

STRATEGIE : Dans un premier temps, il est nécessaire de reconnaître le labyrinthe (en amassant de l'argent et des clefs) avec le chien Pochi (MONSTER) qui est invulnérable sauf quand il attaque un des grands monstres. Il faut ensuite prendre le personnage qui convient le mieux à la partie à explorer. Attention, les personnages ont des objets qui leur sont propres, par exemple : s'il y a beaucoup de blocs de pierre, prenez la fille Lyll (ELF) et sélectionnez la pioche.

Allez chercher les couronnes les plus inaccessibles, les plus loin en premier, les grands monstres sont faciles à tuer au début.

LES PERSONNAGES : La famille WORZEN :

Le père, Xemen (WARRIOR), peut endosser l'armure, très utile dans les combats. La mère, Maia (WISARD), est la seule qui puisse voler grâce à la cape.

Le fils, Royas (RANGER), est le seul qui puisse prendre l'épée. La fille, Lyll (ELF), saute très haut malgré sa taille.

Les grands parents, Dawel et Geera, sont sages et expérimentés. Le chien, Pochi (MONSTER), est fidèle et obéissant, il peut se mêler aux autres monstres sans se faire remarquer.

PETIT TRUC : Quand vous aurez tué le premier des grands monstres, vous serez en possession d'une couronne qui vous permettra de vous déplacer dans le labyrinthe. Voilà ce qu'il faut faire : sélectionnez le personnage qui peut prendre la couronne, c'est à dire le RANGER, puis sélectionnez-la parmi les trois objets que vous pouvez emporter, quand vous arrivez près d'une statue, mettez-vous dessous, sautez et appuyez sur le bouton qui permet de monter. Ce truc ne fonctionnera pas toujours, cela dépend du nombre de couronnes en votre possession.

Pour acheter le BOUCLIER (95 gold), il faut utiliser ce truc avec une des quatre statues disposées non loin du dragon. Pour prendre l'EPEE, il faut procéder de même... à vous de trouver (une indication tout de même : il faut les quatre couronnes !).

FIN : Pour tuer le dragon, il faut avoir sélectionné l'EPEE et le BOUCLIER et se placer sous le dragon. Il n'y a donc que le RANGER qui peut le tuer (en visant ses pattes). Une fois tué, vous verrez la liste des monstres (impressionnante) et quelques écrans.

CODES : La grand-mère vous les donne et le grand-père permet de les entrer. Les codes ci-dessous doivent être tapés en mode AZERTY.

- 1 couronne :
33VU 3S23 9S1A 6BDS
7XPF PB4U WX56 Z5U1

- 2 couronnes :
PUAP P1R3 P05Q 65FQ
049P EY2D S5RP 00B1

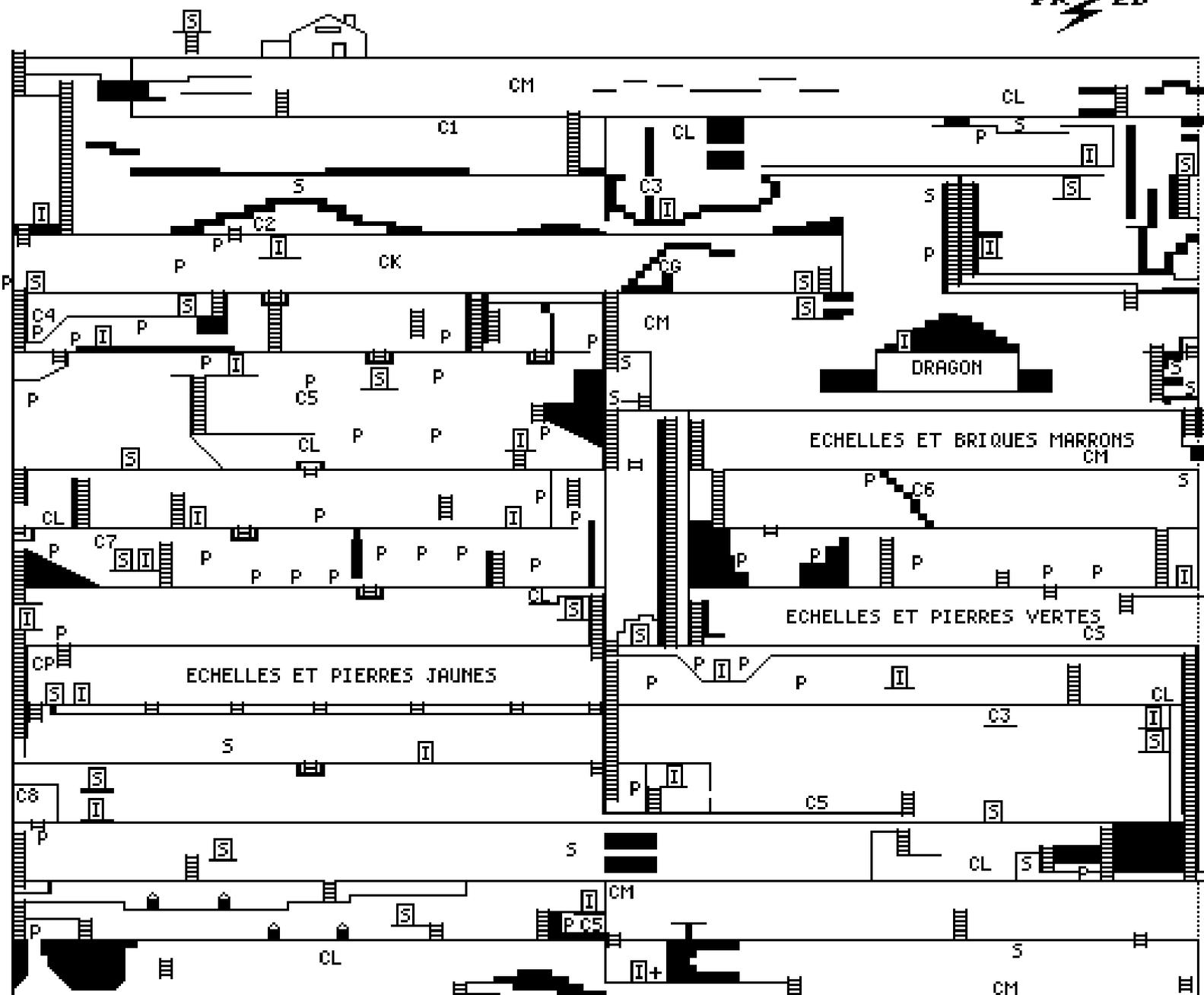
- 2 couronnes et bouclier :
W32Z EFH4 VR09 S7TR
T7VW 4Z7V GQCD ZB21



- 3 couronnes et bouclier :
W32G EDH3 BTY8 S6RR
T7VG 4Z7B WSXF E631

- 4 couronnes et bouclier :
5XQH 7RP4 F03J EDIT
3FH0 IQ5X VJR2 46R1

- épée, bouclier et 4 couronnes :
D8EC 517J 2GDE SV21
03PP AE4Z JRJ8 RTI3



LEGENDE :  : Magasin.  : Inn. S : Statue.
+ : Sautez sur le mot "inn" pour faire apparaître un magasin.
P : Pierres se volatilissant par simple contact.

Allez dans les Inn pour restaurer votre vitalité et vos pouvoirs magiques (10 GOLD), vous pourrez changer d'objet (très utile).

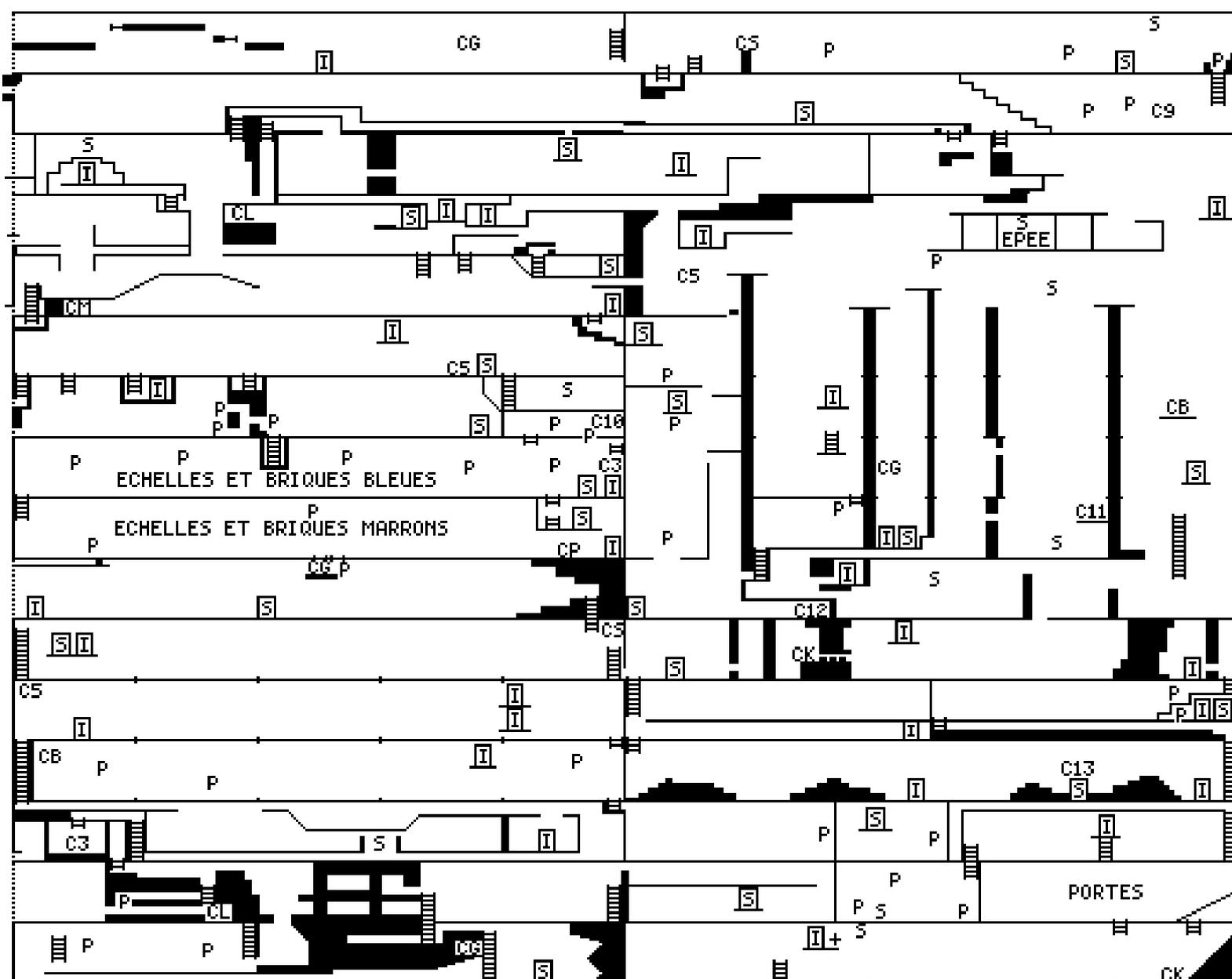
CL : Filtre de vitalité. CG : Argent.
CM : Filtre magique. CS : Parchemin (vitesse).
CK : Clefs (keys). CP : Poison !

C1 : la boule permet de vous ramener à la maison.

C2 : les chaussures étoilées permettent de tuer vos adversaires en leur sautant sur le dos.

C3 : la couronne vous emporte dans un autre monde d'où l'on ne revient pas toujours !

C4 : le harpon permet de déplacer des blocs de pierre (attention aux effets imprévisibles).



C5 : les bouteilles. Celle avec des ailes permet de recouvrer la totalité de votre vitalité si vous veniez à périr. Celle sans les ailes vous redonnera des pouvoirs magiques.

C6 : le gant de boxe inflige plus de dommages à l'ennemi.

C7 : l'armure permet de tuer les monstres par simple contact.

C8 : les chaussures à ressort vous font sauter plus haut (attention à l'atterrissage).

C9 : le gant permet de déplacer les blocs de pierre.

C10 : la clef magique ouvrira toutes les portes jusqu'à ce que vous n'ayez plus de pouvoirs magiques.

C11 : la cape permet de voler mais elle "bouffe" vos pouvoirs magiques très rapidement.

C12 : la baguette magique permet de tirer plus loin.

C13 : la pioche détruit tous les blocs de pierre.

L'épée et le bouclier ne se trouvent pas dans les coffres.

La Croix que vous obtiendrez en tuant un monstre permet de désintégrer tous vos adversaires.