

LE PERSONNAGE :

L'homme que vous dirigez à toutes les caractéristiques du barbare ! Balèze le mec !

Quand vous tuez les monstres, certains laissent un objet : armure, bouclier, cape, bague, scéptre, collier, carte, diamants, filtre de vitalité (bleu, bouteille ronde), tête de bélier et poison (rouge, bouteille triangulaire). Ces objets ne sont pas très utiles à part le filtre et la tête de bélier pour restaurer votre vitalité ; les moyens de protection ne sont pas très efficaces mais Rastan n'en a pas besoin. La carte permet de faire disparaître les ennemis d'un écran... il y a tellement d'ennemis !

Les armes sont très importantes, vous avez au début une épée (blanche, tout à fait normale), vous pouvez acquérir la masse (même puissance que l'épée mais l'avantage est que vous pourrez toucher vos ennemis de plus loin), la hache (plus puissante) et enfin l'épée de feu (très puissante, elle envoie une boule de feu qui désintègre l'adversaire).

Le saut doit être parfaitement maîtrisé. Il y a les petits : touche GRAPH et les grands sauts : touches GRAPH + curseur Haut. Vous pouvez aussi sauter contre les murs : touches curseur Haut + curseur Gauche ou Droit + GRAPH quand vous êtes contre le mur. Après la technique du saut, il faut apprendre la technique de combat selon l'arme que vous possédez. Si vous avez l'épée de feu, pas de problème. Quant aux autres armes, vous pouvez les utiliser de plusieurs façons :

- En vous approchant de l'ennemi et en vous abaissant (chevaliers et squelettes).
- En pointant votre arme vers le haut : touches SPACE + curseur Haut (oiseaux et autres monstres volants sinon pour tuer ces monstres, vous pouvez vous abaissez et donner des coups d'épée).
- En pointant votre arme vers le bas : touches GRAPH + curseur Haut pour sauter, quand vous retombez sur l'ennemi : touches SPACE + curseur Bas. Cette méthode est la plus efficace : un ennemi que vous tuez en quatre coups d'épée normale sera tué en une fois avec cette même arme grâce à cette méthode.

LES MONSTRES :

Il n'y a pas beaucoup d'ennemis. Il est donc facile de savoir à l'avance leurs façons d'agir. Certains ont une arme, d'autres lancent des projectiles, d'autres encore viennent vous attaquer au corps à corps. Le monstre le plus puissant est le squelette (six coups d'épée ou de masse ou deux coups de hache).

Pour tuer tous ces petits monstres, la dernière méthode ci-dessus est bien la meilleure. Je vous conseille de tirer quand vous changez d'écran, en effet, certains monstres vous attendent (voir le plan). Un des ennemis ne vous causera aucun dommage si vous vous abaissez avant qu'il ne vous touche, c'est le jaguar ou la panthère (ce fauve apparaît vers le milieu du parcours, il court assez vite).

Les monstres de fin de Round sont légèrement plus forts. Vous les rencontrerez deux fois chacuns, la seconde fois dans le Round 7. Il y a le Gardien (jaune avec une lance), l'Homme-Oiseau (de votre taille), le Sorcier (rouge, il lance des boules d'énergie), le Chevalier (vert avec une épée) et enfin le Dragon. L'épée de feu est bien sûr l'arme qui tura le plus rapidement vos adversaires mais elle ne lancera pas de boule de feu.

- Pour tuer le Gardien, placez-vous au milieu de la salle, abaissez-vous et tirez !

- L'Homme-Oiseau est déjà moins facile à vaincre. Si vous avez la masse, laissez-le venir à votre rencontre et tirez. Si vous avez l'épée (la masse peut disparaître pendant le combat), avancez vers lui, il s'envole, placez-vous sous celui-ci et donnez des coups d'épée vers le haut. S'il est toujours vivant, faites un grand saut avec l'épée en bas. Recommencez l'opération jusqu'à élimination. Il faut 40 coups d'épée ou de masse ou 7 coups d'épée de feu. Quand vous le rencontrerez la seconde fois dans votre quête, avancez vers lui sans crainte, il ne s'envolera pas !

- Le Sorcier : deux techniques pour le tuer : soit vous avancez vers lui en vous abaissant pour éviter le projectile soit vous sautez par dessus le projectile (technique plus rapide mais plus meurtrière pour Rastan).

- Le Chevalier : avancez, il saute très haut, mettez-vous sous celui-ci et pointez votre épée vers le haut.

- Le Dragon, le monstre le plus difficile à abattre, placez-vous au milieu de la salle et donnez des coups d'épée (ou autres) vers le haut.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES (R=Round/P=Partie) :

Vous aurez remarqué des lettres sous certains écrans des plans. Elles vous permettent de vous aider à passer ces écrans dans les meilleures conditions.

E : Ecrabouilleurs

L : Lances ou stalagmites sortant du sol

T : Stalactites tombant du plafond

S : Sauter sur les parois des murs









BF : Boules de feu

- A (R1/P1) : Un petit saut puis un grand saut.
- B (R1/P1, R3/P1, R4/P1, R4/P2, R5/P1, R7/P1) : Un grand saut puis un petit.
- C (R2/P1) : Deux grands sauts.
- F (R2/P1, R5/P1, R7/P5) : Trois grands sauts.
- G (R3/P1) : Un petit saut puis des grands pour tuer les monstres.
- H (R4/P1, R4/P2, R6/P1) : Petits sauts !
- I (R6/P1, R7/P3) : Un petit saut puis deux grands.
- J (R6/P1) : Trois petits sauts.
- K (R7/P2) : Deux petits sauts puis un grand (en partant du point D). En allant au point D : des petits sauts.
- N (R7/P4) : En partant du point D pour aller dans l'écran de gauche : un grand saut et l'arme pointée vers le bas.
- O (R5/P2) : Pour éviter la masse, faites un petit saut avant de tomber (vous serez donc face au mur droit), retournez-vous pour que votre arme soit contre le mur droit.
- P (R7/P4) : En partant du bord droit : un grand saut puis deux petits. En partant du bord gauche : un petit saut, deux grands puis encore un petit.
- R (R7/P5) : Deux petits sauts puis un grand.
- U (R7/P5) : Trois solutions :
- Quand vous venez de la droite pour aller vers le haut : un petit saut, un grand, se retourner en se plaçant sur le bord gauche pour prendre l'épée puis un grand saut.
 - Quand vous venez de la droite et que vous y retournez : suivez les indications ci-dessus jusqu'à ce que vous preniez l'épée ensuite déplacez-vous vers le bord droit et faites un grand saut puis un petit.
 - Quand vous venez du haut : Laissez-vous tomber de la corde et suivez les indications ci-dessus pour retourner vers le haut ou pour aller à droite.
- Z (R4/P1) : Entrez dans l'eau puis deux petits sauts.

CONCLUSION :

Un jeu très facile, vite lassant. On peut le finir très vite car il y a une option continue quand la vie nous a quitté. Mais c'est déjà moins facile de faire le trajet sans perdre. Si vous trouvez toujours ce jeu ennuyant, faites des retours en arrière ! Prenez des chemins difficiles ! Quand vous passez une salle difficile dans un sens, essayez de la traverser dans l'autre, c'est plus dur et plus amusant.

LEGENDE :

-  : UN ECRAN
-  : LA SALLE D'UN MONSTRE
-  : UNE PORTE
-  : L'EAU
-  : LE FEU
-  : UN ENNEMI
-  : TETE CRACHEUSE INDESTRUCTIBLE
-  : LIANE ET CORDE

D : DEPART

1 : L'EPEE DE FEU

2 : LA MASSE

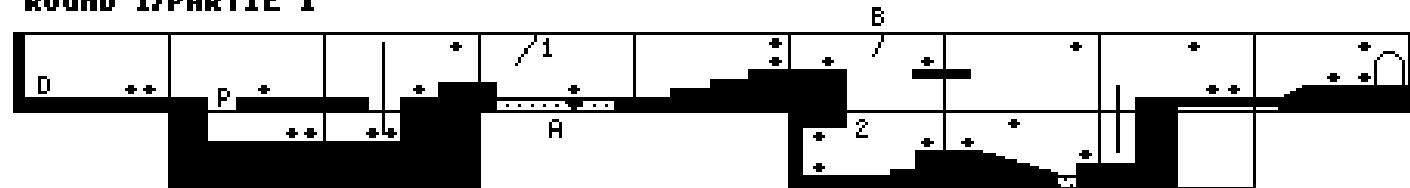
3 : LA HACHE

P : PIERRE A DETRUIRE

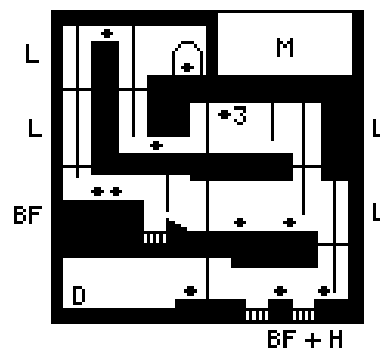
PF : PLATE-FORME

VOIR LES EXPLICATIONS POUR LES LETTRES NE FIGURANT PAS DANS LA LEGENDE.

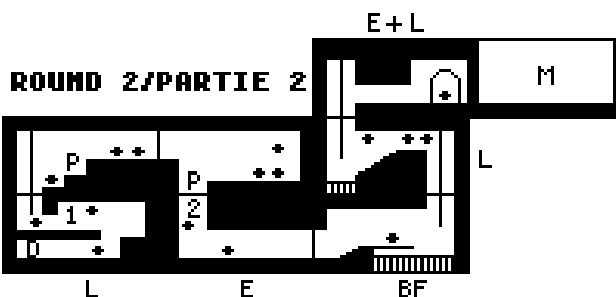
ROUND 1/PARTIE 1

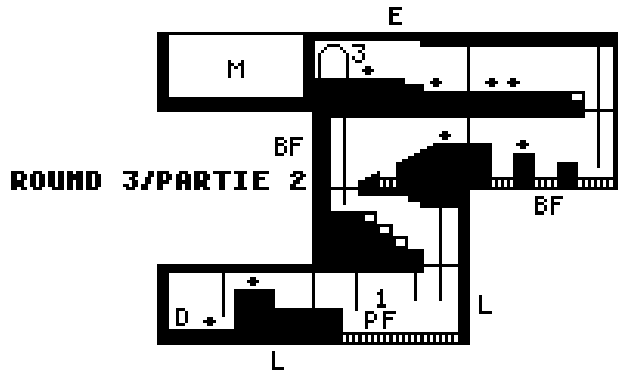
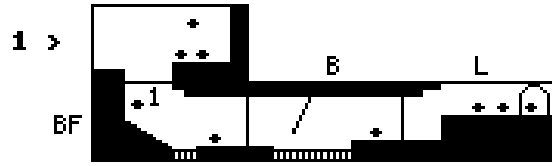
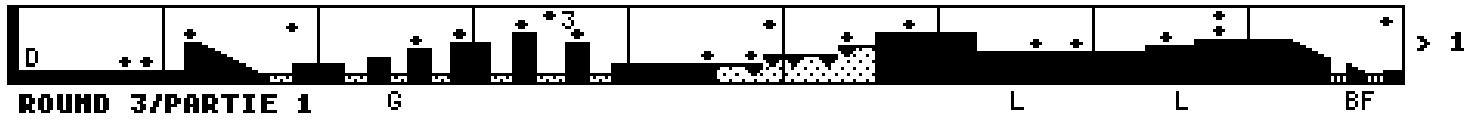


ROUND 1/PARTIE 2

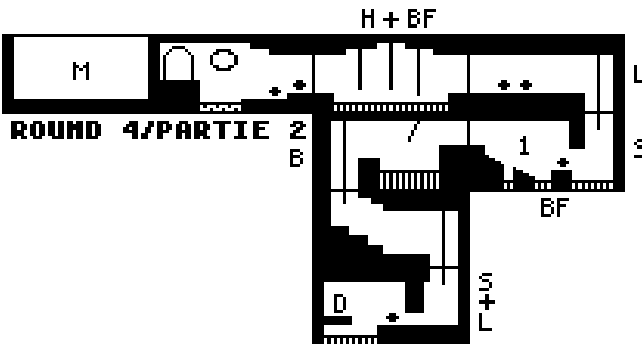


ROUND 2/PARTIE 1

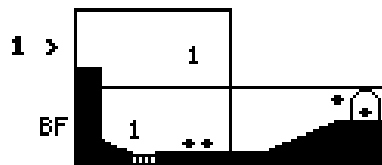
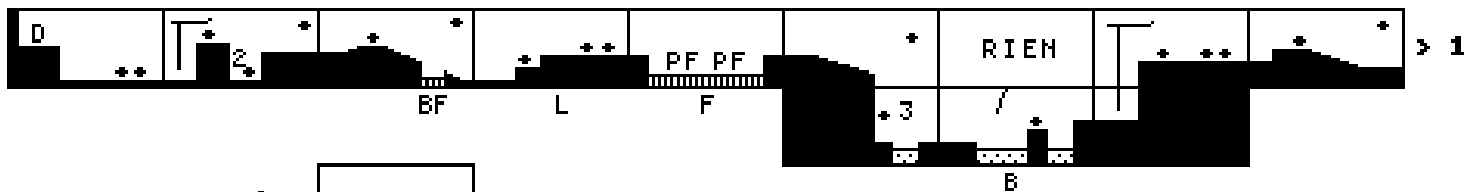




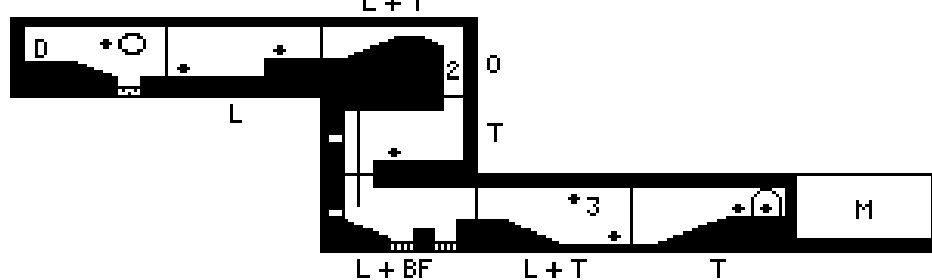
ROUND 4/PARTIE 1



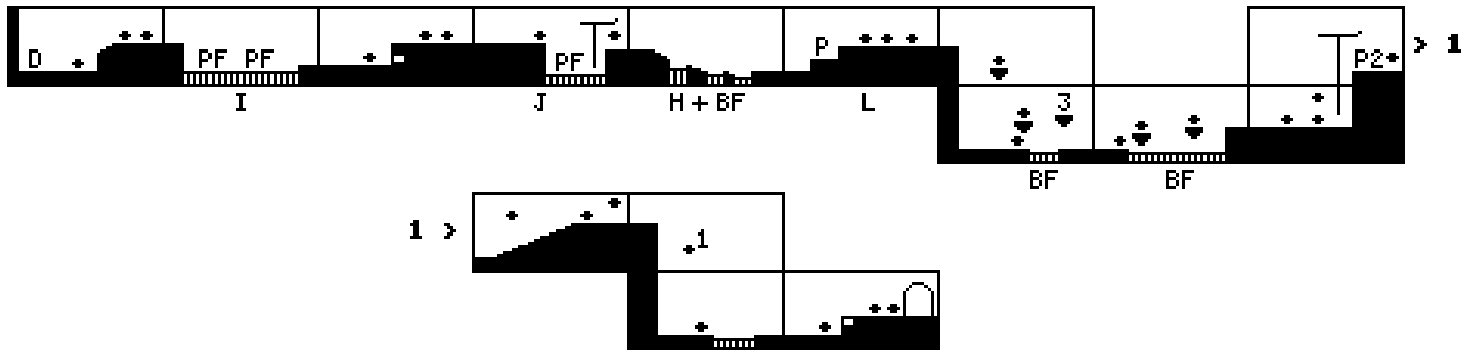
ROUND 5/PARTIE 1



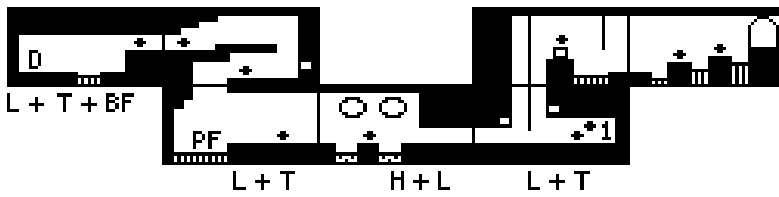
ROUND 5/PARTIE 2



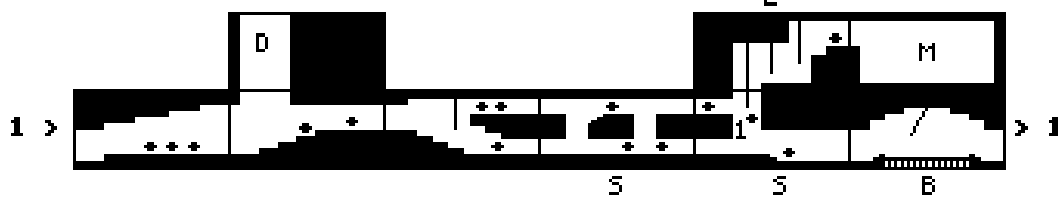
ROUND 6/PARTIE 1



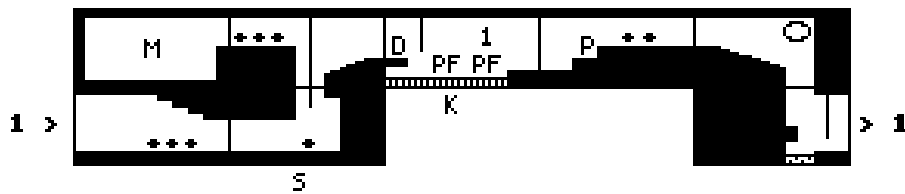
ROUND 6/PARTIE 2



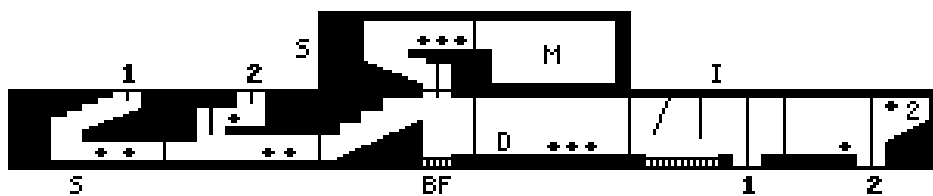
ROUND 7/PARTIE 1



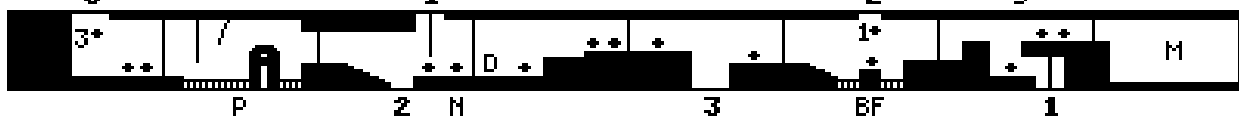
ROUND 7/PARTIE 2



ROUND 7/PARTIE 3



ROUND 7/PARTIE 4



ROUND 7/PARTIE 5

