

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluçe

Préparation et départ pour le premier donjon :

Après la scène d'introduction sortez de la mini salle du trône et partez vers la droite pour trouver une échelle. Descendez la afin de trouver quelque coffres. Mais cette salle renferme plusieurs secrets. Le premier se trouve au centre du pentacle, en effet lorsque vous passez à cet endroit vous pouvez si vous le souhaitez effectuer une série de 4 combats de plus en plus dur pour espérer remporter quelques lots intéressants si vous y parvenez (à noter que par la suite d'autres niveaux de difficulté seront déblocables afin de gagner de meilleurs lots). Approchez-vous de chacune des 2 stèles et appuyez sur la touche enter afin de trouver 1 fouet et de déclencher un combat sur l'autre, une fois ce combat terminé (sans fuite) un personnage vous parle de la contrée de la terre. Remontez alors à l'étage et dirigez-vous vers la gauche pour trouver un marchand. Sortez ensuite par le bas de la maison et dirigez-vous en bas à gauche jusqu'à trouver un chemin avec un panneau. Suivez ce chemin pour vous retrouver dans la contrée de la Terre.

Rien de bien dur ici si ce n'est les combats de monstres aléatoires. Dirigez-vous encore une fois tout en bas à gauche pour trouver un trou, laissez-vous tomber et suivez le chemin jusqu'à l'autre sortie symbolisée par un bloc lumineux pour trouver 2 nouveaux coffres. De retour dans le souterrain dirigez-vous à droite pour pénétrer dans le premier donjon du jeu : le donjon sylvestre.

Donjon sylvestre :

Ce donjon est loin d'être compliqué. Suivez simplement le chemin qui s'offre à vous. Vous pourrez retrouver des pentacles qui si vous allez en son centre vous permettra d'ouvrir quelque coffres ou même de progresser après un petit combat. Effectuez les 4 combats dans l'avant dernière salle pour révéler la porte du boss. Franchissez cette dernière et placez-vous au centre du pentacle pour démarrer l'affrontement.

BOSS : Armée des ténèbres

Niveau minimum recommandé : 7

Rien de bien dur, il vous suffit d'enchaîner et de terrasser les 3 vagues d'ennemis pour gagner. Si vous avez réussi le défi de combat au début du jeu vous viendrez à bout de l'armée très facilement. Dans le cas contraire vous ne devriez pas non plus avoir trop de difficultés.

En route pour la contrée marine :

Une fois le boss vaincu vous obtenez la force de la terre. Dirigez-vous à présent en haut à droite pour ressortir de la zone et rejoindre Hero Town. Si vous retournez dans la maison vous constaterez qu'un nouveau marchand a fait son apparition. De plus vous avez déblocqué le second niveau de difficulté du défi de combat au sous-sol ; Si vous possédez la compétence Brasier I avec Ylva vous pourrez détruire les caisses en bois dans la salle au marchand en appuyant simplement sur entrée devant elles pour récupérer 2 coffres, dans le cas contraire il vous faudra revenir plus tard. Sortez de la zone par le chemin en haut à gauche pour découvrir la contrée marine. Inutile d'aller dans l'eau vous ne pourrez pas atteindre le donjon. Descendez plus bas dans la zone pour trouver un vieux monsieur qui peut vous louer un radeau ou un bateau. Prenez le radeau et remontez tout en haut pour sortir par le petit canal avec le radeau. Suivez-le jusqu'au bout pour trouver la maison des fées. Parlez à celle présente pour obtenir le sortilège des fées (sort très puissant). Ressortez et

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluce

retournez voir le marchand pour louer un bateau et larguez les amarres direction le donjon. Vous remarquerez très vite un petit labyrinthe. Trouvez l'entrée de ce dernier pour rejoindre l'entrée du donjon. Comme dans la précédente région vous pourrez récupérer des coffres en sortant par l'autre issue. Pénétrez ensuite dans le donjon marin.

Donjon Marin :

Dès le début, vous êtes confronté à une petite énigme mais qui s'avère être galère quand on sait qu'on peut tomber sur des monstres n'importe où. Tombez dans le trou à gauche pour trouver un coffre. Tombez dans celui de droite pour trouver 2 coffres et la bonne sortie vers la salle suivante. Prenez place dans le bateau et partez vers la gauche. Entrez dans le pentacle pour pouvoir actionner l'interrupteur, puis revenez sur vos pas. Partez à présent vers la droite et utilisez les stèles comme téléporteur pour actionner le second interrupteur. Vous trouverez également un coffre entre les piliers. De retour dans la salle au bateau vous constaterez qu'une porte est apparue. Franchissez-la et continuez par activer le cristal pour débloquer la porte. Sortez par cette dernière. Dans cette nouvelle grande salle prenez le bateau pour atteindre les coffres et le pentacle qui vous permet de rejoindre l'avant dernière salle. Dans celle-ci parlez à la fée pour qu'elle vous régénère totalement et passez la porte et prenez place dans le pentacle pour affronter le boss.

BOSS : Esprit maléfique de glace

Ce boss est assez facile quand on connaît ses points faibles. Utilisez des attaques de feu pour en venir à bout facilement. N'utilisez surtout pas d'attaque de glace ça soignerait le boss. Après ce combat l'esprit de l'eau vous remet la force de l'eau et vous vous retrouvez à nouveau à côté du marchand.

En route vers la contrée du feu :

Vous pouvez dès à présent participer à une chasse au trésor en bateau en parlant au marchand de la contrée marine. Sinon en retournant dans la maison du début vous constaterez qu'un nouveau marchand a fait son apparition et qu'un nouveau niveau de série de combat est disponible au sous-sol. À partir de ce moment mieux vaut que Ylva soit au niveau 12 pour pouvoir vous téléporter aisément partout dans les lieux déjà visités. Partez ensuite vers la contrée du feu en bas à droite.

Nouvelle zone remplie d'ennemis. Traversez-la jusqu'à arriver en haut à droite pour trouver un passage vers le village fumant. À l'intérieur parlez au habitant pour découvrir quelques secrets le premier vous proposera un défi pour gagner une récompense. Au fond vous trouverez un marchand qui vous dira qu'il est fermé et également une auberge. Parlez au seul personnage restant et acceptez de lui venir en aide pour accéder au donjon fumant.

Donjon fumant :

Franchissez les premières salles pour atteindre la grande salle. Partez alors à gauche et mémorisez l'emplacement des 5 volcans. Retournez dans la grande salle et partez à droite. Positionnez-vous au centre uniquement des pentacles correspondant à l'emplacement des volcans dans l'autre salle pour pouvoir continuer (les autres sont inutiles). De retour dans la grande salle vous remarquerez qu'un

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluçe

passage est apparu, franchissez le et parlez à la fée pour vous faire régénérer et positionnez vous dans le pentacle à gauche pour être téléporter devant l'entrée de la salle du boss.

BOSS : Esprit maléfique de feu

A l'image du précédent boss pour vaincre celui ci utilisez des techniques de glace et de vent, pour en venir à bout. L'esprit vous remet alors la force du feu et vous vous retrouvez dans le village fumant.

Petit secrets :

De retour au village fumant, le marchand s'est réapprovisionner et vous pouvez lui acheter plein de chose. L'échelle dans le village vous mène au sous-sol ou un dragon vous propose de l'affronter. Une fois vaincue il vous remet quelques récompenses. Téléportez vous à la contrée marine pour récupérer un radeau et empruntez le même chemin que pour aller voir la fée la première fois. Vous trouverez alors un trou dissimulant une nouvelle fée augmentant de 200 les PV et PM d'un de vos alliés. Un nouveau niveau de difficulté est également débloqué au sous sol de la maison du héros.

Contrée de l'air et village Aera :

Sortez par l'issue en haut à droite de Hero Town pour rejoindre la contrée de l'air. Traversez la et passez sous l'arche en haut à droite pour rejoindre le village Aera. Parlez au habitant pour obtenir de précieuses informations sur la manière d'entrer dans le prochain donjon. Sortez par le nord pour rejoindre un nouvel endroit. Louez un dirigeable au monsieur à l'entrée et partez en exploration. Vous pourrez trouver 3 coffres en chemins ainsi qu'une fissure au bout à droite dans laquelle se cache une nouvelle fées qui vous offrira le soin ultime (Sort très utile). Partez alors à gauche pour trouver l'entrée du donjon.

Donjon de l'air :

Lisez les instructions des stèles car tous le temple se base sur leur parole. Pour ceux qui n'aurait donc pas compris passez sous l'arche de gauche (seconde en partant de la droite car on écrit de gauche à droite). Dans la grande salle partez à gauche et activez la stèle à droite (attention je dis bien à droite et non pas à gauche). Puis partez à droite et gagnez le combat du pentacle pour pouvoir continuer en allant en bas. Dans cette salle oubliez le coffre à droite et ouvrez les 2 à gauche l'un d'un contient un objet et l'autre vous permettra de continuer. Vous avez du le remarquer mais une fissure est apparu et s'est agrandi dans le mur. Passez par cette dernière pour rejoindre une salle avec un dirigeable. Utilisez le pour atteindre tous les coffres de la salle et la grande porte. Il vous reste alors une dernière énigme. Les cristaux sur les murs et les indications des stèles à l'entrée du donjon vous indique la bonne porte. Il vous faut donc prendre Droite, Gauche et Milieu pour atteindre le boss.

BOSS : Assura

Les techniques de glace, de foudre, de confusion et de paralysie sont ici les bienvenues pour vaincre ce boss impressionnant mais très facile lorsqu'on possède ces techniques. Une fois vaincu vous obtenez la dernière force.

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluce

Le Royaume des Ténèbres :

Une fois le boss vaincu, la boutique du village Aera ouvre ses portes. Vous pouvez également faire une course de dirigeable en parlant à l'homme qui vous les loue. De retour à Hero Town vous pourrez essayer un nouveau niveau de combat à la chaîne. Mais surtout vous remarquerez l'apparition du roi parlez lui pour savoir comment entrer dans le royaume des ténèbres. La téléportation est alors indispensable. Téléportez vous vers les différentes régions visités pour trouver les 4 zones secrètes. La première se situe au niveau de l'entrée de la contrée de la terre, la seconde se trouve en haut à gauche de la contrée marine, la troisième à gauche du vendeur du village fumant et la dernière en bas à gauche de la contrée de l'air. Une fois les 4 clés en poches retournez à Hero Town et contournez la maison pour trouver le pentacle. Placez et vous au centre et grâce au 4 clés vous serez téléportez dans le royaume des ténèbres.

Partez tout à gauche pour trouver un dirigeable et explorez la zone pour trouver les 3 coffres renfermant 3 ombres obligatoires pour rentrer dans le prochain donjon. Une fois les ombres en poches placez vous dans le pentacle au nord pour atteindre le château des ténèbres.

Le château des ténèbres :

Dès le début il faut choisir entre droite et gauche. Si vous prenez gauche vous pourrez accéder à de nombreux coffres. Mais pour continuer il vous faut prendre à droite, suivez alors le chemin pour trouver une stèle qui vous demanderas un code. Si vous n'avez pas le bon code vous atteindrez une zone de 3 salles au bout desquelles une stèle vous donneras le code et vous ramèneras devant la première stèle. Entrez le bon code pour pouvoir progresser, affronter le démon dans le pentacle pour continuer. Montez ensuite la corde et redescendez l'autre corde pour trouver 2 coffres, franchissez alors une des 2 portes. Récupérez les coffres et passez par la fissure. Passez ensuite sous l'arche pour trouver les 5 esprits (il ne faut pas oublier Garrim) parlez justement à Garrim pour avoir la solution. Passez alors derrière lui et appuyez sur enter pour qu'une mini cinématique se déclenche révélant ainsi la Porte du boss. Montez alors les escaliers pour trouver la reine des ténèbres et parlez lui pour déclencher l'affrontement.

BOSS : Roi Démon

Niveau minimum recommandé : 20

Assez dur sans techniques de lumières mais faisable. La meilleur technique est de lui balancer vos sorts les plus puissants (notamment le sortilège des fées car il est à base de lumière) et d'essayer en même temps de le paralyser. N'hésitez surtout pas à vous soigner avec des sorts ou des potions. Une fois vaincu, vous réaliserez assez vite que vous n'en avez pas fini !!!

BOSS : Dieu Démon

La glace, la foudre et la lumière sont ses points faibles et le feu et les ténèbres ses points forts. Il est encore plus facile à paralyser que le roi démon et n'est donc pas un réel danger si ce n'est les 500 PV de dégâts minimum qu'il vous inflige.

Une fois vaincu vous êtes de retour à Héros Town au même endroit ou vous avez commencé l'aventure et vous pourrez assister au crédit du jeu.

Cependant vous n'en avait pas fini, une nouvelle cinématique vous décrira la nouvelle situation après le crédits et ce sera à vous de la résoudre.

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluce

Nouvelle équipe :

Parlez désormais au roi pour changer d'équipe. Le mieux serait de garder la nouvelle (car plus puissante) et d'aller vous entraîner sur le défi de combat au sous-sol (vous remarquerez que vous avez accès au dernier niveau de combat et que vous pourrez récupérer Excalibur en le terminant). Oscar peut également vous téléporter si il est niveau 10 minimum. Vous remarquerez la présence du dernier marchand dans la maison.

Direction la contrée de la terre et cherchez un trou dans le sol pour rejoindre le nouveau donjon.

Temple de Terra :

Nouveau temple bien galère. Commencez par vous placer entre les 2 statues pour descendre. Remontez par l'escalier pour ouvrir le coffre et redescendez plus bas. Passez à gauche du pilier central pour éviter un démon à droite et poursuivez. Placez vous au centre du pentacle et allez activer la stèle de droite (l'autre lancera un combat contre un Belzébuth). Passez alors par le passage du milieu. Et affrontez les diabolotins dans le pentacle. Laissez vous tomber dans un des trous à droite pour continuer et allez activer la deuxième stèle en partant de la gauche pour atteindre le boss.

BOSS : Maître de l'ombre

Le feu et la lumière sont très efficaces contre lui mais éviter les sorts de ténèbres pour ne pas le soigner. Une fois vaincu franchissez la porte et allez parler à Terra pour obtenir le sortilège de la Terre. Vous pourrez alors revenir la voir avec l'autre équipe pour que celle ci possède également le sortilège.

Accès au temple d'Aquera :

Retournez dans la contrée marine et récupérez un bateau pour aller au bout de la zone. Peut-être avez vous remarqué un rocher différent lors de la première visite, dans tous les cas il n'y est plus et vous pouvez rejoindre le entrée du temple d'Aquera. Parlez à la dame pour obtenir un radeau et utilisez le pour pénétrer dans le temple.

Temple d'Aquera :

Lisez les instructions pour savoir quel chemin prendre. Montez alors dans le radeau et atteignez la salle principale. Partez à gauche et débarquez, passez derrière les statues et activé la stèle lumineuse. Retournez sur vos pas et allez à droite, prenez alors place dans le pentacle de droite, puis revenez. Le rocher de la salle principale à alors disparu. Entrez dans le pentacle et lisez le panneau. Activez alors la bonne stèle (l'autre vous renvoie à l'entrée) pour accéder au boss

BOSS : Hologramme d'Aquera

Ce coup ci il vous faut la puissance des ténèbres et aussi de la terre de la foudre et de l'air. Faites attention elle peut également se soigner. Une fois vaincu passez la porte pour trouver la véritable Aquera qui vous remet le sortilège de l'eau, et que vous pourrez également obtenir avec l'autre équipe.

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluce

Le vol de l'amulette :

Direction le village fumant. Commencez par aller voir la personne qui vous propose un défi pour voir quelques différences. En effet lorsque vous gagnez il ne vous donne pas la récompense, vous reste alors 2 possibilités : lui voler la récompense ou l'affronter pour gagner une meilleur récompense. Mais allez parler au chef pour pouvoir lui voler son amulette. Il vous envoie alors 2 gargouille qui une fois vaincu feront que le chef vous laissera l'amulette. Parlez lui de nouveau pour l'utiliser et vous rendre dans le prochain temple.

Temple de Fera :

Commencez par lire le panneau pour voir le chemin à ne pas prendre, prenez donc l'autre chemin et traversez la salle suivant pour lire un nouveau panneau. Suivez alors le fantôme pour poursuivre votre chemin. Dans la salle suivant si vous voulez lire le panneau au fond vous devrez affronter à 2 reprise un ogre. Allez plutôt activer la stèle de droite pour continuer (l'autre vous ramène à l'entrée). Poursuivez à gauche pour trouver un coffre et à droite pour atteindre la prochaine salle. Franchissez la ainsi que la suivante pour rejoindre le boss.

BOSS : Maître de la mort

Glace et lumière seront vos alliés et Ténèbres et feu vos ennemis. Vous pourrez utiliser le sortilège de la terre afin de l'estourbir quelques instants. Une fois vaincu rejoignez Fera pour obtenir le troisième sortilège très utile que vous pourrez aussi obtenir avec l'autre équipe.

Le domaine d'Aera :

Avant de repartir de la contrée du feu, explorez la en allant en bas à droite pour trouver une nouvelle fée qui donnera à Vera le bouclier des fées (sort de protection très efficace). Partez ensuite pour le village Aera ou vous découvrirez un cristal que si vous activez vous téléportera au domaine d'Aera. Louez un dirigeable et atteignez le temple d'Aera.

Temple d'Aera :

Activez la stèle. Dans la salle suivante franchissez la porte pour entrer dans une autre dimension. Évitez alors les trous et franchissez la porte. Activez ensuite le cristal et franchissez la nouvelle porte. Activez la stèle et en évitant les trous rejoignez le pentacle pour poursuivre dans le temple. Placez entre les statues pour changer de dimension et sortez de la salle. Activez l'interrupteur et passez rapidement dans le trou. Faites de même dans la salle suivante et placez vous sur le sol fissuré pour faire apparaître des passages qui vous emmènerons au boss.

BOSS : Duelliste

De l'eau, de la lumière et surtout pas de feu et de ténèbres pour vaincre ce boss qui peut s'avérer assez dur. À noter qu'au tour 2 et 3 le plus souvent il utilisera des buff et debuff d'agilité qui répétera tous les 4 tours. Une fois vaincu trouvez et parlez à Aera pour obtenir le sortilège de l'air (également disponible pour l'autre équipe), peu après elle vous parlera d'un dernier sage, la fin du jeu approche.

Power of Elements : The Dark Invasion

Soluce

Le dernier sage :

De retour à Hero Town, si vous êtes en possession de l'équipe de Lawrence (la deuxième donc) vous remarquerez l'apparition d'un visage familier à gauche de la salle du trône, si ce n'est pas le cas changez d'équipe pour qu'il apparaisse. Allez lui parler, il s'agit en fait de Garrim le Grand Sage, pour démarrer l'affrontement. Rien de bien difficile si ce n'est sa capacité sortilège ultime très puissante mais qui grâce au bouclier des fées le sera un peu moins. Feu et Ténèbres vous aideront à en venir à bout. Une fois vaincu il vous remet son fameux sortilège ultime (que vous ne pourrez avoir que avec Lawrence). Si vous lui reparlez vous pourrez le réaffronter (avec n'importe quel équipe) pour gagner quelques lots intéressants. Ce sortilège (soit dit en passant le plus puissant du jeu) mettez vous en route pour le royaume des ténèbres. Une fois sur place pénétrez dans le pentacle au nord comme la première fois pour être téléporté ce coup ci directement dans la salle du trône. Vous remarquez alors la présence du nouveau roi, parlez lui pour qu'il vous envoie dans le dernier donjon du jeu : le Grand Labyrinthe.

Le Grand Labyrinthe :

Sûrement le donjon le plus compliqué, mais facile quand on connaît la bonne méthode. La stèle en face de vous apprendra l'existence d'un nouveau code mais que vous ne connaissait pas. Partez par la porte de gauche pour éviter le Belzébuth derrière la porte de droite. Tombez ensuite dans le trou de droite pour éviter de retourner à l'entrée. Activez alors la stèle de gauche pour obtenir le code et revenir à l'entrée (l'autre ne vous fera qu'affronter un Belzébuth et revenir à l'entrée bredouille). Entrez le code dans la stèle pour atteindre un mini-boss (un Belzébuth) qui une fois vaincu vous permettra de continuer plus loin. Tombez dans le trou de droite et traversez la salle suivante. Un choix crucial s'impose alors, prenez à droite pour atteindre la toute dernière salle du boss : l'heure du combat final a sonné !!!

BOSS FINAL :

Avancez vers le trône et parlez au roi pour lancer l'affrontement face à un ennemi déjà combattu par le passé : le dieu démon. La technique reste identique, au détail que grâce au sortilège ultime vous pourrez en venir plus facilement à bout. Une fois vaincu le vrai affrontement peut commencer ! Le boss final du jeu est composé de toutes les formes du nouveau roi qui pour toutes sauf une vous avez déjà affronté : il est composé du maître de l'ombre, du duelliste, du maître de la mort et de la nouvelle forme, la mage de l'ombre. Pour les 3 premiers la technique est identique que la première fois, quant à sa dernière forme utilisez des techniques de foudres, et de lumière pour en venir à bout aisément.

Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin du jeu et le crédits !!!

Défi Ultime :

Une fois le jeu terminé, vous pouvez en parlant à Garrim toujours au même endroit vous frotter au Défi Ultime, ce défi vous propose de refaire l'intégralité des boss du jeu pour gagner 1000 XP, 1 bague de vie et 1 Excalibur.

Vous pouvez aussi réaffronter le boss final autant de fois que vous voudrez pour gagner des XP facilement.