un Temple dont l'entrée se trouve au Nord.

Pour ouvrir la porte d'entrée (celle de gauche), servez-vous de la clef de XERES. Dans "ENTRANCE", pour ouvrir la lourde porte avec les têtes de mort, il faut la bonne combinaison que seul le joaillier connaît. Rendez-vous à KARAGOZ pour la lui demander...

PUMPKIN ADVENTURE II

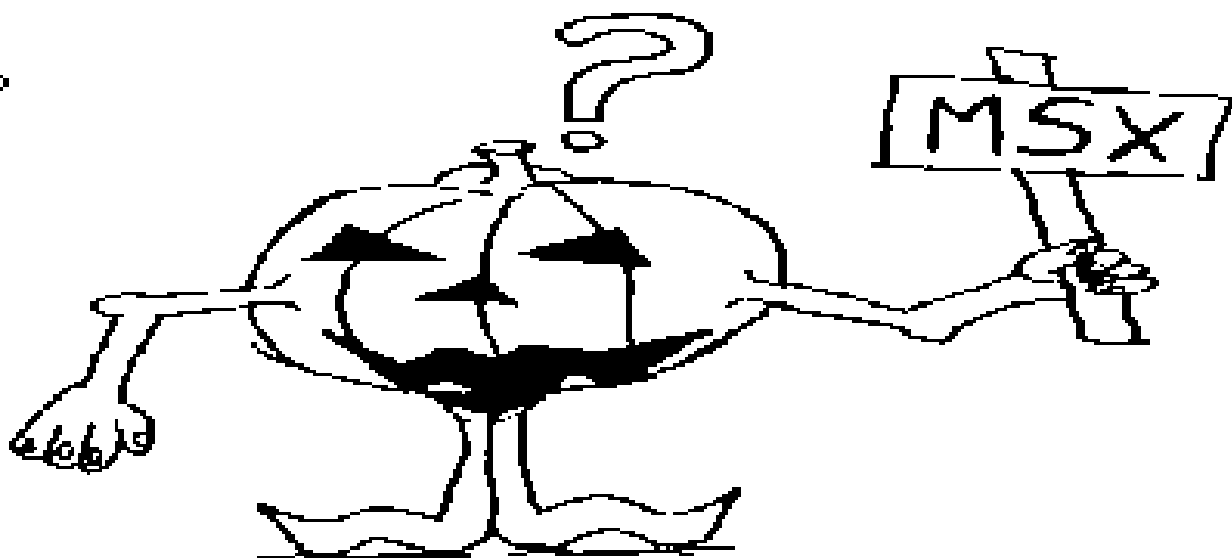
En échange, vous lui rendrez son diamant (le magicien lui avait dérobé). Donc, pour ouvrir cette maudite porte, il faut lever ou laisser baisser les leviers dans un ordre bien particulier. Une fois que vous connaîtrez l'ordre, allez ouvrir la porte. Auparavant, vous pouvez récupérer l'oeuf dans un coffre en passant par la petite porte de droite (avant de rentrer dans "ENTRANCE").

Actionnez les bons leviers, une lumière bleue clignote ? Et voilà la porte qui coulisse. La première difficulté est passée ! Vous êtes toujours dans "ENTRANCE". Pour entrer dans le Temple à proprement dit, vous devez combattre les deux gardiens mais pour cela, encore faudrait-il pouvoir les approcher (car le pont-levis est relevé) ! Sélectionnez l'oeuf et placez-vous au bord du gouffre. DAMIEN aura l'excellente idée de mettre les deux chevaliers en colère et c'est eux qui viendront à vous. Pas mal joué...

Vous voici dans le Temple NETZACH dans lequel vous tombez nez à nez avec les trois derniers démons mais ceux-ci s'enfuient !

Arriverez-vous à les retrouver pour reconquérir leurs trois clefs et ainsi sauver le MONDE ?

FR. ED



PUMPKIN ADVENTURE II

Les trois monstres disparus, dirigez-vous à gauche et passez la porte, explorez les lieux. Vous serez bloqué par un miroir qui vous projette loin de lui. Le magicien, deux écrans plus bas, vous donne un indice... Retournez sur vos pas pour passer la porte à droite du trône. Vous vous retrouvez face à une porte close, prenez la grande clef blanche pour l'ouvrir et entamez le Disk 4. Vous êtes maintenant au premier étage du Temple NETZACH (F-1). Si vous faites le tour du rectangle, vous pourrez remarquer un dessin sur le mur en haut. Mettez les lunettes (sélectionnez-les) et retournez à la porte. Un passage s'est ouvert juste en face... Entrez et au moment où vous passez entre les flammes bleues, le passage se referme derrière vous... Il ne vous reste plus qu'à avancer... Vous retrouvez le couloir mais à la place du dessin, une porte est apparue. Dans cette nouvelle salle, découvrez un petit miroir dans le coffre. Sélectionnez-le après être sorti de la salle et rendez-vous devant le grand miroir. Il se détruit lui-même. Maintenant, vous pouvez accéder aux étoiles bleues qui vous mèneront à un coffre dans lequel vous découvrirez une grande clef rouge... Mais à l'instant où vous saisissez l'objet, une explosion retentit dans le Temple. "Mais, que se passe-t-il" ?

Quand vous revenez sur vos pas, à deux écrans du miroir à droite, il y a une ouverture dans le mur qui vous conduit à un nouveau labyrinthe : DUNGEON. Mais avant de l'explorer à fond, il vaut mieux retourner dans la salle du trône, passer la porte de droite et vous attaquer à la seconde porte, celle juste au dessus de l'étoile jaune. Servez-vous de la grande clef rouge que vous venez de récupérer. Vous êtes au deuxième étage dont le parquet est très bien réussi... Sur les murs sont encastrées de grosses têtes de mort. L'une d'entre elle vous délivre un message. En plus, vous serez tranquille, il n'y a plus de vilains monstres ! Rendez-vous tout à fait à droite en haut devant une grille (qui, en passant, n'est pas évidente à voir). Utilisez "la pierre des fous" pour la désintégrer. Avec ce geste chevaleresque et héroïque (n'ayons pas peur des mots), vous délivrerez RYAN qui habite HATZEL. Elle vous apprend que son père fut enlevé avant elle et qu'il est obligé de travailler pour les démons mais elle ne sait ni sur quoi ni où. Vous la ramenez dans son village et pour vous remercier, elle vous donne une potion d'invisibilité (et elle pourra vous en rendre si jamais vous en avez encore besoin).

Augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 40.

Allez maintenant explorer DUNGEON, vous y découvrirez un ETERNAL CROSIER (pour vous téléporter dans le Monde Eternel par le rond sur la plage). Vous pouvez vous balader sur les ponts au dessus d'une espèce de boue mais il y a malheureusement un problème pour poursuivre l'exploration car un pont est sectionné... Vous pouvez également accéder à un escalier qui vous entraîne aux différents étages du Temple. Arrivé au troisième étage par la porte droite du premier niveau, vous voilà en présence d'une

PUMPKIN ADVENTURE II

étoile bleue, suivez les flèches sur le plan (quelques fois, il ne faudra pas bouger) pour apparaître enfin dans la salle du coffre. Vous découvrirez une dague, celle-ci vient prendre place sous les clefs avec le chiffre 1 ! Il n'y a plus rien à découvrir dans cette partie du Temple.

Rendez-vous sur la plage et de là, téléportez-vous dans le Monde Eternel pour chercher une nouvelle "boite à réparer les ponts", puis retournez dans DUNGEON pour bricoler... Vous pourrez ainsi avancer et découvrir un escalier qui mène au premier étage. Mais cette brillante avancée est stoppée nette par une barrière invisible qui se crée à chaque fois que vous passez devant les deux chevaliers. Sélectionnez la potion d'invisibilité pour berner ces deux sots... Deux écrans plus haut, un autre pépin : on vous téléporte sans que vous ayez pu donner votre avis ! Et vous vous retrouvez dans un endroit inconnu de CARPHENOCK. On se souvient de l'entrée derrière HATZEL mais cette partie était inexplorable par le village. Vous pouvez maintenant accéder au coffre en bas pour ramasser une nouvelle dague (!!) et dans un second coffre tout en haut, vous acquérez une pierre jaune (même principe que pour la bleue). En passant dans l'eau par le bas puis vers la droite, vous découvrirez des textes inscrits sur les murs dans une langue inconnue...

Rendez-vous au Temple, passez la porte de droite et utilisez la pierre jaune pour vous retrouver de l'autre côté du mur devant une porte. Pour l'ouvrir, il suffit de la toucher. L'escalier vous mène au troisième. Ce chiffre ne porte pas bonheur car au troisième écran, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes pris au piège dans une salle au rez de chaussée. Heureusement, STEVE remarque que le parquet est cassé, prenez la pioche pour aggrandir le trou... Vous vous retrouvez dans une partie inconnue de DUNGEON et vous voyez un sauvage passer devant vous. Suivez-le jusqu'à son village où vous rencontrez SIR GALLAHAD. Ce dernier vous confie un sceptre qui empêche les téléportations intempestives dans le Temple.

Pour sortir du cul-de-sac, téléportez-vous à HATZEL et demandez une fiole de potion d'invisibilité à RYAN. Rendez-vous dans DUNGEON (1), traversez la mare de boue pour prendre l'escalier pour retrouver les deux chevaliers et leur rayon qui n'est plus un problème. Ces derniers passés, sélectionnez le sceptre pour avancer sans encombre jusqu'à un escalier qui monte au troisième. Vous voilà devant une machine avec au milieu un ordinateur et à droite une cabine. Gisant sur le sol se trouve un homme inconscient que vous n'arrivez pas à réveiller. Téléportez-vous grâce à l'étoile jaune. Cela vous ramène au rez de chaussée (à gauche se situe les trois portes que vous avez déjà ouvertes). Vous pouvez entrer sans problème et ainsi vous rendre au troisième étage. Suivez le couloir jusqu'à une porte en métal et collez votre oreille dessus... Vous entendrez une importante conversation entre HOD et l'un de ses disciples. Le

PUMPKIN ADVENTURE II

professeur inconscient a inventé une machine à voyager dans le temps et un démon est parti pour vous massacrer alors que vous n'étiez que de pauvres citrouilles... Vous retournez donc voir le professeur qui s'est remis de son coup sur le crâne et vous remontez le temps de 10 années.

Au passage, vous aurez remarqué que c'est un MSX qui pilote la machine (mais c'est évident).

Trouvez YESOD et récupérez la cinquième clef. Vous aurez la possibilité de parler avec vous... plus jeune de dix ans.

Revenu à votre époque, vous emmenez le professeur à HATZEL et celui-ci vous donne une information plus que précieuse : HOD, le chef des démons ne peut être achevé qu'avec sept dagues (vous en avez déjà deux). Le professeur vous remet une disquette permettant de récupérer une dague envoyée dans le temps. Et pour couronner le tout, il vous apprend que HOD est au sommet du Temple mais qu'il n'y a aucune entrée pour y accéder...

ARMAGEDDON pourra peut-être vous aider ?!

Rendez-vous maintenant devant la machine à voyager dans le temps pour essayer de rapatrirer la dague. Une fois cette opération complétée, téléportez-vous là où il y avait la porte en métal, NETZACH (2) dans le menu. L'accès est désormais libre, vous passez à droite d'un trône pour vous retrouver dans un petit labyrinthe où plusieurs possibilités s'offrent à vous. Il est préférable d'acheter l'équipement final au magasin en haut (650000 GOLD au total, +255 pour chaque) et d'augmenter votre expérience jusqu'au LEVEL 50 (vous me remercirez plus tard).

Les escaliers E25 et E26 vous conduisent au deuxième étage où un crâne vous donne des informations (la perle bleue de TIPHARETH permet d'ouvrir un passage secret !). Les escaliers E31 et E32 vous mènent au même palier dans le jardin (qui est aussi accessible par NETZACH GL cinquième porte au dessus de la quatrième étoile jaune ou encore par NETZACH (3) dans le menu-téléportation).

Allez chercher le tournevis qui se trouve dans le coffre le plus éloigné et revenez au second coffre qui est fermé par deux vis. Tournevis en main, ouvrez-le pour vous approprier une quatrième dague.

Prenez l'escalier E31 ou E32 et dirigez-vous vers la statue sans perle (S sur le plan) et posez la perle bleue dans ses mains. A cet instant, un passage secret apparaît à droite. Faites le tour pour y pénétrer et pour découvrir un coffre avec la cinquième dague, n'oubliez pas l'autre coffre deux écrans plus haut qui contient un livre permettant de traduire les inscriptions sur les murs de CARPHENNOCK.

Les escaliers E51 et E52 montent au cinquième étage (NETZACH (4) par le menu-téléportation). Mais prenez le E53 pour le cinquième également (ce secteur n'est accessible que par cet escalier). Avancez jusqu'à l'escalier E34 qui vous mène au troisième où un magicien vous informe qu'un passage est dissimulé derrière le trône de cet étage. Téléportez-vous dans

PUMPKIN ADVENTURE II

NETZACH (2) et vous constatez que le trône a coulissé sur la gauche laissant une ouverture. Dans cette nouvelle salle, vous découvrez une combinaison anti-radiation dans le coffre.

Prenez à présent l'escalier E51 (ou NETZACH (4), c'est pareil). Il y a trois coffres à cet étage : un à droite où vous récupérez la MASTERKEY verte et deux à gauche qui sont protégés par une lumière bleue radioactive. Sélectionnez la combinaison avant d'entrer dans une salle. Dans l'ordre, vous aurez une dague (la sixième) et une paire de chaussures ! A propos de l'escalier E52, on ne peut que le descendre...

Retournez au début du Temple et franchissez la troisième porte (au dessus de la seconde étoile jaune). Au troisième écran, il y a une trappe, "souvenez-vous" ! Sélectionnez la paire de chaussures et passez sans problème dans l'écran suivant. MALKUTH vous attend, tuez-le pour vous approprier la sixième clef. Prenez l'escalier que le démon gardait pour vous retrouver au cinquième étage. A droite de ce secteur repose un coffre qui contient la MASTERKEY jaune. Il y a également un magicien qui vous demande de revenir au LEVEL 55 ?! En possession des deux MASTERKEYs, ouvrez la grande porte (à gauche) en insérant les clefs dans les serrures de part et d'autre. A l'intérieur, vous voyez un homme étendu au sol. Il ne sait pas comment atteindre le sommet du Temple mais il vous dit que l'Oracle peut vous aider. Pour le rencontrer, il faut dégager la porte et entrer les textes de langue ancienne qui sont inscrits dans CARPHENNOCK. Rendez-vous à la cave pour traduire et copier les textes.

Téléportez-vous dans TIME MACHINE et utilisez l'étoile pour revenir dans NETZACH GL (on peut également passer par NETZACH (2) ou (3) dans le menu). Passez la dernière étoile jusqu'au magicien et entrez dans la salle où il y a une étoile bleue, vous aurez une douzaine de salles identiques avant d'arriver à la salle du coffre qui renferme la septième dague.

Rendez-vous devant la dernière porte à droite et tapez les quatre petits textes dans le bon ordre et sans faute. Cette formalité effectuée (hum, hum...), vous êtes dans un cul-de-sac dont le mur du fond est à moitié cassé. Pour l'aider à tomber, utilisez la dynamite. Le mur laisse place à un passage qui vous conduit auprès de l'Oracle. Celui-ci vous "donne" une téléportation supplémentaire : MAZE OF HOD (1).

Avant de vous y rendre, augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 55 (au moins) et retournez voir le magicien en vous téléportant dans NETZACH (5). Grâce à ses pouvoirs, ce dernier augmente vos LEVELs de 60 !

Vous pouvez explorer MAZE OF HOD, débusquer et abattre le dernier démon. Cette partie est assez complexe et recèle quelques pièges, par exemple, certaines portes ou certaines étoiles ramènent au début... Quand vous serez arrivé à la statue, touchez-la pour être transporté dans la chambre de HOD.

PUMPKIN ADVENTURE II

Celui-ci vous raconte toute son histoire (enfance malheureuse...) car il est sûr de vous vaincre puisqu'il est immortel. Le pauvre, s'il s'avait que vous aviez les sept dagues en votre possession, il ne rirait pas tant...

Le démon déchu, téléportez-vous vers NELUSCO pour retrouver SEPERTRON, malheureusement le TELEPORT-CROSIER est détraqué et il vous emmène sur l'île THYROID, il faudra vous rendre au village à pied... encore une fois. Sur le chemin, passez donc à HATZEL, en entrant dans la maison tout en bas à gauche, vous aurez un petit message d'UMAX.

A NELUSCO, allez directement à la maison de SEPERTRON (c'est la numéro 5). Il est absent mais il a laissé un mot demandant de venir le rejoindre au sommet de la Tour de TIPHARETH. Au septième étage, prenez l'escalier E23 et au huitième, passez la dernière porte du jeu pour retrouver votre ami et pour découvrir la Démo de Fin...

C'est vrai, graphiquement, ce n'est pas l'extase mais c'est tout de même mieux que PUMPKIN ADVENTURE 1... Et quand vous aurez vu la Démo jouable du troisième volet du groupe, vous pourrez constater qu'ils se sont améliorés. Les graphiques sont plus fins. Ce n'est pas tout, la gestion des personnages ne se fait plus en groupe mais individuellement avec quatre niveaux d'énergie, de pouvoirs magiques, d'expérience. Dans cette Démo, les personnages secondaires se déplacent, on voit même quelques nouvelles têtes... Cette Promo vante admirablement les qualités du jeu. Il reste de petits inconvénients comme les chargements trop fréquents par exemple mais la qualité se rapproche des plus grands !

Solution de la Promo :

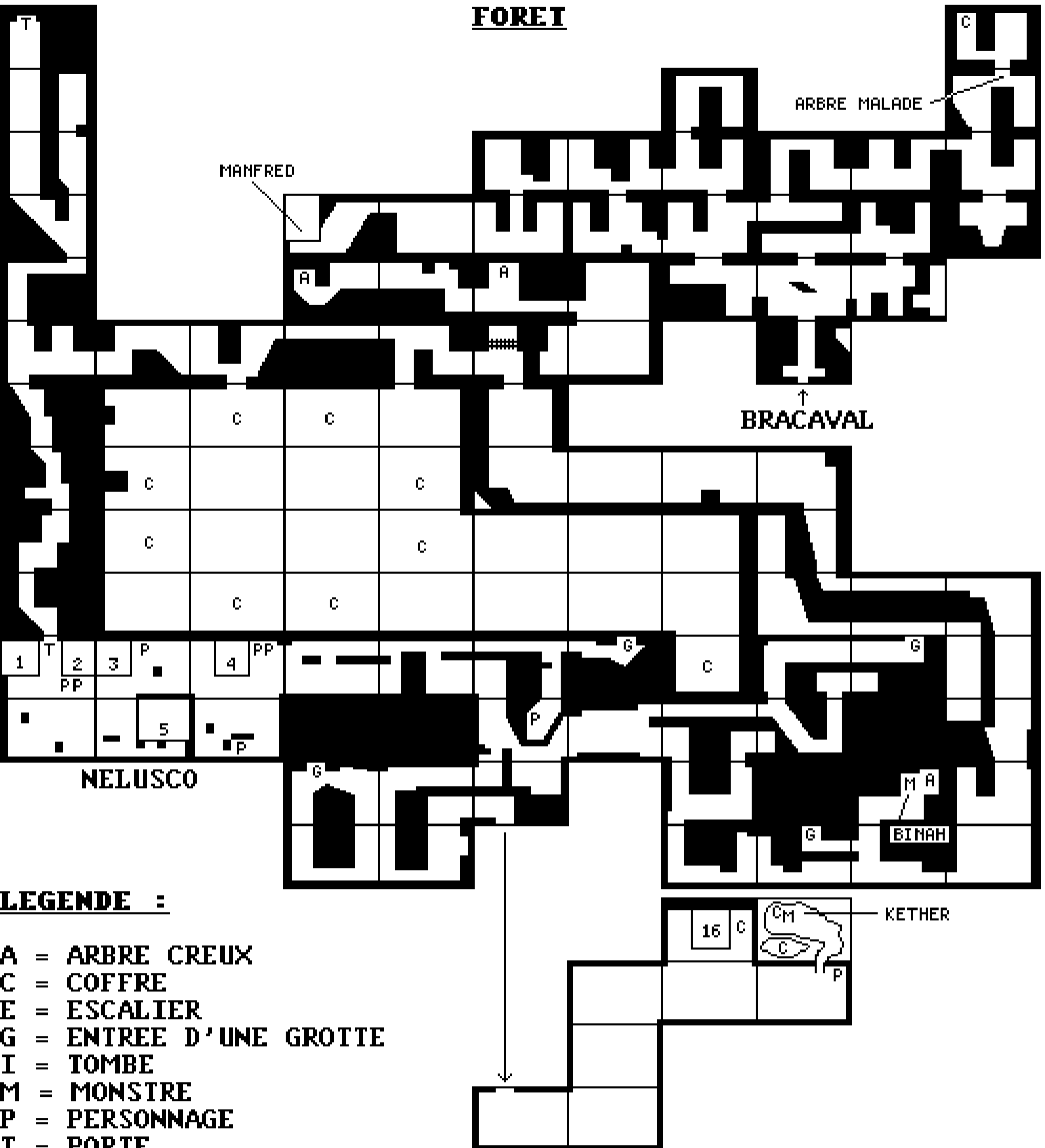
Téléportez-vous au Nord. Entrez dans l'immeuble à gauche. Faites tous les étages en parlant avec chaque personnage. Allez dans la salle à manger en bas à droite pour récupérer une carte sur la table tout à fait à droite... Ouvrez la porte du second niveau... Au dernier étage, dernière porte, entrez dans le placard... Avec la clef, ouvrez la dernière porte du premier niveau et découvrez une croix de fer qui sert à enlever la grille en bas à gauche de l'entrée dans l'immeuble. Le reste est assez simple...

A bientôt, peut-être, avec la solution de PUMPKIN ADV. 3...

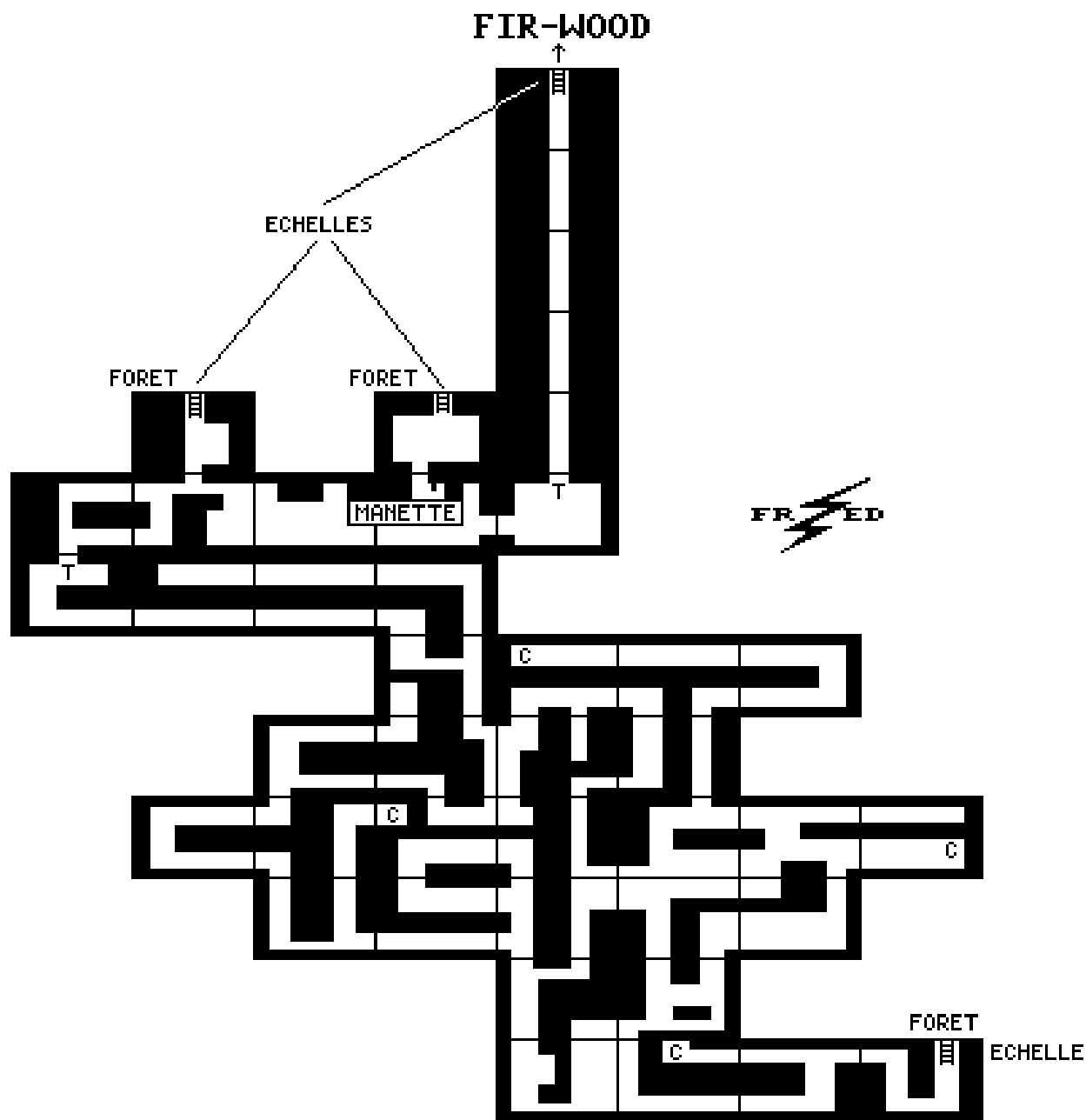
Pumpkin Adventure

The Keeper of the Seven Keys

FORET

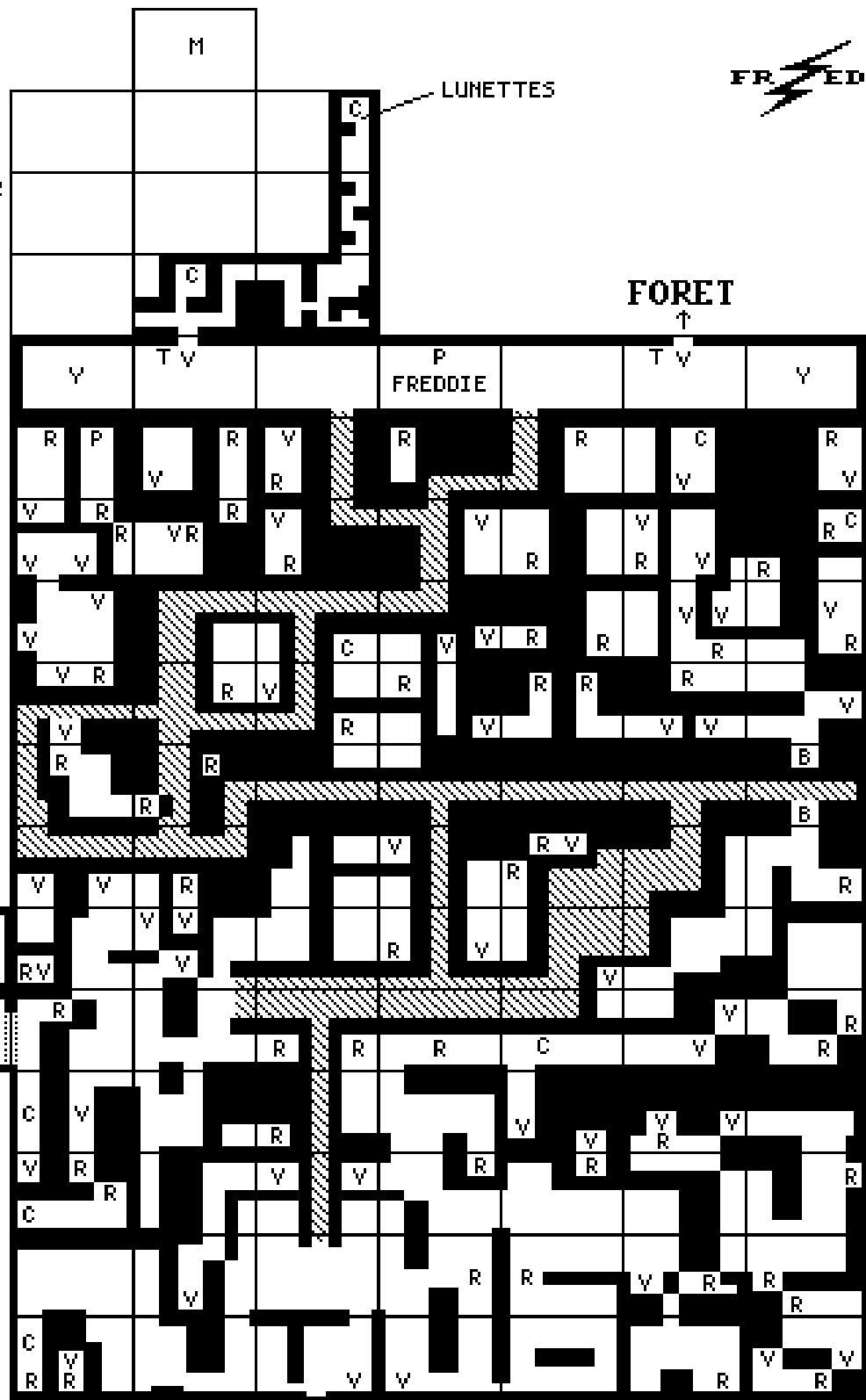


LES EGOITS (SEWAGE)



PUMPKIN ADVENTURE II

BRACAVAL et MAGIC-LABYRINTH



POUR LE RESTE
A VOUS DE TROUVER



FORET
↑

P
FREDDIE

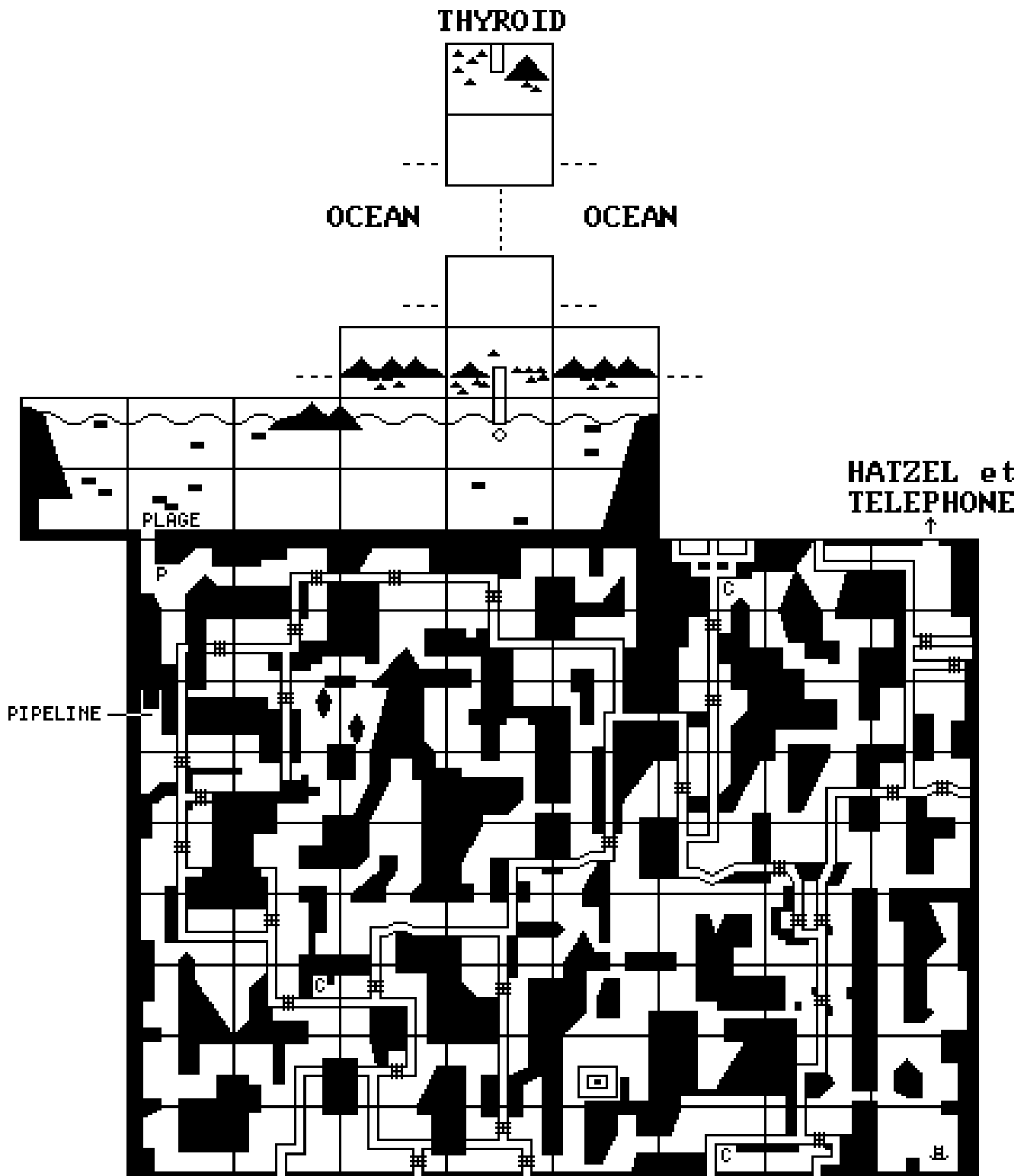
FORET

FORET

FORET

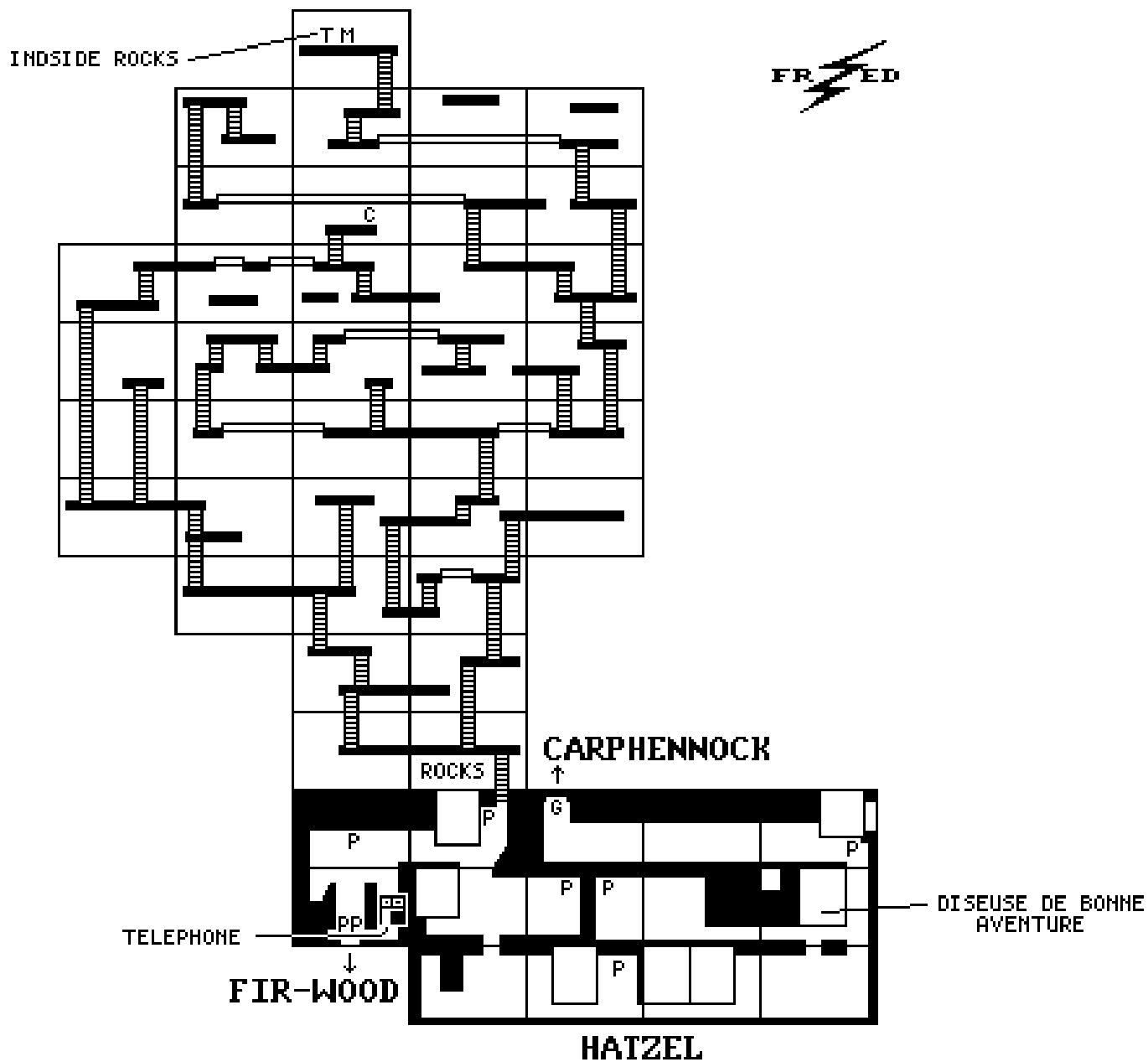
FORET

FIR-WOOD et LA PLAGE

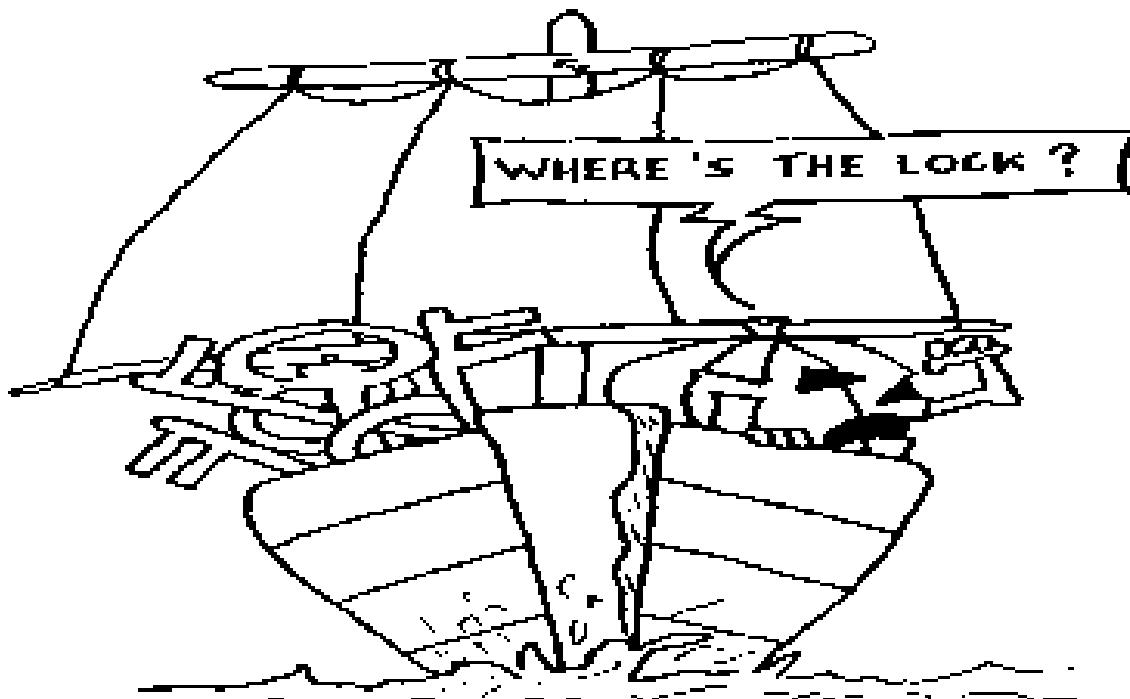


PUMPKIN ADVENTURE II

HATZEL et ROCKS

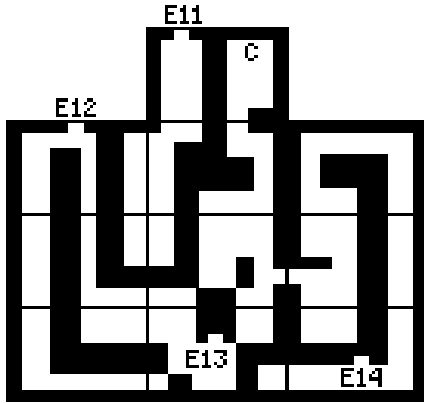


Page 16/26

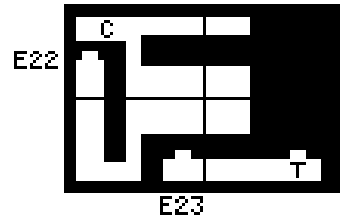


TOUR DE TIPHARETH

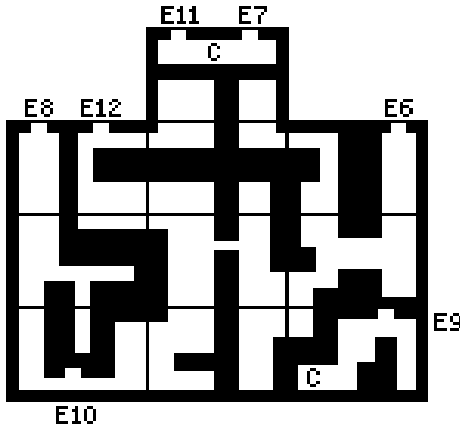
TROISIEME ETAGE



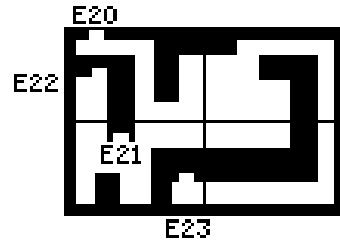
HUITIEME ETAGE



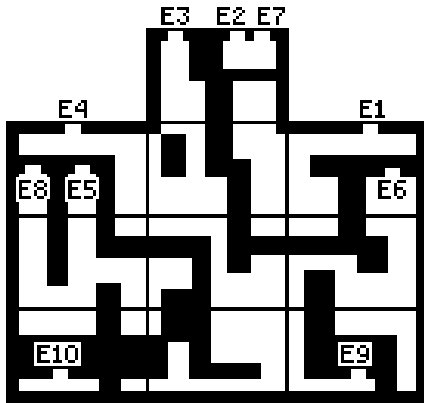
DEUXIEME ETAGE



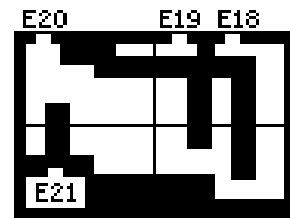
SEPTIEME ETAGE



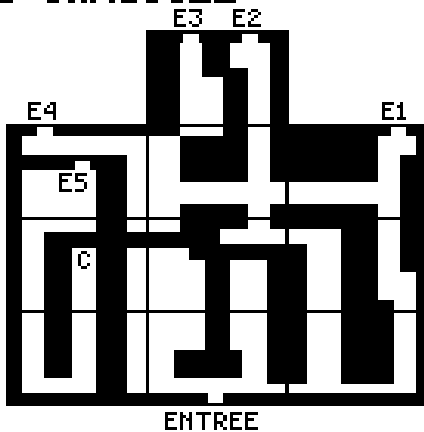
PREMIER ETAGE



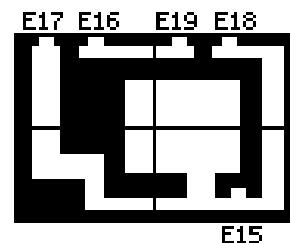
SIXIEME ETAGE



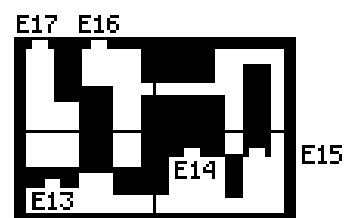
REZ DE CHAUSSEE



CINQUIEME ETAGE

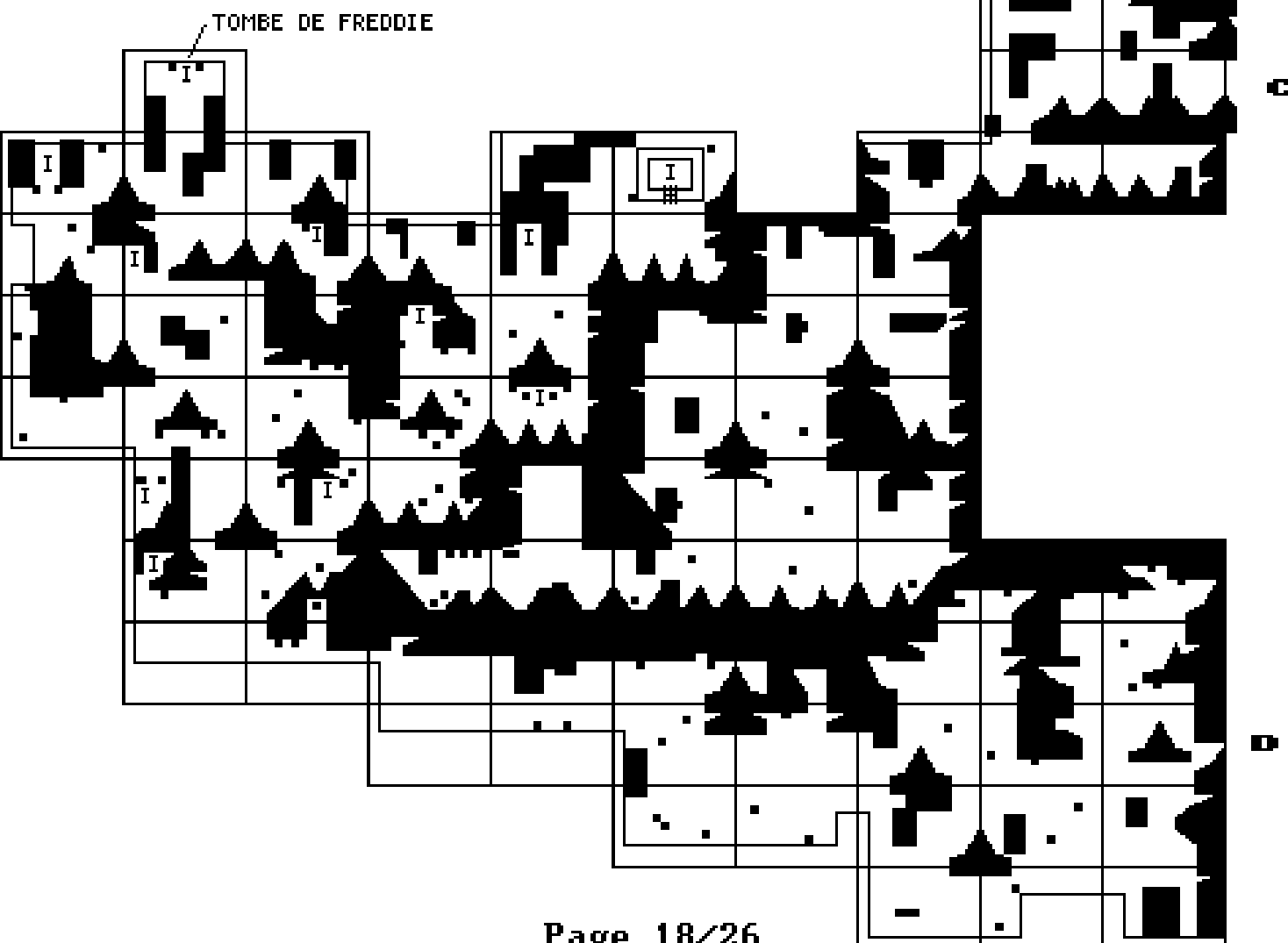
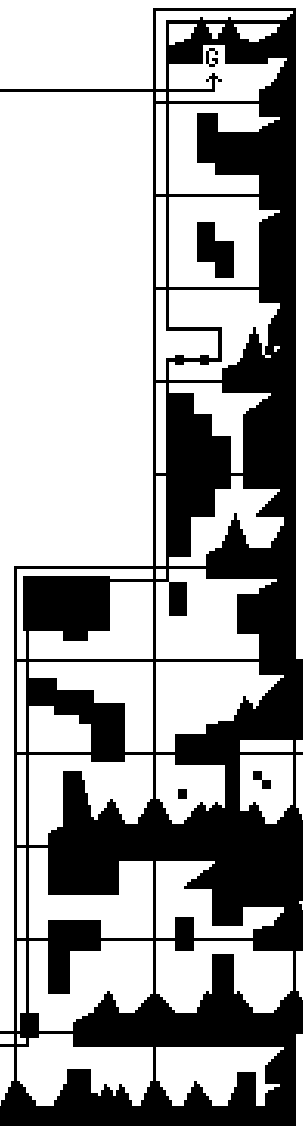


QUARTIEME ETAGE



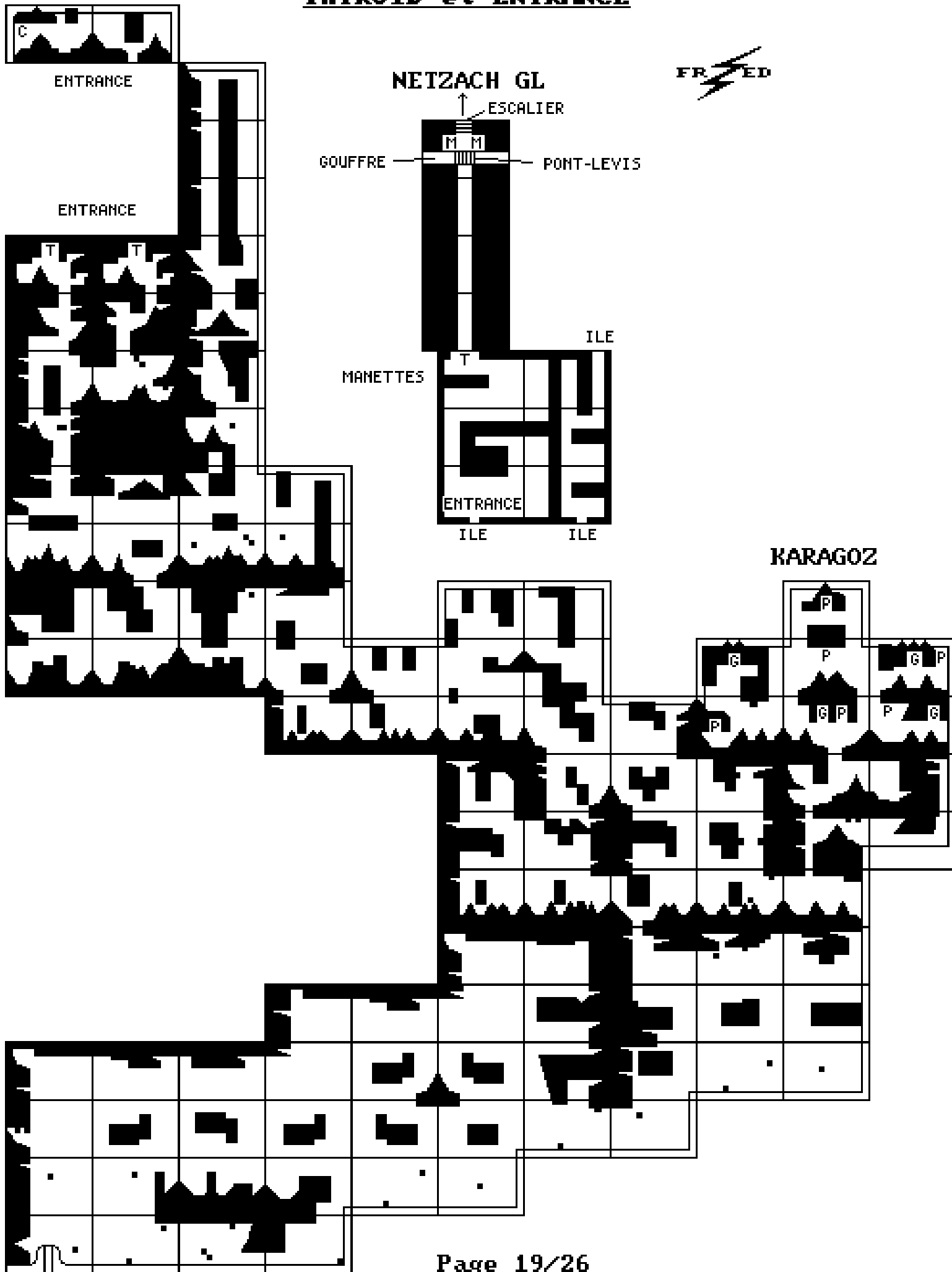
THYROID

FR ~~ED~~



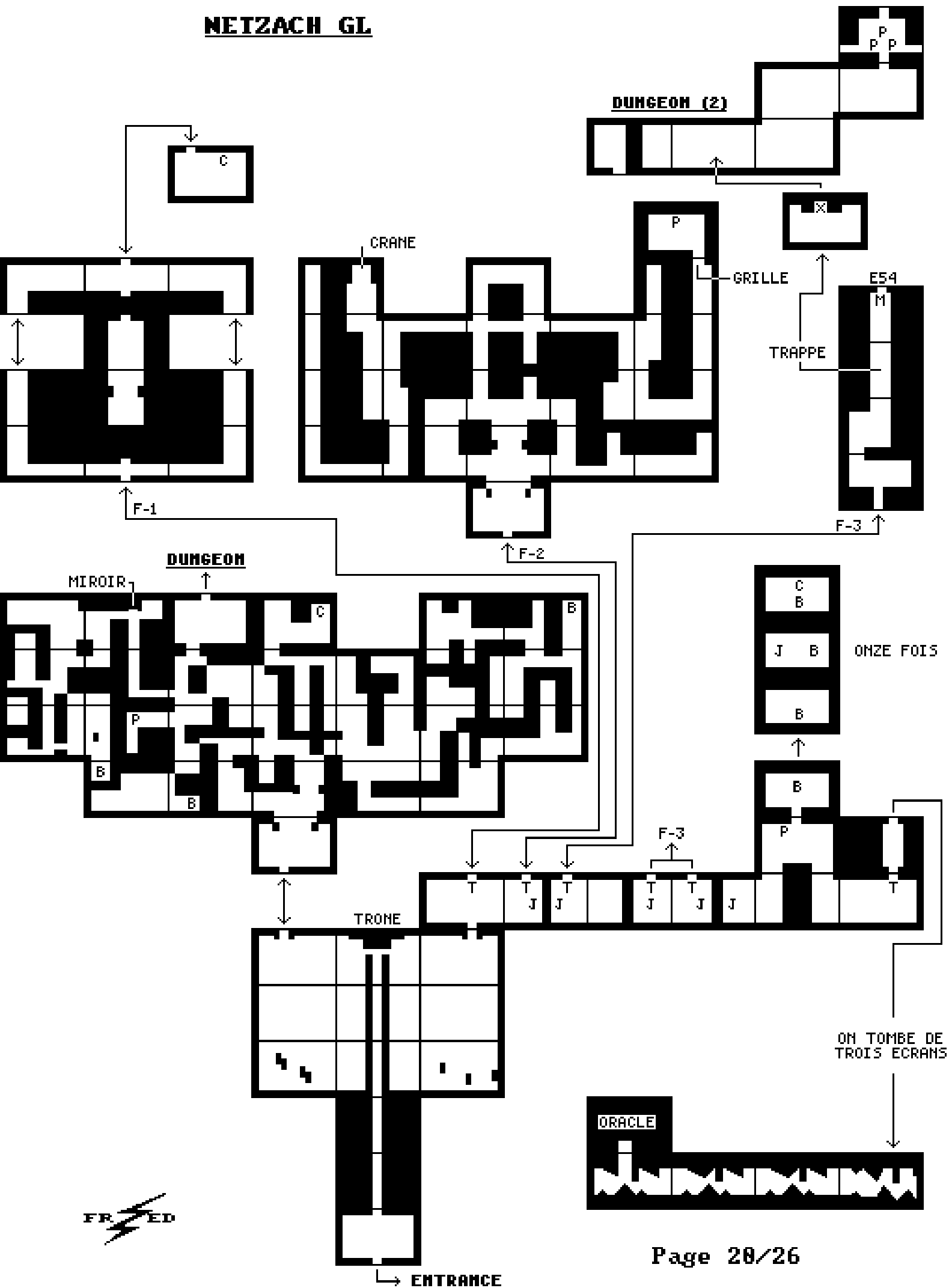
PUMPKIN ADVENTURE II

THYROID et ENTRANCE

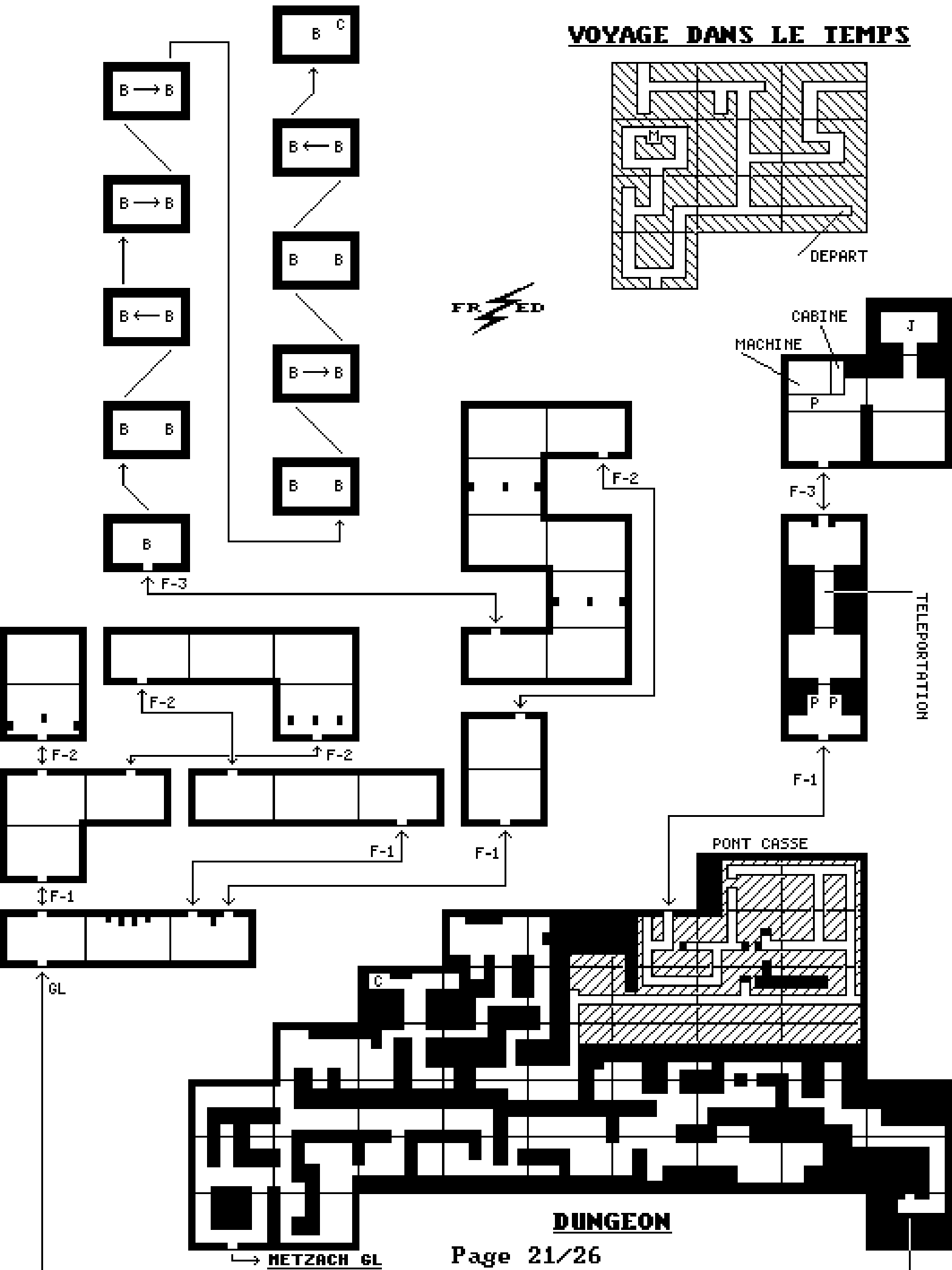


PUMPKIN ADVENTURE II

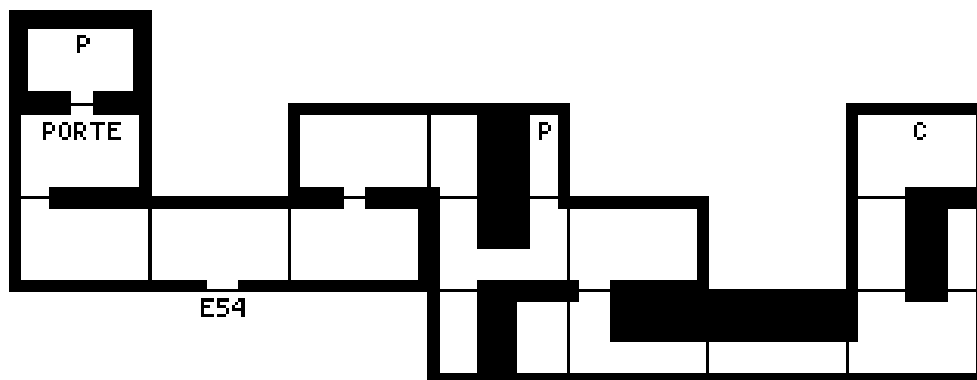
NETZACH GL



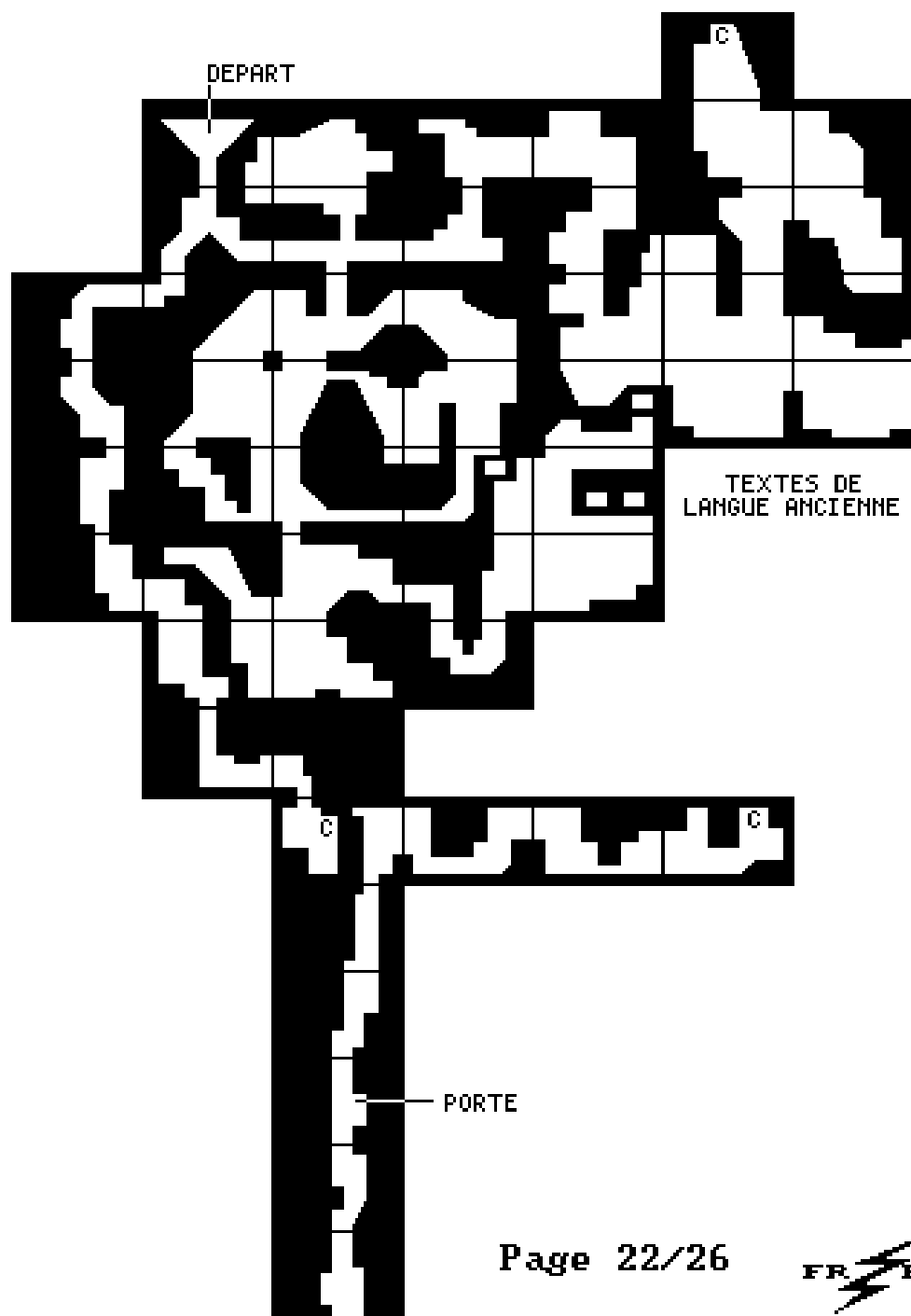
VOYAGE DANS LE TEMPS



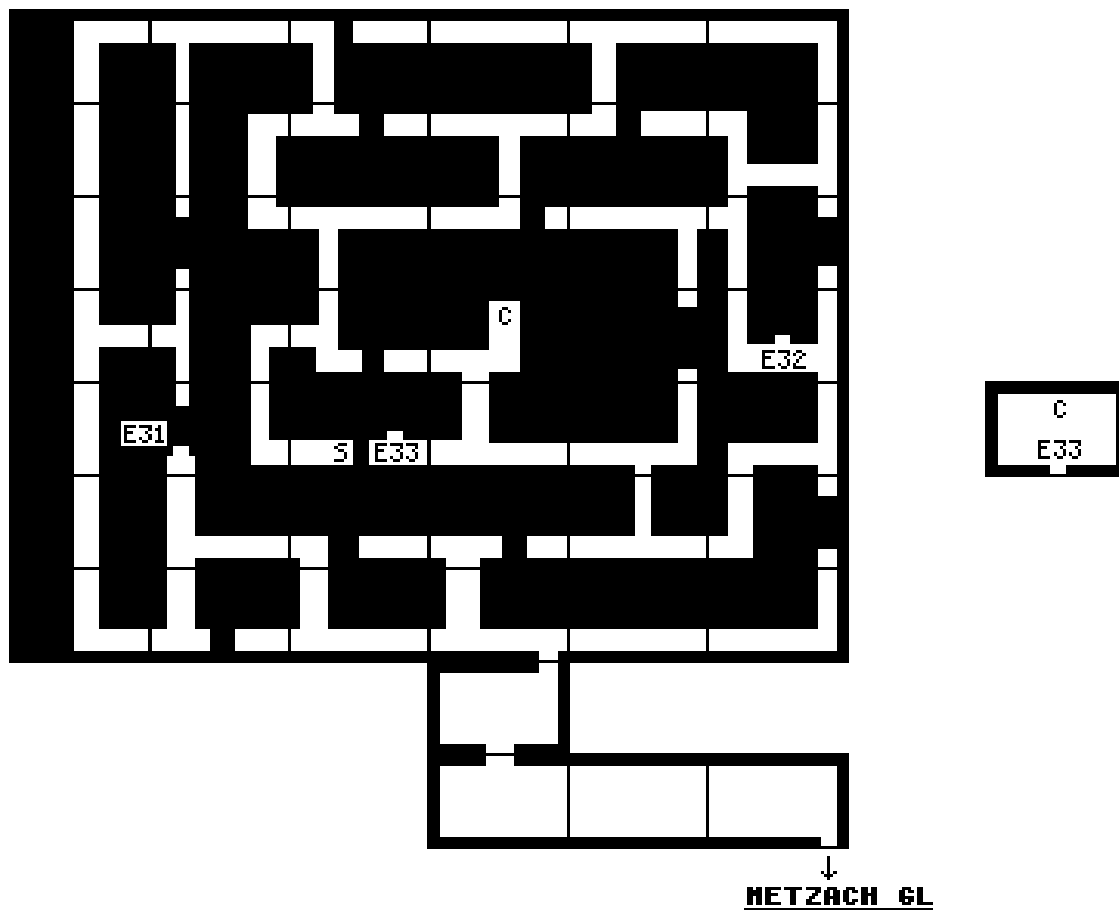
CINQUIEME ETAGE



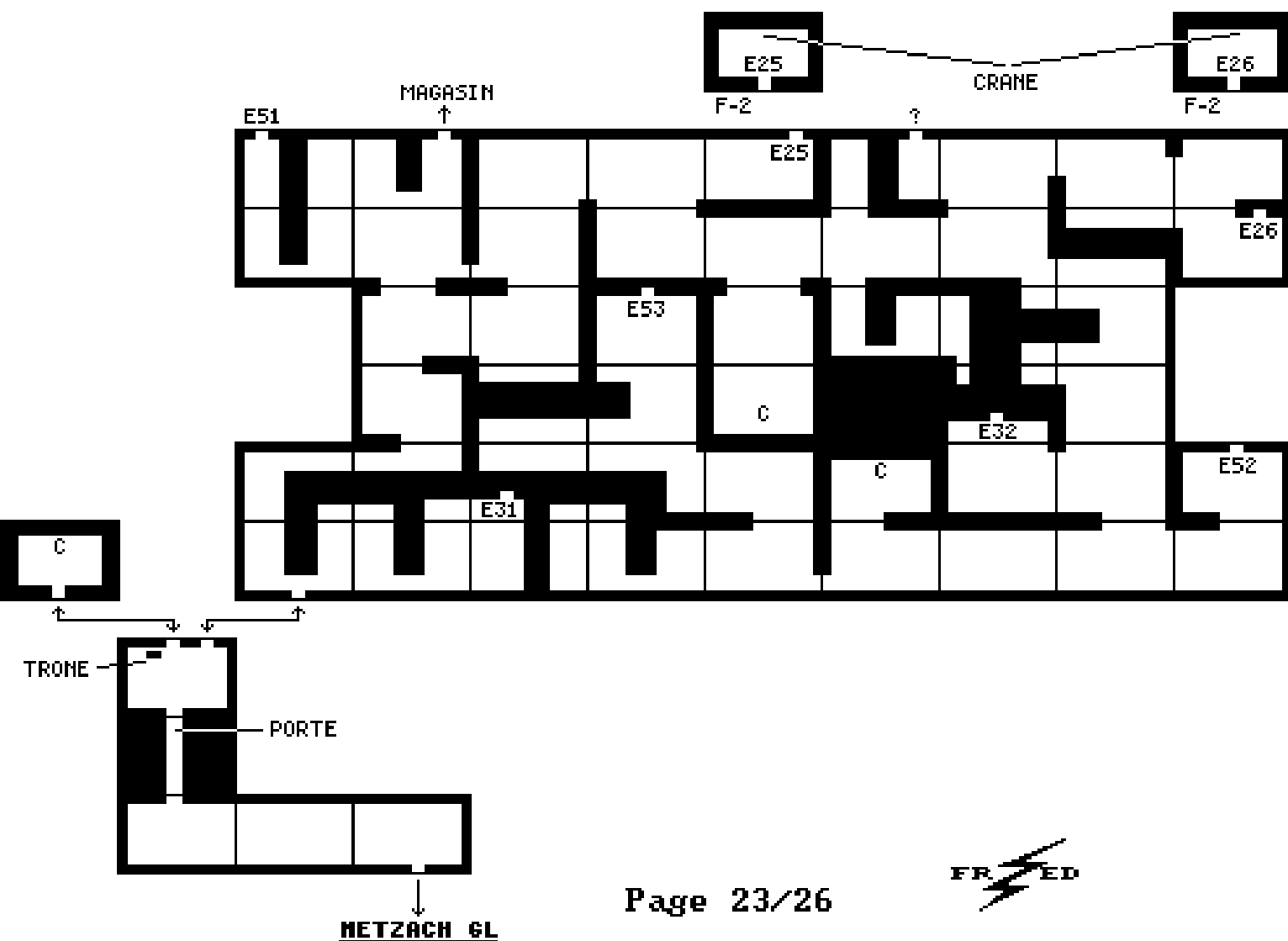
CARPHENNOCK



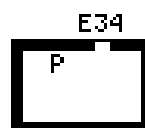
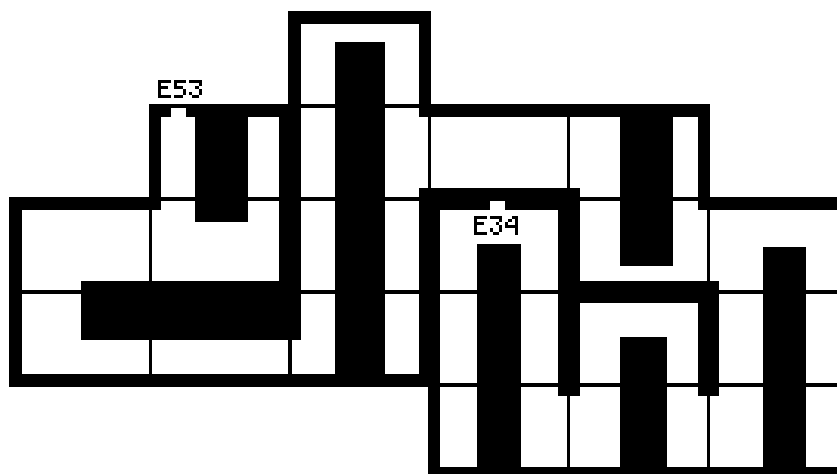
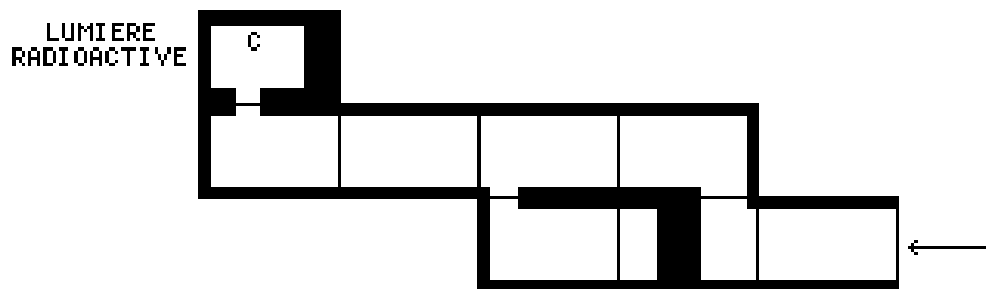
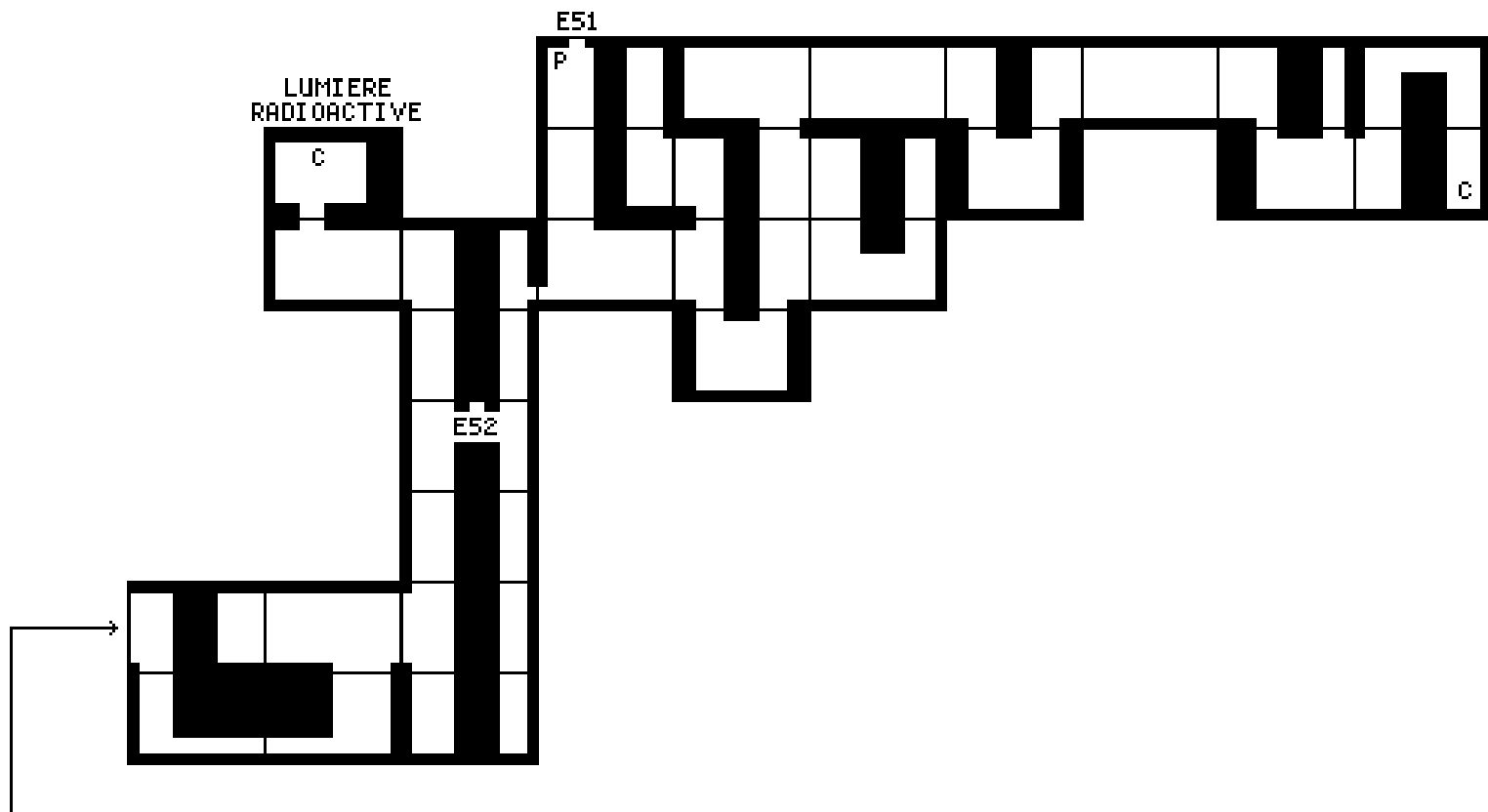
JARDIN



TROISIEME ETAGE

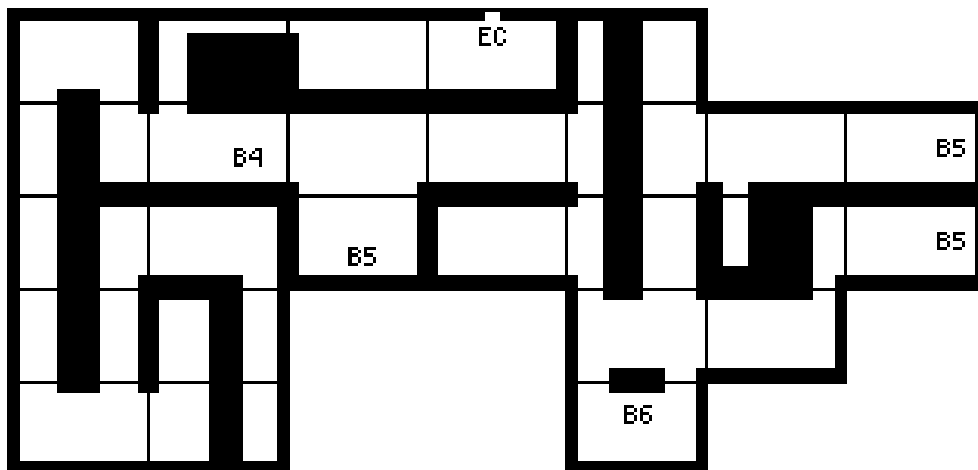
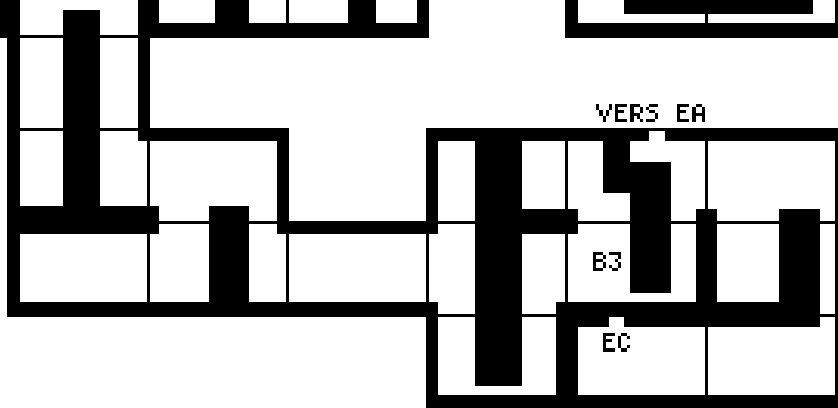
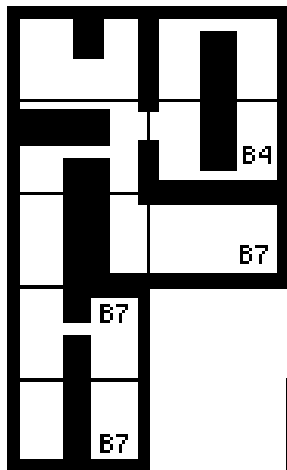
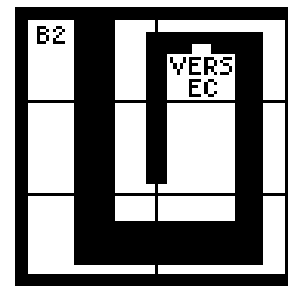
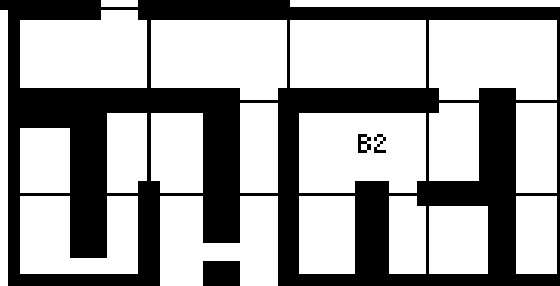
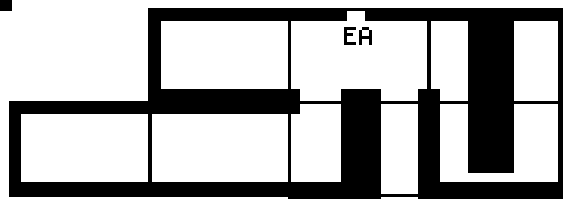
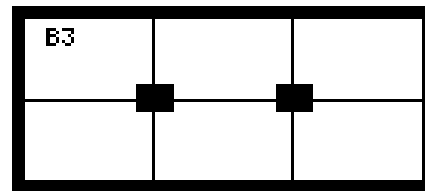
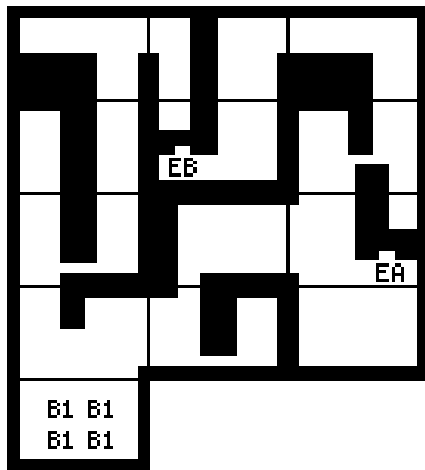


CINQUIEME ETAGE

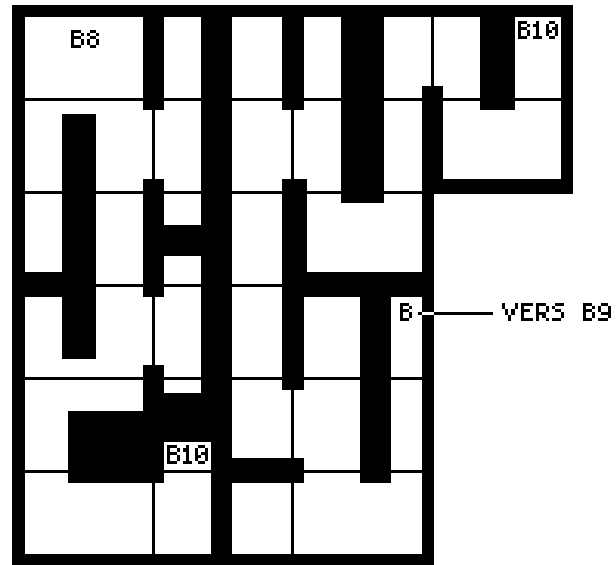
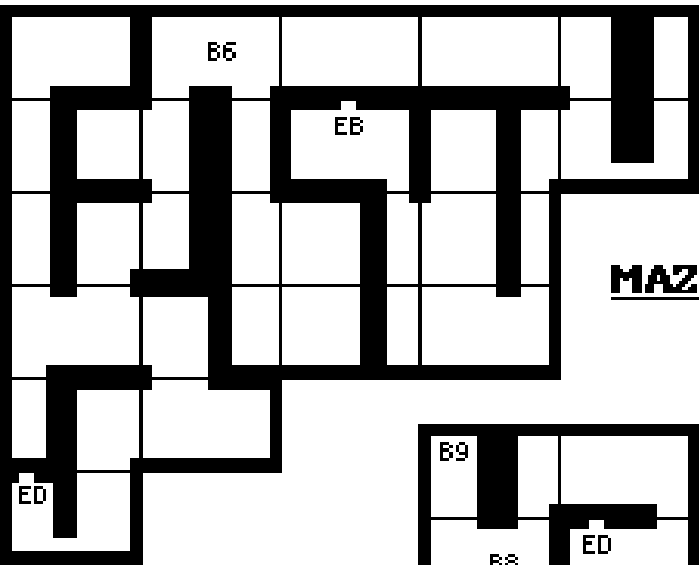


PUMPKIN ADVENTURE II

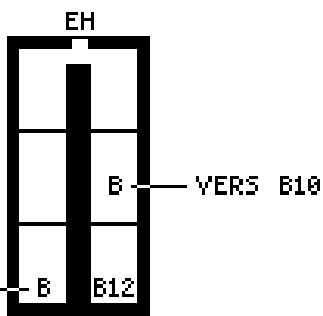
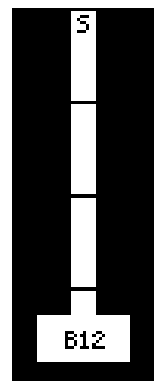
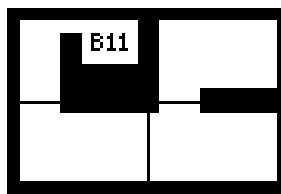
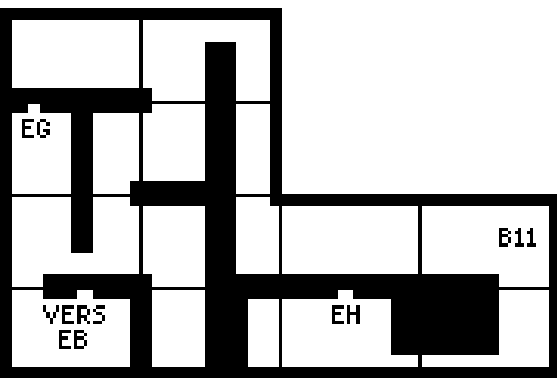
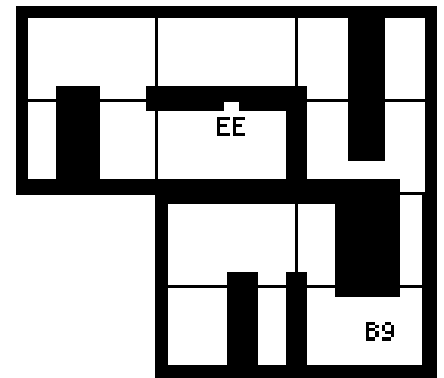
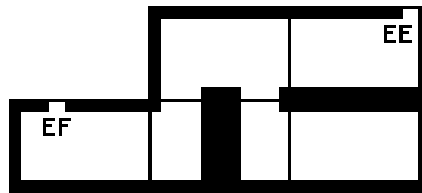
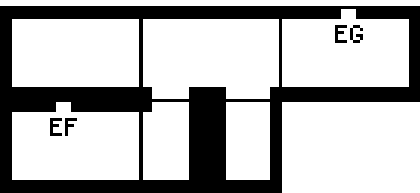
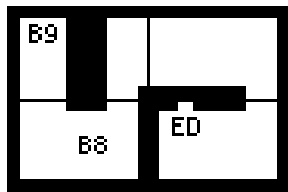
MAZE OF HOD



PUMPKIN ADVENTURE II



MAZE OF HOD



VERS B1

