



L'**Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo®** a pour vocation de rassembler sous une forme facilement consultable un maximum d'astuces et de solutions de jeux vidéo sur toutes plateformes de jeux

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **iPad**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : <http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm>

Nous nous efforçons de faire en sorte que ce document soit aussi exhaustif que possible : il comprend des astuces pour de vieux jeux, comme pour des jeux plus récents. Pour cette raison, l'**ETAJV®**, est constamment remise à jour et enrichie.

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes

Ces solutions vous guident dans le jeu du début à la fin. Elles concernent la plupart du temps des jeux d'aventure ou des jeux de rôle.

2) Codes de niveaux

Dans certains jeux, à chaque fin de niveau, vous obtenez un code d'accès. Lors d'une partie future, ce code vous permet de recommencer à jouer au niveau où vous vous étiez arrêté. L'**ETAJV®** vous permet ainsi de visiter tous les niveaux du jeu sans avoir à les terminer.

3) Cheat codes

Parfois, les programmeurs prévoient des codes spéciaux afin de tester facilement toutes les fonctionnalités du jeu. C'est ainsi qu'en tapant certains codes, on obtient des effets divers tels que l'invulnérabilité (code *IDDAD* dans *DOOM* par exemple), les vies infinies, l'accès à n'importe quel niveau du jeu, etc.

4) Codes Action Replay

Uniquement pour les heureux possesseurs d'une extension Action Replay (disponible sur la plupart des consoles du marché, parfois sous une autre appellation). Ces codes sont à entrer dans l'interface de l'extension et ont des effets similaires aux cheat codes. Si ce n'est que les codes sont trouvés par des bidouilleurs, et pas prévus par les développeurs. C'est souvent dans cette catégorie de codes qu'on trouve les effets les plus imprévus...

5) Astuces diverses

Enfin, l'**ETAJV®** contient également des astuces diverses, des conseils stratégiques, des aides, des débuts de solution, etc.

AVERTISSEMENT :

L'**ETAJV®** est une formidable mine d'informations et redonne, la plupart du temps, tout son intérêt à un jeu lorsque vous êtes bloqué au point de ne plus pouvoir progresser. Toutefois, une astuce peut tuer tout l'intérêt d'un jeu : par exemple une fois que vous aurez appliqué la solution complète d'un jeu d'aventure, vous n'y jouerez certainement plus ensuite. Par conséquent, réfléchissez bien avant d'utiliser telle ou telle astuce...

📌 LISTE DES JEUX

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A

- » [Angry Birds Space HD](#)
- » [Another World 20th Anniversary Edition](#)
- » [Assassin's Creed : Rearmed](#)

B

- » [Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time](#)
- » [Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!](#)
- » [Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown](#)
- » [Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions](#)
- » [Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME](#)

C

- » [Call of Duty : Black Ops : Zombies](#)
- » [Cut the Rope](#)
- » [Cut the Rope : Experiments](#)

D

- » [Devil May Cry 4 Refrain](#)

E

- » [Eden - World Builder](#)
- » [Edge](#)

F

- » [Final Fantasy Tactics : The War of the Lions](#)
- » [Frogatto & Friends](#)
- » [Fruit Ninja](#)

G

- » [Grand Theft Auto : Chinatown Wars HD](#)

I

- » [Infinity Blade II](#)

L

- » [Lane Splitter HD](#)
- » [Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé](#)
- » [Les Simpson : Springfield](#)

M

- » [Mais, Où est Perry ?](#)
- » [Max Payne Mobile](#)
- » [Minecraft Pocket Edition](#)
- » [Modern Combat 3 : Fallen Nation HD](#)

N

- » [N.O.V.A. HD](#)

P

- » [Plantes contre Zombies HD](#)

R

✂ [Retour vers le Futur : Le Jeu](#)

S

✂ [Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone](#)

✂ [Siege Hero](#)

✂ [Squids](#)

✂ [Subway Surfers](#)

T

✂ [The Walking Dead](#)

V

✂ [Virtual City Playground HD](#)

W

✂ [World of Goo](#)

Age of Zombies

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES GAMECENTER

Darwin Award

Finir le premier monde : La Préhistoire

Babyface Barry

Finir le deuxième monde : Les années 1930

M.I.L.F : Mummies I'd like to frag

Finir le troisième monde : L'Egypte

Barry San

Finir le quatrième monde : Le Japon

Now go play Fruit Ninja

Finir le mode Histoire

Sharpshooter

Obtenir 75% de réussite ou plus sur n'importe quel chapitre

Untouchable

Finir le mode histoire sans utiliser le bouton "Réessayer"

You ARE Barry Steakfries

Finir le jeu sans mourir

Peashooter

Finir un niveau en utilisant seulement le pistolet

Clever Girl !

Le T-Rex doit tuer 10 zombies avec son onde de choc

Collateral Damage

Tuer 10 zombies avec l'explosion d'un autre zombie

Slaughterhouse

Tuer 50 000 zombies au total dans n'importe quels modes de jeu

SUPERSIZED COMBO !

Obtenir un combo de 100 avec n'importe quelle arme

BOOMSTICK !

Tuer 50 zombies en ramassant un fusil à pompe

Heeeeeey SMG

Tuer 125 zombies en ramassant une mitraillette

Toasty

Tuer 50 zombies en ramassant un lance-flammes

Pink Mist

Tuer 10 zombies en un tir de bazooka

Get to the chopper

Tuer 125 zombies en ramassant une mitrailleuse

Mind your step

Tuer 10 zombies en posant une mine

Frag out

Tuer 10 zombies avec une grenade

BOOM Headshot !

Tuer plus de 10 zombies en un tir de sniper

Camper

Tuer 20 zombies sans se déplacer

Rule 1 : Cardio

Survivre 30 secondes sans tuer de zombie

Immunity Idol

Survivre jusqu'à la manche 15 en mode survival sur n'importe quelle carte

Mowing the grass

Tuer 50 zombies avec une scie circulaire

Brisbane Buzzsaw Butchery

Tuer 100 zombies avec une scie circulaire en portant un bouclier

It's ALMOST Co-Op !

Tuer 65 zombies avec une tourelle automatique

Angry Birds Space HD

© Rovio 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LES NIVEAUX DU MONDE EGGSTEROIDS

Il faut trouver les "oeufs dorés" cachés dans les différents niveaux. Le fait d'en toucher un avec un oiseau débloquent un niveau bonus caché du monde Eggsteroids.

Eggsteroids N°1 : Niveau 1-9

Eggsteroids N°2 : Niveau 1-20

Eggsteroids N°3 : Niveau 2-13

Eggsteroids N°4 : Niveau 2-25

Eggsteroids N°5 : Niveau 2-28

Another World 20th Anniversary Edition

© Bulkypix / DotEmu 2011

+ D'INFOS

FORUM

🔑 SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : solution réalisée sur PC.

Les commandes du jeu s'avèrent on ne peut plus simples : un bouton d'attaque/tir et un bouton de saut. Pour courir, il suffit d'appuyer à la fois sur une direction et le bouton de tir. Votre laser a trois niveaux différents. En dehors des simples tirs, si vous restez appuyé un peu plus de temps et que vous relâchez, vous allez créer un bouclier protecteur (représenté par une série de points verticaux rouges). Si vous appuyez plus longtemps encore, vous pourrez tirer un puissant laser, capable de détruire les parois et les boucliers ennemis. Il est souvent recommandé de créer plusieurs séries de boucliers, afin d'être au mieux protégé, puis de laisser dépasser juste son arme pour shooter les ennemis.

Scène 1

Après être apparu dans l'eau, remontez à la surface puis dirigez-vous à droite. Débarrassez-vous des vers à coups de pied avant que l'un d'eux ne vous plante son venin mortel. Poursuivez jusqu'à vous trouver en face d'un monstre. Revenez alors en arrière en courant, puis sautez au bout du parcours pour atteindre la liane. Celle-ci va se casser et vous vous retrouverez à votre point de départ. Courez maintenant vers la droite dans l'espoir d'échapper à la bête et vous serez sauvé par des soldats qui vous feront prisonnier.

Scène 2

Vous voici en cage avec quelqu'un d'autre. Balancez-vous de gauche à droite jusqu'à ce que la cage se détache du plafond et tombe sur le gardien. Ramassez ensuite son arme en vous baissant, puis suivez votre compagnon de cellule. Éliminez un premier ennemi en étant accroupi, puis pendant que votre compagnon s'occupera du code de la porte, couvrez-le en tirant sur le garde à votre gauche. Une fois la porte ouverte, foncez vers la droite pour prendre l'ascenseur avant qu'un nouveau garde n'arrive. Descendez tout en bas, préparez-vous à tuer un garde sur la gauche, puis tirez tout droit pour désactiver la source d'énergie qui monte vers le haut. Remontez ensuite d'un étage et détruisez la paroi qui vous bloque le passage en chargeant la puissance de votre laser et en relâchant le bouton. Courez vers le trou avant que le garde n'ait ouvert les trois parois, remontez ensuite, puis avant que le garde de gauche n'ait le temps d'ouvrir la porte, votre compagnon de cellule vous ouvre une bouche de sortie au sol que vous seul pouvez emprunter.

Scène 3

Déplacez-vous à travers le conduit vers la gauche en évitant les pièges gazeux, puis lorsqu'il vous faudra choisir entre droite et gauche, prenez à droite. Prenez encore à droite au nouveau croisement et vous atteignez la sortie du tunnel.

Scène 4

Vous voici dans une pièce qui vous permet de recharger votre pistolet sur la gauche, au niveau des lumières bleues. Dirigez-vous ensuite vers la droite après avoir détruit les trois parois grâce au pistolet, puis à la sortie du tunnel, tirez vite sur le soldat avant que celui-ci ne vous touche. Prenez votre élan pour sauter le précipice et vous atteignez la plate-forme du bas. Faites sauter le mur avec un tir chargé pour pénétrer dans la grotte.

Scène 5

Laissez-vous tomber dans le premier trou, puis le deuxième, et dirigez-vous vers la droite jusqu'aux ossements situés sous les tentacules au plafond. Faites un saut en avant pour éviter les stalagmites, puis dirigez-vous vers la droite en évitant les pierres qui vous tombent dessus. Il s'agit juste d'une question de timing pour passer cette partie sans problème. À la fin du deuxième écran d'éboulement, courez pour éviter les tentacules au plafond. La suite vous demandera un peu plus d'adresse, car il s'agira d'éviter les tentacules du haut en courant, puis tout de suite après de sauter pour ne pas vous faire attraper par ceux du bas. Évitez ensuite les deux autres suivants au sol puis poursuivez. Afin de passer cette nouvelle série, il vous faut obligatoirement détruire les tentacules du plafond grâce à un tir puissant. Il ne vous reste plus qu'à passer les tentacules du bas en sautant au bon moment, en ayant pris un peu d'élan avant votre premier saut. Au prochain écran, ne tombez pas dans le trou, puis poursuivez vers la droite en esquivant la tentacule au sol jusqu'à atteindre une paroi à détruire, vous ouvrant l'accès sur une salle vide. Il était juste nécessaire de venir détruire la paroi.

Scène 6

Vous devez refaire le même parcours mais en sens inverse, jusqu'à arriver aux éboulements de pierres, où vous pourrez emprunter le chemin montant vers la gauche. Vous croisez une chauve-souris rouge sur votre passage. Tirez-lui donc dessus et laissez-la aller se faire dévorer par les tentacules. Profitez-en pour sauter au niveau du stalactite et vous déplacer ensuite vers la gauche sur chacun d'eux, en prenant soin toutefois de vous trouver assez haut pour atteindre le sommet de la plate-forme en pyramide inversée.

Scène 7

Placez-vous sur le côté gauche de la base étroite de ce rocher puis tirez contre celle-ci un coup de laser chargé. Cela va incliner la plate-forme et vous pourrez atteindre une sortie à droite en hauteur. Allez jusqu'au bout à droite en évitant les trous, puis arrivé à la chute d'eau, effectuez un tir puissant dans la paroi pour évacuer l'eau. Dépêchez-vous de revenir sur la gauche en évitant à nouveau les trous, pour vous retrouver sur une petite pierre rectangulaire grise qui vous permettra de vous élever d'un niveau suite à la montée des eaux. Dirigez-vous ensuite vers la droite. Détruisez le mur de droite pour continuer votre chemin tout en haut des escaliers, puis partez à nouveau à droite.

Scène 8

Vous retrouvez votre compagnon de cellule, mais il ne peut vous rejoindre. Poursuivez alors sur la droite et tuez le garde en bas des escaliers. Continuez en descendant à nouveau les escaliers sans faire attention au soldat qui fuit. Dirigez-vous vers la gauche pour aller tuer un nouvel ennemi, puis repartez sur la droite. Vous êtes arrêté par un nouveau garde que vous allez surprendre en lui assenant un coup dans les parties intimes. Courrez alors vers votre pistolet pour le ramasser et lui tirer dessus en premier. Retournez ensuite sur la gauche pour monter les escaliers et tirer sur le lustre du milieu, en face de vous. Repartez ensuite vers la droite, là où vous vous étiez fait arrêter par le garde qui vous avait frappé, puis vous vous trouverez pris entre 2 ennemis de part et d'autre du couloir. Pour en venir à bout, avant qu'ils n'arrivent, créez plusieurs couches protectrices avec votre laser, de sorte que vous soyez protégé d'un côté et que l'un s'occupe de les détruire pendant que vous vous chargez de l'autre. Bon courage, car la tâche s'avère tout de même assez ardue.

Scène 9

Vous voici maintenant au bord d'un bassin. Plongez alors pour suivre la galerie tout en bas, partant vers la gauche. Lorsque celle-ci va se séparer en plusieurs petites galeries, empruntez la deuxième qui part vers le haut de façon à pouvoir respirer un peu. Prenez ensuite la petite galerie qui descend, puis vous remonterez à la surface peu après en prenant garde aux tentacules tout de suite au sol. Enjambez ceux-ci et allez tirer sur la source d'énergie à droite. Faites maintenant le même chemin en sens inverse, de manière à revenir à la surface du bassin.

Scène 10

Repartez sur la gauche. Remontez les escaliers (à l'aide du téléporteur, en appuyant sur la flèche du haut), puis allez à droite une fois arrivé en haut. Vous vous trouvez devant trois portes et un nouvel ennemi à droite. Si vous vous approchez des portes, celles-ci vont s'ouvrir et vous serez tué. Il faut simplement créer un mur de protection juste avant

les portes, ouvrir ensuite celles-ci puis vite retourner derrière votre mur de protection. Le soldat va alors envoyer des grenades qui vont lui revenir et le tuer. Détruisez ensuite la paroi pour continuer sur la droite, puis vous aurez un point en hauteur pour recharger votre pistolet (placez-vous simplement sous la lumière bleue et appuyez sur haut pour monter). Poursuivez toujours à droite et vous devrez tirer sur la boule verte la plus proche, mais au bon moment toutefois, car celle-ci va vous permettre de tuer le garde du dessous qui bloque pour l'instant le chemin que vous devrez bientôt prendre. La boule se balance, et l'on distingue en fait le reflet du garde sur celle-ci. Lorsque ce reflet se trouve bien au milieu, cela signifie que vous êtes dans l'axe du garde et vous pouvez tirer pour faire tomber la boule et le tuer. Revenez alors au niveau du bassin, puis partez sur la droite après avoir traversé celui-ci. Vous verrez ainsi l'ennemi gisant au sol et vous pouvez continuer tranquillement sur la droite.

Scène 11

Sautez dans le trou au bout du couloir. Foncez détruire le mur de droite et vous n'avez plus qu'à courir toujours sur la droite, les portes s'ouvrant automatiquement. Une fois au bout, attendez que la trappe au-dessus de vous s'ouvre en ne cessant de créer des murs de protection pour ne pas vous faire toucher par les soldats. Votre compagnon de cellule vous a sauvé.

Scène 12

Vous revoici dehors. Laissez-le aller vers la droite et montez plutôt sur la petite butée en arrière-plan pour passer derrière le bâtiment, puis le contourner pour rentrer par l'autre porte. Vous êtes deux contre deux ; donc occupez-vous de tuer votre adversaire pendant que votre compagnon se chargera de l'autre. Il vous faut ensuite continuer sur la droite et attendre au bord que votre ami vous envoie de l'autre côté. Il essaiera de vous y rejoindre mais en vain. Sautez alors vers la gauche et vous vous retrouverez à l'étage du dessous après vous être réceptionné à l'aide de la toile. Deux ennemis vont vous sauter dessus, donc protégez-vous sans cesse en créant des boucliers en étant tout de même assez à distance, puis une fois que l'un des deux sera désintégré, occupez-vous rapidement du dernier, à l'aide d'un gros coup de laser si possible.

Scène 13

Continuez sur la gauche jusqu'à voir trois ennemis s'échapper, dont un qui est resté enfermé. Approchez-vous de lui jusqu'à ce que la porte s'ouvre et braquez-le avec votre arme, sans franchir la porte toutefois. Celle-ci va se fermer, ce qui engendrera du même coup la fermeture du couloir du dessus. Repartez ensuite sur la droite pour monter les escaliers. Placez-vous à droite de ces derniers, puis créez quelques couches de boucliers. Tirez ensuite un gros coup de laser pour détruire la porte (en faisant dépasser votre arme des boucliers), et laissez le garde lancer 4 grenades, qui ouvriront un futur passage en bas des escaliers. Tuez-le ensuite tout de suite puis poursuivez sur la gauche pour descendre à l'aide du petit rayon bleu au sol. Vous êtes protégé derrière la porte qui s'est fermée tout à l'heure, mais seulement un temps restreint. Vous avez juste le temps de créer des boucliers et de vous débarrasser de votre ennemi de droite. Une fois ceci fait, avancez pour descendre par le tunnel au milieu de l'écran. Arrivé en bas, détruisez la source d'énergie. Remontez pour reprendre les escaliers et descendre dans le trou créé par les grenades. Courez vers la droite sans traîner et arrêtez-vous après avoir passé les lasers. Sautez par-dessus le trou pour aller tirer le levier à droite. Tombez ensuite dans ce trou, tournez-vous vite sur la droite pour créer un bouclier, puis passez au travers en fonçant vers la droite, sans vous soucier des lasers. Courez jusqu'à atteindre le téléporteur qui vous permettra de remonter. Vous retrouvez votre compagnon en allant sur la gauche. Suivez-le et faites comme lui, en appuyant sur haut, pour rejoindre le vaisseau.

Scène 14

Vous aurez une série de boutons à presser. Appuyez d'abord sur les deux seuls boutons disponibles. Appuyez ensuite sur le bouton le plus en bas à gauche. Cela fait apparaître un nouveau pavé numérique, sur lequel vous devrez presser les quatre boutons du haut. Appuyez ensuite sur le bouton qui clignote. Vous êtes éjecté du vaisseau.

Scène 15

Vous atterrissez dans une sorte de bain public. Filez vite sur la droite et battez les quelques gardes à l'aide de boucliers,

puis votre ami vous rejoint à l'écran suivant. En poursuivant sur la droite, vous tomberez dans un trou créé par un laser. Quelqu'un vous attrape le bras et vous renvoie au sol, mais cette personne vous veut du mal. Dieu soit loué, avant de vous faire massacrer, votre compagnon est venu à la rescousse. Rampez vers les leviers à droite, puis quand l'ennemi se sera débarrassé de votre ami et se trouvera au centre de la salle, tirez un premier levier pour le rôti grâce au laser du plafond. Tirez ensuite un deuxième levier et ne perdez pas de temps en rampant jusqu'au centre de la pièce, pour être téléporté en hauteur. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale.

MOTS DE PASSE

KBAB	Arrivée
KNNN	Arrivée
KFBN	Arrivée
HPBC	Prison
XACN	Prison
KNTC	Prison
CKKB	Cité
KNAG	Cité
XBBT	Cité
BGAF	Cavernes
RNTA	Cavernes
FXKC	Cavernes
RABH	Cavernes
ARFA	Cavernes
FRPX	Cavernes
AKFN	Cité 2
GKHH	Cité 2
PPCP	Cité 2
BBRX	Cité 2
HRPN	Cité 2
TCGN	Cité 2
NRPB	Cité 2
PFNN	Palais
CRGN	Palais
PXHF	Palais
XXKF	Palais
THTK	Palais
CATK	Arène
KFCA	bains

Assassin's Creed : Rearmed

© Ubisoft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

XP FACILE ONLINE

Pour gagner plein d'XP online, réfugiez-vous sur le toit du bâtiment central de la carte Jérusalem (La mosquée) et mettez-vous le plus au centre possible. Vous serez invincible tant que personne ne montera sur le toit. Si c'est le cas, poignardez-le aux couteaux de lancer ! Vous pouvez tenter la même chose sur d'autres toits, mais il faudra se montrer encore plus vif.

Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boîte à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaîtra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dès lors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projetera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à laquelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche vers le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " $H =$ opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaître à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces deux tâches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar et proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demandez un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisinier va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaître et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmett doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchaînement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est près, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boîte à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du côté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduit. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à côté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essaiera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaître à cause d'une perturbation temporelle.

Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous pouvez voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur à Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emmett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emmett le prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramasser la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison de McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.

Il vous informe qu'une erreur s'est sûrement produite. Sinon, comment The Kid s'est-il retrouvé libre alors que vous êtes justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté. Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emmett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emmett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez à Trixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouer la chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écoutez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pour revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écoutez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écoutez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écoutez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se

trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boîte de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convincez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la montre de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autres mots, prouvez-lui qu'Emmett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquant sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmlett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.

La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retourner au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidemment, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaître près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyant.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyant sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essaiera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boîte de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de brûler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec Trixie et Arthur.

Call of Duty : Black Ops : Zombies

© Activision 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LE MODE DEAD OPS ARCADE

Pour débloquent le mode Dead Ops Arcade, il faut trouver les quatre pièces cachées dans le menu du jeu.

La première pièce se trouve dans le menu "profil joueur", elle se trouve à gauche de l'arme, en bas à gauche, sous votre nombre de crédits.

La deuxième pièce se trouve dans "+D'APPS", la pièce se trouve en haut à droite, sous la main du zombie qui force la barriade.

La troisième pièce se trouve dans "BONUS", la pièce se trouve en haut à droite, au dessus du menu d'aide, sur la caisse au logo communiste.

La quatrième pièce se trouve dans "MULTI. EN COOP", la pièce se trouve dans la main en bas à gauche qui va la mettre dans un distributeur.

Après avoir appuyé sur chaque pièce, le puzzle est reformé et le mode Dead OPS Arcade devient accessible.

Cut the Rope

© Chillingo / Zeptolab 2010

+ D'INFOS

FORUM

📍 EMLACEMENT DES DESSINS CACHÉS

Boîte 1

Le dessin caché de la boîte 1 de Cut The Rope : Carton

Niveau 1-16 : Le dessin est tout en bas, à droite du monstre.

Boîte 2

Le dessin caché de la boîte 2 de Cut The Rope : Tissu

Niveau 2-18 : Le dessin est tout en bas, à gauche du monstre.

Boîte 3

Les dessins cachés de la boîte 3 de Cut The Rope : Métallique

Niveau 3-3 : Le dessin est en bas tout à droite.

Niveau 3-20 : Le dessin est tout en haut, entre les 2 points d'accroches.

Boîte 4

Le dessin caché de la boîte 4 de Cut The Rope : Cadeau

Niveau 4-14 : Le dessin est au dessus du 3ème souffleur, sur la ligne du bas.

Boîte 5

Les dessins cachés de la boîte 5 de Cut The Rope : Cosmique

Niveau 5-1 : Le dessin est au dessus des 3 pics sur la droite.

Niveau 5-15 : Le dessin est tout en haut a droite.

Boîte 6

Le dessin caché de la boîte 6 de Cut The Rope : St Valentin

Niveau 6-7 : Le dessin est en haut à droite, juste en dessous du monstre.

Boîte 7

Les dessins cachés de la boîte 7 de Cut The Rope : Magique

Niveau 7-3 : Le dessin est sur le chapeau de gauche.

Niveau 7-21 : Le dessin est tout en bas, à droite du monstre.

Boîte 8

Le dessin caché de la boîte 8 de Cut The Rope : Jouets

Niveau 8-17 : Le dessin est sur la ligne au milieu de l'écran, tout à gauche.

Boîte 9

Le dessin caché de la boîte 9 de Cut The Rope : Box Outils
Niveau 9-21 : Le dessin est juste en dessous du monstre.

Pour obtenir le dernier dessin, vous devez aimer la page facebook du jeu.

Cut the Rope : Experiments

© Chillingo / Zeptolab 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ALBUM

Photo #1 : Située au niveau 14 dans Mise en route.

Photo #2 : Située au niveau 19 dans Tir de bonbons.

Photo #3 : Située au niveau 19 dans Traces collantes.

Photo #4 : Aimer Cut the Rope sur Facebook depuis le menu du jeu.

Photo #5 : Située au niveau 15 dans Traces collantes.

Devil May Cry 4 Refrain

© Capcom 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

YAMATO

Terminer le jeu une fois avec le rang S pour débloquer le Yamato.

PASSER LES MISSIONS

Terminez le jeu une fois pour débloquer un mode permettant de passer les missions que vous souhaitez.

ANIMA MERCURY

Terminer le jeu 3 fois avec le rang S. Ou bien terminer le 10 niveaux d'une traite avec le rang S.

WING TALISMAN

Terminer le jeu une fois avec le rang A.

FRUIT SÉPHIROTHIQUE

Terminer le jeu une fois avec le rang B.

CORPS RUSALKAN

Terminer le jeu une fois avec le rang C.

Eden - World Builder

© Kingly Software 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR UN MONDE PLAT

Pour avoir un monde plat il faut créer un nouveau monde puis sélectionner "Flat", vous voilà avec un monde plat.

ETRE PLUS RAPIDE À LA CONSTRUCTION

Pour construire des blocs en verticale plus rapidement il suffit de construire un bloc et de se mettre dessus puis, appuyer à nouveau sur le bloc pour en construire un autre, plus besoin de sauter.

GRIMPER RAPIDEMENT

Pour grimper rapidement sur les échelles ou blocs, il suffit de maintenir enfoncée la petite flèche en bas à droite en même temps que vous vous dirigez vers le haut.

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

GAGNER DU TEMPS

Lorsque vous restez en suspens sur un cube assez longtemps, un timer apparaît : le temps affiché sera déduit du total en fin de niveau. Il vous sera indispensable d'utiliser cette technique dans les temps morts pour obtenir le rang maximal de chaque niveau.

Final Fantasy Tactics : The War of the Lions

© Square Enix 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VAINCRE GAFGARION

Pour ce boss facilement, dépouillez-le de tout son équipement avant le combat, puis transformez-le en prêtre ou en tout autre créature faible.

TROUVER DES ARMES PUISSANTES

Dirigez-vous vers le Deep Dungeon pour trouver une zone de combats aléatoires, et enchaînez les batailles jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à des ninjas. Éliminez rapidement tous les ninjas jusqu'à ce qu'il ne reste que la fille, et attendez qu'elle vous lance une arme. Si tous vos personnages possèdent la compétence Catch, vous pourrez récupérer l'arme. Répétez cette astuce pour obtenir différentes armes.

RÉCUPÉRER FACILEMENT DES OBJETS

Lorsqu'un personnage puissant, comme Gafgarion rejoint votre groupe, modifiez sa classe afin de récupérer ses armes et tous ses objets.

PLUS DE JOB POINTS

Assurez-vous de posséder dans votre équipe un mediator avec la Talk Skill Threaten ainsi qu'un Monk. Allez faire un combat dans les plaines Mandalia pour rencontrer un chocobo. Ne tuez pas l'oiseau, mais débarrassez-vous des ennemis qui l'entourent. Faites un threaten plusieurs fois et frappez-le jusqu'à ce qu'il soit en situation critique. Il se soignera et ira dans un coin. Placez les deux personnages dont vous voulez augmenter les JP à côté de l'oiseau pour le coincer et placez le Monk en diagonale du chocobo à l'horizontale de vos deux personnages. Avec vos persos, frappez le chocobo, il se soignera pour se redonner de la vie. S'il vous frappe, soignez vous à votre tour avec le Monk. Si vous êtes proche de tuer le chocobo, passez votre tour pour ne rien faire. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez obtenu le nombre de JP souhaité.

TROUVER CLOUD

Dans le chapitre 4, avant d'aller à Orbonne Monastery, rendez-vous au bar de Zeltennia et choisissez d'écouter la rumeur au sujet de l'île maudite (Cursed Island). Allez à Zarghidas Trade City et achetez une fleur à Aerith puis allez à Goug Machine City. Entrez dans le bar de Goland Coal City et écoutez la rumeur du fantôme de Colliery (Ghost of Colliery). Allez ensuite à Lesalia Imperial Capital. Beowulf se joindra à votre équipe. Retournez à Goland Coal City et combattez quatre fois. Lorsque vous sauvegardez le Holy Dragon, faites en sorte qu'il vous rejoigne et vous obtiendrez un objet appelé "Zodiac Stone". Retournez une nouvelle fois à Goug Machine City et un géant de fer sortira de la boule. Battez-le dans le temple de Nelveska pour recevoir la seconde pierre du zodiaque. Revenez à Goug Machine City. La deuxième pierre activera la machine qui invoque Cloud. Assurez-vous d'être dans l'histoire après la dispute entre Dycedarg et Adramelk à Igros Castle. Rendez-vous à Zarghidas et protégez Cloud du groupe de voleurs. Ce personnage mythique de l'univers FF, rejoindra alors votre équipe. Il débutera en tant que Soldier d'un niveau assez faible. Pour le rendre puissant, il vous faudra obtenir la matière Blade. Elle lui permettra d'utiliser ses Limit Breaks. Cette matière se trouve au sommet du volcan Berubenia. Utilisez la capacité de Chemist "Item Find" pour atteindre le sommet.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir Mustadio dans votre groupe pour débloquent ces personnages durant le chapitre 4 en remplissant les conditions indiquées.

Beowulf

Lisez les rumeurs à Goland, allez à Lesalia, puis acceptez d'accompagner Beowulf à Goland. Il vous rejoindra définitivement après une série de batailles.

Biblos

Il vous rejoindra lorsque vous aurez traversé les 10 étages de Deep Dungeon.

Cloud

Allez à Goug après avoir rendu forme humaine à Reis, pour voir Cloud s'enfuir vers Zarghidas. Terminez Igros, puis rendez-vous à Zardigas et remportez le combat.

Dragon Reis

Accompagnez Beowulf à Goland Coal City. Reis sera sauvé durant la dernière bataille.

Human Reis

Lisez les rumeurs à Zeltennia, achetez une fleur à Zarghidas, et retournez à Goug. Remportez la nouvelle bataille à Zeltennia pour que Reis prenne forme humaine et vous rejoigne.

Worker 8

Après avoir sauvé Reis à Goland, revenez à Goug Machine City pour que Worker 8 vous rejoigne.

Voici les conditions à respecter pour débloquent Balthier, personnage de FFXII. Dès que vous arrivez au chapitre 4, rendez-vous à Gariland. Ecoutez les rumeurs concernant le "Rash of Thefts" à la taverne. Passez à la taverne de Merchant City of Dorter et lisez la note intitulée "A Call for Guards". Quittez la ville pour accéder directement à un combat que vous remporterez avec l'aide de Balthier. Il rejoindra ensuite votre groupe.

Frogatto & Friends

© Lost Pixel

+ D'INFOS

FORUM

📌 TRICHER À FORT MICA (MONDE DU RECLUS)

A Fort Mica, deuxième niveau du Monde du Reclus, montez dans les rochers jusqu'à arriver à cet endroit :
Plutôt que de descendre dans l'eau (en maintenant Bas et Q), allez à droite. Les ronces sont fausses, elles ne vous blessent pas.

Continuez à droite pour passer dans le mur et ainsi tricher dans le niveau.

📌 PASSAGE SECRET À MINE D' INSECTES (BON BOSQUET)

A la partie "Mine d'insectes" de "Bon bosquet", avancez toujours tout droit comme l'indique la vidéo. Passez à travers le mur noir, et vous voilà dans un endroit secret. A l' intérieur de celui-ci se trouve des trésors rares, prenez-les tous !

📌 LES CAPSULES DE SANTÉ

Il existe plusieurs capsules de santé à récupérer dans le jeu. Chaque capsule augmente le maximum de points de vies de Frogatto.

Mission : Chercher la fourmi dorée !

A la première maison du Monde du Reclus se trouve une taupe collectionnant les fourmis. Elle en a une rose et une bleue mais il lui manque une fourmi dorée. La taupe vous promet une récompense si vous lui ramenez la fourmi manquante. Dirigez-vous donc dans les hauteurs des rochers de Fort Mica, seconde partie du Monde du Reclus. L' insecte convoité se trouve près d'un coffre, dans un coin exclu du monde en haut à droite des rochers. Avalez-la puis revenez voir la taupe, parlez-lui, puis crachez la fourmi dans la cage encore vide. Parlez de nouveau avec la taupe qui vous donnera une capsule de santé. Les points de vies maximaux de Frogatto ont augmentés de un !

Mission : Eliminer les fourmis dans la cave de Nene !

Allez dans la partie "Vers la maison de Nene" du monde "La grotte de Frogatto". A l'intérieur, parlez à Nene qui vous demande d'exterminer les fourmis dans sa cave, et vous donnera une récompense en retour. Nene vous donne la clé permettant d'ouvrir la porte de la cave. Rendez-vous y et éliminez les fourmis une par une. Au bout de la cave se trouve bel et bien un trésor. Le coffre renferme une capsule de santé.

La caverne cachée

Au Village de la crevasse, avancez jusqu'à l'endroit indiqué sur la première image. Plutôt que de descendre, montez dans les rochers et entrez dans la grotte cachée. Le passage abrite une capsule de santé tout au bout.

SECRET : LA CAVERNE ÉTOILÉE

Allez au Tertre Nouveux, dans la partie forestière du jeu. Au pied du premier arbre, dirigez-vous à gauche. Il y a un passage secret dans le mur. Avancez toujours tout droit en fonçant dans les murs, jusqu'à arriver au téléporteur. Il mène à la Caverne Etoilée, une partie secrète et complètement nouvelle du niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

1 - Grotte de Frogatto et alentours

En plein après-midi, Frogatto, une petite grenouille fort attachante, se réveille. C'est elle que vous contrôlerez au fil de l'aventure. Avancez jusqu'à la porte, à gauche, pour sortir de la chambre. Vous arrivez dans la maison de Frogatto. Sautez sur la plate-forme d'en face, et ouvrez la porte. Une pièce se trouve dans le lit, à droite. Revenez en arrière. Descendez d'un étage, et dirigez-vous à droite pour trouver une grande pièce. A gauche se trouvent trois petites pièces. Une fois au rez-de-chaussée, un drôle de bonhomme vous interpelle : il insiste pour que vous trouviez du travail ! N'allez pas à la porte de gauche, elle ne mène nulle part. Continuez plutôt sur la droite.

Vous voilà dans la grotte de Frogatto. Vous devrez aller jusqu'à chez Nene, une amie de Frogatto, qui pourra éventuellement lui trouver un travail. Pour cela, vous devez emprunter plusieurs niveaux, dont le chemin herbeux. Il servira de didacticiel pour la suite du jeu. Appuyez sur haut devant un point d'interrogation pour avoir une information. Outre ce rôle, le niveau ne possède aucune spécialité. Avancez tout droit en récoltant les pièces et en tuant les ennemis sur votre chemin, jusqu'à arriver au niveau suivant, "Vers la maison de Nene".

Une fois là-bas, sauvegardez votre partie grâce à la cabane en début de niveau. Récupérez accessoirement vos vies perdues avec la fontaine. Juste à côté de celle-ci, descendez du bout de bois en maintenant bas et le bouton de saut, et vous plongerez dans l'eau. Cette partie plus ou moins cachée a le mérite de vous faire gagner une bonne dizaine de pièces ! Revenez ensuite à la surface, et entrez dans la maison qui n'est autre que celle de Nene. C'est facultatif à l'aventure, mais elle va vous donner une mission avec une récompense au bout. Si vous n'êtes pas intéressé par la prime, continuez à droite, sinon entrez dans la maison de Nene. Allez lui parler pour qu'elle vous remette la clef de sa cave. Des fourmis l'ont envahie, et il faut que vous les exterminiez. Direction le sous-sol, donc. Tuez facilement les quelques fourmis, et avancez toujours sur la droite, en brisant les blocs obstruant votre chemin avec votre langue. Tout au bout de la cave se trouve un coffre qui constitue votre récompense. Il s'agit d'une capsule de santé. Elle augmente vos points de vie maximaux de un ! Sortez de la maison de Nene, et continuez sur la droite. Un mystérieux oiseau vient vous bloquer la route. Ignorez ses propos et continuez.

Vous arrivez au niveau "Plouf, Hop", un niveau a priori comme les autres. Cependant, il regorge de pièces. Faites-vous tomber dès que vous vous trouvez sur un petit pont en bois, car l'eau en dessous contient souvent, voire toujours, quelques bonus. Et n'oubliez pas que vous êtes une grenouille ! Vous ne craignez absolument pas l'eau, au contraire. Les quelques ennemis de ce niveau ne sont souvent que des fourmis, donc aucun souci à ce niveau-là. Continuez tout simplement à droite sans problème.

Le niveau suivant se prénomme "Eau et feu". Sauvegardez votre partie avec la cabane présente en début de niveau, on ne sait jamais. Par ailleurs, les ennemis sont un peu plus coriaces ici, faites donc attention. Même chose que le niveau précédent, faites-vous tomber sous les petits ponts en bois. Outre ça, avancez sur la partie du haut plutôt que le bas. Par contre, après le ressort, allez en bas. Dans l'eau, vous trouverez une grande pièce dans un coin un peu plus loin. Ceci fait, remontez, et allez sur la droite en évitant bien sûr les projectiles lancés par la fleur jaune. Brisez les trois petites caisses avec votre langue, et prenez les trois pièces. Ensuite, partez à l'aventure pour le niveau suivant...

"Clairière du tuyau de pierre" est un très court niveau. Montez sur la série de petits pontons, puis sur les oiseaux-plates-formes. Ils vous mèneront à un endroit surélevé contenant une grande pièce. Le reste du niveau est

évident ou parle de lui-même.

Vous voilà au "Pont du tuyau de pierre". Ce niveau paraît simple, mais une embuscade va vous tomber dessus ! En effet, vous devrez vous battre contre un chat en avion. Pour le tuer, renvoyez-lui les missiles qu'il vous envoie avec votre langue. Les missiles brisent le sol en explosant, donc dépêchez-vous de le battre avant de tomber dans le vide ! Le "boss" vaincu, vous vous retrouvez directement à la "Maison du Reclus". Vous recroisez encore l'oiseau qui vous avez abordé précédemment. Il vous explique que le chat était un homme de main de Milgram, qui est arrivé en ville tôt le matin. Ses hommes ont pris tout le monde en otage et semblaient parler de "collecter une dette". Évidemment, cela change vos plans de la journée. L'oiseau vous dit d'aller à la maison en haut de la falaise rocheuse, pour parler à la personne y vivant.

2 - Maison du Reclus et alentours

Montez avec les rochers et les ascenseurs pour arriver jusqu'à la maison. Vous pouvez accessoirement récupérer vos vies grâce à la fontaine près du premier rocher en hauteur, et sauvegarder votre partie à l'aide de la cabine un peu plus à droite. Devant la maison, allez à gauche et sautez sur le ressort pour arriver à la carte du monde. Sinon, entrez dans la maison. Vous n'êtes pas obligé d'y aller, mais à l'intérieur se trouve une taupe qui va vous donner une seconde mission. Et comme qui dit mission dit récompense, vous allez vous empresser d'aller lui parler ! La taupe s'appelle Mortimer. Il collectionne les fourmis pour une raison inexpliquée. Il a en sa possession la rose et la bleu, par contre, pas de dorée à l'horizon ! Vous allez donc devoir aller en chercher une. Sortez de la maison, et allez dans le niveau suivant, "Fort Mica".

Dès le début, vous êtes confronté à un chemin vers le bas et un vers le haut. Ils mènent tous les deux au même endroit, mais celui du bas possède plus de pièces. Privilégiez-le par rapport à celui du haut. Vous arriverez dans l'eau. Récupérez toutes les pièces, pas très bien cachées, et remontez à la surface. De là, allez à droite en éliminant les quelques fourmis et autres insectes qui se poseront sur votre chemin. Lorsque vous serez en face d'un ascenseur, laissez-le vous mener en bas. Reprenez vos vies avec la fontaine, et entrez dans la grotte devant vous. Elle sert uniquement à vous faire gagner des pièces, puisque si vous aviez pris en haut lorsque vous étiez devant l'ascenseur, vous seriez arrivé au même endroit. Montez donc tout en dénichant les pièces aux quatre coins de la grotte. Les chauves-souris sont difficilement visibles et vous attaquent par surprise, attention. Sortez de la grotte, sauvegardez votre partie, et reprenez à droite en montant sur les quelques plates-formes en bois. Avant de descendre avec l'autre ascenseur, allez dans le coin à droite où se trouvent deux pièces. A présent, vous pouvez descendre. Avancez un peu et, plutôt que de vous faire tomber pour continuer, passez dans le passage secret à droite. Les ronces sont fausses, et le mur est franchissable. Avec le ressort, sautez en haut à gauche. Éliminez l'intégralité des ennemis et brisez toutes les caisses. Ceci fait, prenez cette fois le chemin de droite, pour trouver deux surprises. Eh oui ! Premièrement, il y a un coffre au trésor, et deuxièmement, la fourmi dorée est là ! Veillez à ne surtout pas la tuer, sans quoi vous devrez tout recommencer. Allez au chemin de gauche que vous avez précédemment nettoyé. Ensuite, revenez à la Maison du reclus pour qu'il vous offre la récompense : une capsule de vie, pour augmenter vos points de vie maximaux de un. Désormais, allez à Fort Mica, là où vous vous étiez arrêté, avant d'emprunter le passage secret. Faites-vous tomber dans l'eau, cette fois-ci, et prenez soin d'attraper toutes les pièces, bien visibles. Poursuivez sur la droite, pour sortir du niveau.

Dans "Cavernes inondées", vous allez devoir explorer des cavernes... inondées ! Descendez d'un coup pour vous retrouver dans l'eau. A gauche se trouvent deux pièces, dans un coin, accompagnées d'une boule rose restaurant les vies. Continuez à droite en prenant garde au poisson vert qui, dès qu'il vous a repéré, vient immédiatement vous attaquer. Évitez évidemment les ronces. A la surface, allez à gauche pour récupérer quelques pièces. Pour le reste de l'aventure, c'est à droite que ça se passe. Appliquez les mêmes conseils cités précédemment. Aucun problème pour la suite, si ce n'est de ne pas oublier de sauvegarder votre partie sur la fin du niveau.

Au niveau "En bas de la colline", commencez d'abord par prendre la pièce dans l'eau. Continuez sur la droite, et descendez dans le coin pour récupérer trois pièces. Ensuite montez, puis allez sur la droite jusqu'au cul-de-sac qui n'en est en fait pas un. En effet vous pouvez passer dans le mur. Descendez pour récupérer une grande pièce. Il y a un passage secret inutile en bas, mais ne vous en préoccupez pas. Avancez sur la droite jusqu'à la sortie.

Une fois dans "Descente en ville", prenez la série de pièces droit devant vous. Sauvegardez, et la nouvelle zone est

juste devant.

Enfin, si on peut dire. Cette zone sert en fait de boutique, la " Boutique de Chopple ". C'est ici que vos pourrez dépenser toutes les pièces accumulées au cours du jeu. Sont disponibles :

- Crachats plus puissants (70 pièces)
- Cristal d'invincibilité (100 pièces)
- Extension de langue (70 pièces)
- Cristal d'hyperactivité (100 pièces)
- Coeur (40 pièces)
- Cristal d'énergie (100 pièces)

Chaque objet débloque des bonus supplémentaires, tel que le pouvoir de jeter des éclairs ...

Allez au niveau suivant en sortant de la maison, et en avançant un peu sur la droite.

3 - Village de la crevasse et alentours

Tout droit, en montant un peu, se trouve le téléporteur pour aller à la carte du monde. Sinon, pour continuer, descendez les ascenseurs de droite. Entrez ensuite dans la grotte. Une embuscade vous attend. Une série de chats armés, mercenaires de Milgram, vient vous attaquer. Pour les éliminez, sautez dessus deux fois. Leur seul avantage est leur nombre. Une fois les combattants battus, ouvrez la porte avec la clef qu'on vous fournira dès la victoire obtenue. Vous accédez ainsi à la partie de la ville verrouillée par Milgram. Beaucoup d' innocents y sont emprisonnés. La sortie de cette ville est elle aussi fermée par une clef qu'il faudra retrouver.

Foncez droit devant pour atteindre la cabine et ainsi sauvegarder votre partie. Entrez dans la première maison, la "Maison aux ascenseurs". Montez avec les ascenseurs, et éliminez les mercenaires de Milgram en même temps. Au quatrième étage, montez avec l'ascenseur de droite. Prenez la clef dorée avec votre langue. Transportez-la jusqu'à la prochaine maison qui se trouve encore plus haut après la sortie de celle-ci. Ouvrez-la avec la clef, et entrez dedans. Elle s'appelle la "Maison des dangers". Et pour cause, des bombes circulent librement partout dans la maison, faites attention. Montez étage par étage, il n'y a aucune difficulté sauf les bombes. A la sortie, vous arrivez dans une autre salle de la "Maison des dangers". Ressourcez-vous avec le distributeur d'eau. Allez tout à gauche, et grimpez les escaliers pour arriver à l'étage du dessus. Là, donnez un coup de langue au levier, et revenez un peu en arrière. Un ascenseur s'est débloqué ! Montez avec, et prenez la clef. A présent, redescendez à la première maison, puis dehors. Sauvegardez votre partie, puis laissez-vous tomber du pont en bois. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine maison, avec toujours la clef dans votre bouche. N'entrez pas dedans tout de suite, et continuez sur la droite pour déverrouiller la sortie de la ville. Crachez la clef sur le portail pour l'ouvrir. Ceci fait, revenez à la maison, et entrez-y. Passez dans le mur à gauche, actionnez le levier avec votre langue, puis remontez. Le feu dans la cheminée a disparu, vous pouvez dès maintenant entrer dedans, et vous arriverez dans une sorte de "cave" peu éclairée. Sautez sur les plates-formes, car en bas, c'est le vide. Attention aux mercenaires de Milgram qui circulent un peu partout, les autres ennemis sont classiques. Montez, et allez à droite. N'allez pas dans l'eau verdâtre, c'est du poison. Essayez de monter sur les plates-formes qui tombent quelques secondes après vous être mis dessus, pour arriver jusqu'à un sol stable. Placez-vous sur le coin et sautez dans le mur. Allez à gauche, et vous trouverez un coffre au trésor. Ceci fait, revenez en arrière sur le sol ferme, et allez à droite. Montez en effectuant des sauts contre les murs, et vous arriverez très en hauteur, avec la clef qui permet d'ouvrir la porte au hall de la maison. D'ailleurs, revenez-y et crachez la clef contre la serrure de la porte. Montez tout en longeant la droite. Lorsque vous arrivez sur un grand ascenseur, sautez sur l' embouchure de gauche. Un coffre au trésor contenant une capsule de santé s' y trouve. A part ça, cette maison ne contient que des pièces faciles à dénicher. Sortez de la maison, puis montez sur l'ascenseur, et montez encore de rochers en rochers. Tout en haut se trouve la "Grotte cachée". Une bonne dizaine de pièces ainsi qu'une capsule de santé se trouve à l'intérieur. Maintenez la gauche jusqu'à tout trouver, rien de plus simple. A présent, sortez de la grotte, puis du niveau en passant par le chemin que vous avez débloqué précédemment.

Toujours dans le "Village de la crevasse", sauvegardez votre partie avec la cabine se trouvant au début du niveau. Ensuite, il suffit d'aller à droite jusqu'à la maison, le chemin parle de lui-même. Entrez-y, et un mercenaire puissant de Milgram tente d'assassiner un vieil homme pour lui prendre son argent. Vous vous en doutez, il va falloir le battre. Il n'y a pas trois mille moyens de le battre : il suffit de lui sauter dessus une bonne paire de fois. Le plus dur reste d'éviter ses

attaques puissantes, et sa vitesse est considérable. Sa barre de vie est en bas de l'écran, vous pouvez constater en direct les dommages que vous lui faites subir. Une fois l'ennemi battu, l'Ancien vous ouvre un portail pour continuer l'aventure en guise de remerciement. Passez-y.

Vous débarquez au "Pont de la crevasse". Avancez tout droit jusqu'à apercevoir l'entrée d'une grotte. Plutôt que d'y entrer directement, montez pas à pas sur les rochers en hauteur. Allez à gauche, et une fois que vous êtes devant le vide, prenez un grand élan et sautez sur la gauche du plus loin que vous pouvez.

Avec un peu de chance, vous arriverez sur la plate-forme de l'autre bout où se trouve une grande pièce. Vous pouvez à présent entrer dans la grotte.

Elle s'intitule "Passage des voyageurs". Sauter sur les petits pontons en évitant le vide, et une fois sur le sol stable, courez avant que les pics de roche ne vous tombent sur la tête. Montez jusqu'à arriver devant un transporteur. Soit vous le prenez, soit vous passez par le chemin périlleux sur la gauche, puis sur la droite, afin d'obtenir une grande pièce. Dans tous les cas, avancez à droite une fois que vous êtes passé par un des chemins. Sauter, évitez le vide encore une fois, et sortez de la grotte pour arriver dans la zone forestière du jeu.

4 - Forêt des mauvais pressentiments et alentours

C'est une atmosphère effrayante qui règne dans cette forêt. Les ennemis y sont très dérangeants, comme par exemple les écureuils vous martelant de bombes-noisettes, ou les cigales que vous ne pouvez battre qu'en leur lançant un projectile... Bref, prenez votre courage à deux mains, et avancez à droite. Il y a le téléporteur vers la map du monde si vous le désirez. Sauter sur les branches des arbres pour récupérer les pièces s'y trouvant. Dès le second arbre du niveau, vous croisez un écureuil fou. Avalez-le et jetez-le sur la cigale se trouvant un peu plus loin, pour obtenir une boule de vie. Une fois que vous apercevrez des plates-formes en hauteur, montez dessus, et allez à gauche. Dans le coin se trouve une grande pièce. Continuez droit devant, de branche en branche, en prenant garde au vide. Sur la dernière branche, il y a une grande pièce. Descendez à présent des arbres, et sortez du niveau.

Après la "Forêt des mauvais pressentiments", vous voilà dans le "Tertre nouveau". Vous pouvez passer par les branches ou le sol, selon votre envie. Une fois devant le second point d'eau, sautez sur les oiseaux transporteurs. Ils sont très petits, mais vous transporteront à l'autre rive. Faites de même pour les cinq prochains vides, et quittez le niveau.

Au "Parc des pommes de pins", sauvegardez d'abord votre partie. Dans ce niveau, vous croiserez des écureuils roses, plus puissants que les bleus, prenez garde. Le reste du niveau parle de lui-même. La seule difficulté consiste à éviter les noises-bombes et les ennemis proliférant.

Le niveau suivant se nomme "Arbres tordus". Allez à droite pour obtenir quelques pièces et descendez ensuite dans le trou. Prenez l'ascenseur, activez le levier, et descendez, deux fois de suite. La porte fermée vient de s'ouvrir. Ce chemin contient quelques pièces, prenez-les, puis repartez à droite. Lorsque vous aurez le choix entre un chemin vers le bas et un vers le haut, prenez celui du haut. Sauvegardez votre partie, et après la cabine, montez aux branches des arbres. Passez ensuite au travers du mur avec une ronce devant, il y a une pièce au bout. Partez ensuite en arrière, mais cette fois-ci prenez le chemin du bas. Continuez simplement sur la droite, en montant avec les pontons, puis sortez du niveau.

Cette fois, vous arrivez à la "Ville de l'automne". Descendez avec l'ascenseur. N'allez surtout pas dans l'eau, et prenez sur la droite le chemin le plus simple possible. Vous pouvez accessoirement décider de passer via les branches pour obtenir quelques pièces. Pensez à vous faire tomber des ponts en bois, il y a souvent quelques pièces en dessous. Allez en haut lorsque le chemin se divise en deux. Sauvegardez votre partie, et sortez du niveau.

Cette partie s'appelle "Bois sinistre". Prenez toujours le chemin du bas. Dès que vous arrivez dans un grand trou, allez à gauche, au bout se trouvent quelques pièces. Récupérez également celles dans l'eau, à droite, mais faites attention aux ronces et aux chauves-souris. Partez donc à droite. Utilisez la fontaine pour vous régénérer si besoin. Allez chercher les pièces dans le coin à droite, puis montez les ascenseurs. Après ça, continuez à droite jusqu'à la sortie.

Ce niveau se nomme "Clairière sombre". Avancez droit devant, vous pouvez passer par l'eau ou par le chemin, c'est pareil. Descendez avec l'ascenseur qui mène à quelques pièces, prenez-les et remontez. Un peu plus loin, sauvegardez

votre partie. Allez ensuite tout simplement à droite pour sortir du niveau.

5 - Bon bosquet et alentours

Dans "Bon bosquet", avancez à droite, grimpez aux branches, allez à gauche en montant. Quelques pièces se trouvent sur une falaise. Prenez désormais la droite. L'oiseau que vous avez croisé lors de vos aventures précédentes est de retour. Il vous indique le chemin à suivre pour aller au château de Milgram. Avancez, et droit devant vous se trouve le téléporteur pour aller à la map du monde. Un peu plus loin, descendez et continuez tout droit, car pour aller en bas il vous faut une clef. Reprenez vos vies avec la fontaine, puis grimpez aux branches pour pouvoir continuer. Une fois sur la falaise en hauteur, prenez la grande pièce. Un peu plus bas, actionnez le levier avec un coup de langue pour que le transporteur se mette à bouger. Servez-vous de lui pour atteindre l'autre côté. Là, montez aux arbres afin de récupérer la clef argentée. Revenez en arrière, au petit pont de bois. Ici, faites-vous tomber, et allez à droite. Ouvrez la serrure, puis entrez dans la grotte.

C'est les "Racines rocheuses". Plongez dans le point d'eau en face de vous pour y récupérer la pièce. Descendez, puis allez à gauche pour la même raison. Continuez ensuite sur la droite. La porte est verrouillée, prenez donc l'ascenseur au-dessus de vous pour la contourner. Allez à droite, descendez, actionnez le levier à gauche pour ouvrir la porte, puis repartez encore à droite pour sortir du niveau.

Vous arrivez à la "Caverne de trous". Montez et prenez les pièces sur les plates-formes surélevées. Descendez, mais prenez soin de fouiller tous les coins car ils contiennent des pièces. Descendez avec l'ascenseur, prenez les pièces dans l'eau et allez à droite. Sauvegardez votre partie, allez à droite en face de l'ascenseur, il y a une grande pièce. Il y en a également en bas de l'ascenseur. Prenez-le pour monter, et continuez à droite pour sortir de ce niveau.

Le prochain se nomme "Bassin souterrain". Avancez un peu à droite, descendez par l'ascenseur, et allez à gauche pour prendre la grande pièce. Plongez dans l'eau, au bout se trouve une grande pièce. Remontez à la surface, venez à droite, et placez-vous sur l'ascenseur. Continuez et, un peu plus loin, vous verrez un autre ascenseur. Prenez-le, car il mène à un coffre qui contient une grande pièce et des petites pièces. Repartez ensuite à droite pour sortir.

Vous voilà dans la "Centrale des ténèbres". Descendez petit à petit sur les ponts, puis montez dès que vous le pouvez. Allez à gauche et récupérez le coffre qui contient une capsule de santé. Repartez à droite, sauvegardez la partie, puis descendez et continuez.

Après être sorti du niveau, vous arriverez au prochain : "Les bombardiers fous". Montez, puis avancez tout droit. Lorsque vous êtes sur le sol ferme, allez à gauche pour trouver une grande pièce. Continuez simplement sur la droite jusqu'à sortir du niveau.

Il se nomme "Profondeurs cachés". Soyez prudent et ne tombez pas dans le vide ! Allez tout droit jusqu'à apercevoir un ascenseur, prenez-le. Avancez à droite et montez sur le transporteur. Sauvegardez la partie, prenez le second transporteur. Descendez à plusieurs reprises avec les ascenseurs jusqu'au prochain niveau.

Dans "Allée aquatique", plongez dans l'eau et avancez tout droit. Il n'y a qu'un seul chemin, et le niveau est très court. A la fin de ce dernier, sauvegardez votre partie.

La "Mine du fléau" est un niveau plus long. Placez-vous sur le transporteur, avancez tout droit, puis montez avec l'ascenseur. Longez la gauche et vous trouverez un trésor avec une grande pièce. Revenez en arrière, et prenez le premier ascenseur que vous croisez. Allez ensuite à droite pour récupérer un coffre avec une capsule de vie. Allez maintenant à gauche de l'ascenseur. Actionnez le levier près du mur, il libère l'accès à une clef argentée. Allez à droite de l'ascenseur, tombez dans le trou, et vous serez droit devant la clef. Avalez-la puis remontez avec l'ascenseur. Allez à droite, puis montez sur la gauche. Ouvrez la porte avec la clef. Sautez, et avalez la clef rouge qui se trouve sur la plate-forme d'en face. Revenez au premier étage et jetez la clef contre la serrure pour l'ouvrir. Allez à droite pour quitter la zone.

Vous voilà à la "Mine d'insectes". Avancez tout droit, montez avec l'ascenseur, sauvegardez votre partie, et placez-vous sur les transporteurs. Ne tombez pas dans le liquide vert. Montez avec les ascenseurs, allez à droite, et sautez sur le

ressort pour qu'il vous amène au rocher en hauteur. Avalez la clef rouge puis allez à droite, traversez le mur qui est un passage secret. Laissez-vous tomber du pont pour récupérer trois pièces et une capsule de vie dans l'eau. Faites de même pour le pont d'à côté, il y a une grande pièce.

Descendez, repassez dans le mur, et remontez là où vous étiez avant le passage secret. Cette fois-ci, prenez la gauche. Jetez la clef rouge contre la serrure, au bout. Prenez le transporteur, l'ascenseur, puis le téléporteur.

Il mène à la "Voie rapide". Comme son nom l'indique, elle se finit sous peu. Le niveau ne possède qu'un seul chemin, impossible de se tromper.

Après avoir bouclé la "Voie rapide", vous arrivez aux "Plates-formes suspendues". Avancez tout droit, puis passez à travers le mur, avant l'ascenseur. Les ronces sont fausses. Le passage secret mène à une grande pièce. Faites à présent des sauts contres les parois du mur pour monter. Allez jusqu'au deuxième ascenseur après le prochain, montez, et passez dans l'autre passage secret à travers le mur après les ronces. Il mène à une autre grande pièce. Prenez l'ascenseur et longez sur la gauche pour encore obtenir une grande pièce. Allez à droite, sauvegardez, et prenez le grand ascenseur. Dirigez-vous à gauche, puis en haut, et enfin à droite, afin de sortir du niveau pour arriver dans le château de Milgram.

6 - Château de Milgram et alentours

"L' entrée" est le premier niveau du château de Milgram. Avancez à droite, puis descendez récupérer les pièces. Remontez, et allez à droite pour la même raison. Revenez ensuite à gauche, prenez les deux ascenseurs. Allez à gauche pour trouver une grande pièce, sinon dirigez-vous plutôt à droite. Longez la droite, montez l'ascenseur, et quittez le niveau encore par la droite.

Le niveau suivant s'intitule "Lapins tueurs". Allez tout droit, avec le ressort vous pouvez aller chercher les pièces en hauteur. Sinon, continuez droit devant, puis sauvegardez votre partie. Placez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Sautez par dessus le robot avec l'ascenseur, allez à gauche. Prenez l'ascenseur, et allez chercher le coffre au trésor à droite. Repartez ensuite à gauche. Mettez vous sur le robot lançant des bombes, et allez sur les plates-formes en hauteur. Grimpez-les pas à pas, puis montez avec l'ascenseur. Maintenez toujours la droite, et à la fin du niveau, sautez sur les petits carrés pour avoir une grande pièce. Le niveau se conclut cependant par un boss. Il va tenter de vous écraser à plusieurs reprises. Sautez sur son dos lorsqu'il est aplati. Répétez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Prenez la clef qu'il vous donne et ouvrez la porte avec.

Après avoir terrassé cet ennemi, le niveau "Pierre brûlante" s'offre à vous. Allez à droite, descendez l'ascenseur, puis avalez la clef à gauche. Ouvrez la porte avec, qui se trouve au bout du chemin, à droite. Allez-y, puis descendez les blocs. Continuez à droite, montez, et actionnez le levier à gauche. Revenez au début du niveau, après l'ascenseur. Montez par celui un peu à gauche, et un autre s'est déverrouillé. Prenez-le, et allez ensuite à gauche pour chercher la clef. Ouvrez la porte, à droite, puis entrer dedans.

Au début du niveau "Couloir sombre", vous devrez affronter à nouveau le bonhomme de la dernière fois. Enfin en théorie, puisque vous pouvez partir directement, sans le battre ! Partez donc à gauche, sauvegardez votre partie, et montez par l'ascenseur. Continuez sur le chemin, et sortez de ce niveau par la porte, tout au bout.

Commencez "Exploration du donjon" par descendre, puis allez à gauche. Montez, allez à droite, et actionnez le levier. Cette fois-ci, descendez et allez à droite, en passant par le pont violet. Là où les plates-formes bougent, placez-vous sur la quatrième, attendez qu'elle soit le plus haut possible et sautez à droite. Montez avec l'ascenseur, et prenez le coffre à droite. Repartez à présent à gauche, prenez le transporteur en faisant attention à ne pas tomber, sous peine de tout recommencer. Allez à présent au bout à droite, et montez sur les plates-formes à gauche. Prenez encore une fois le transporteur, et ne tombez pas. Éliminez le mercenaire de Milgram, puis vous allez devoir vous battre contre un boss. C'est un soldat normal, mais un peu plus armé. Pour le tuer, envoyez-lui trois petites bombes dessus. Pensez à prendre le coffre avant de sortir, il contient une capsule de santé.

Au niveau "Bloc du donjon", vous êtes transporté par une série de blocs tout au long du level. Votre objectif est de ne pas tomber, et de ne pas vous faire toucher par les nombreuses attaques d' ennemis. Le reste se fait automatiquement. Profitez-en bien, c'est le dernier niveau du jeu avant le boss.

Et oui, vous voilà enfin devant Milgram. Il a des allures de Bowser, vous ne trouvez pas ? Pour l'éliminer, jetez-lui les ennemis qu'il fait tomber en sautant par terre. Ses autres attaques sont le lancer de flammes, et il peut également produire une boule de feu à tête chercheuse. Bonne chance !

Fruit Ninja

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS

FORUM

📌 RÉCOMPENSES DE LA VERSION HD

Sabres

Couteau papillon

Réaliser un combo avec une fraise 40 fois.

Lame disco

Trancher 50 bananes.

Lame de feu

Réaliser un combo en mode Zen après l'arrêt du chrono.

Lame de glace

Trancher 20 bananes gelées en mode Arcade.

Mr. Sparkle

Echouer au mode Classic avec un score de 42.

Old Glory

Echouer au mode Classic avec un score de 50.

Pixel Love

Suivre Halfbrick Studios sur Facebook ou Twitter.

Arrière-plans

Fruit Ninja

Obtenir un score de 125 en mode Classic sans perdre un seul fruit durant la partie.

Great Wave

Trancher 150 pastèques.

I Heart Sensei

Lire 3 conseils du Sensei (perdre 3 fois).

Yin Yang

Trancher 75 fruits de la passion.

Grand Theft Auto : Chinatown Wars HD

© Rockstar Games 2010

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

PÉAGES GRATUITS

Pour éviter de payer le péage sans avoir d'étoile de recherche, foncez vers l'endroit où il faut payer puis, juste avant d'entrer au péage, quittez la voiture sans freiner, elle continuera à avancer et dépassera le péage. Allez vers la voiture, à pied, et vous pourrez ensuite la conduire sans avoir à vous confronter à la police.

Infinity Blade II

© Epic Games / Chair Entertainment 2011

+ D'INFOS

FORUM

COMMENT DÉBLOQUER LES ÉQUIPEMENTS INFÂMES

Épée infâme

A partir de la 2ème Renaissance, tuez le premier Titan. Ensuite, tournez vers le chemin qui vient de se débloquent à droite. Avancez, et affrontez le Titan. Avancez encore tout droit et vous vous retrouverez face à un tronc d'arbre avec une épée enfoncée. Cliquez dessus et un Troll sortira de terre. Il attaque rapidement et est difficile à éviter, privilégiez les parades et une arme lourde. Après l'avoir battu, un deuxième monstre encore plus fort apparaîtra. Tuez-le, mais attention car il n'est pas possible de contrer ses coups. Après l'avoir battu, vous obtiendrez l'Épée infâme.

Bouclier infâme

Pour le débloquent, il faudra l'Infinity Blade. Suivez le même chemin que pour l'Épée infâme, mais au lieu d'avancer vers le tronc, tournez à droite, vers la statue. Dans le creux, incrustez l'Infinity Blade (ne vous inquiétez pas, vous la récupérerez) pour ouvrir le tombeau. Touchez le bouclier à coté du mort pour le réveiller. Battez-le en privilégiant les Blocages. Après l'avoir battu, vous obtiendrez le Bouclier infâme.

Heaume infâme

Allez dans le magasin et achetez la carte à 175.000\$. Ensuite, avancez et entrez dans le château. Lorsque vous arriverez dans la cour avec les 3 portes, prenez celle de droite. Descendez dans l'arène et battez les deux Titans. Dirigez-vous ensuite vers le sous-sol de l'arène, par là où est entré le deuxième Titan. Avant d'affronter qui que ce soit, cliquez sur la sculpture en relief qui représente le dessin sur la carte. Vous débloquentez alors le Heaume infâme.

Armure infâme

Pour la débloquent il vous faut être au minimum à la 8ème Renaissance. Dirigez-vous vers l'arène (même chemin que pour le Heaume Infâme), et vous remarquerez qu'un autre chemin sera disponible. Au fil des années un arbre aura poussé. Grimpez dessus, et vous vous retrouverez face à face avec un oiseau géant (Nv.200) endormi. Pour le réveiller, prenez le plus possible d'argent par terre. Pour le battre, privilégiez les blocages. Quand il mourra, vous remarquerez qu'il cachait l'Armure Infâme, récupérez-la.

Anneau sacré

Après avoir débloquent toutes les armes infâmes, équipez-les toutes puis suivez le même chemin que celui que vous avez emprunté pour battre Thane. Vous remarquerez que l'escalier est cassé, prenez donc le chemin de gauche. Battez le Titan et cliquez sur le tombeau. Une longue cinématique surviendra, suivie d'une grosse révélation. A la fin de la cinématique, vous récupérerez l'Anneau Sacré qui permet d'utiliser la technique SAINT Nv.10, laquelle peut voler jusqu'à 8 000 PV à votre adversaire.

Lane Splitter HD

© Fractiv 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EVITER LES VOITURES QUI ARRIVENT À GRANDE VITESSE

Dans les derniers niveaux, la meilleure chose à faire est de se mettre juste à coté des lignes au sol pour éviter les véhicules plus facilement.

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chez le professeur

Regardez la bibliothèque et utilisez le morceau de bois. Utilisez le crochet métallique ; ouvrir le bureau et prendre la tequila, prendre le vers tombé par terre ouvrez ensuite le tiroir du secrétaire. Regardez le pot que vous avez récupéré. Prenez le sac à main et lisez la lettre qui était dedans. Prendre la fléchette et aller vers le feu. Utilisez la fléchette sur le placard, utilisez la culotte sur le cylindre et utilisez ce cylindre sur le siphon et enfin utilisez le siphon sur le feu. Enfoncez la porte et descendez ; prenez l'article de journal à côté du téléphone regardez cet article. Utilisez le téléphone et utilisez la clé sur la grande porte et ouvrez la porte

A Paris

Appelez le serveur une fois comme il ne daigne pas vous parler parlez en conséquence à l'homme. Répondez ce que vous voulez à la question qu'il vous pose et ensuite abordez tous les sujets. Rappelez le serveur pour la deuxième fois ; parlez de tous et lorsque André arrive parlez aussi de tous les sujets. Une fois qu'il est parti, reparlez avec le gendarme de lui-même ; attrapez alors la flasque d'absinthe. Continuez de parler de TOUS les sujets avec le gendarme pour certains il faudra recommencer plusieurs fois... Regardez votre café ; appelez le serveur et parlez-lui du café... **SORTEZ** et choisissez d'aller à la galerie d'art (2eme icône) Montrez au gros bonhomme le pot que vous avez ramassé chez le professeur Oubier. Parlez de tous les sujets. Utilisez l'absinthe avec le verre du bonhomme ; recommencez une deuxième fois. Allez à gauche et regardez la caisse ramassez l'étiquette...

A Marseille

Allez vers la baraque, regardez la fenêtre et parlez de tous les sujets avec le gardien... Descendez l'escalier à gauche de la baraque ; ramassez la gaffe (dans l'eau) et l'utiliser pour ramasser la bouteille qui est dans l'eau. Remontez l'escalier, touchez la cheminée. Utilisez la bouteille sur la cheminée pour la refroidir et prenez immédiatement le chapeau de la cheminée ; réutilisez la bouteille sur la cheminée. Descendez l'escalier et passez par la trappe, prenez les biscuits pour chiens et ressortez. Utilisez les biscuits sur la plate-forme, et... utilisez la gaffe sur la plate-forme. Remontez l'escalier et passez le grillage. Allez complètement à gauche de l'écran et montez à l'échelle, ouvrez la première fenêtre utilisez la gaffe sur le ventilateur. Ressortez et redescendez par l'échelle ; frappez à la porte. Dites n'importe quoi pour le pousser à sortir (il faudra peut-être insister un peu pour certains choix) et dès qu'il dit qu'il va sortir remontez à l'échelle. Allez vers le tonneau à droite et lancez-en un pour attirer l'indien et recommencez une deuxième fois pour le pousser. Entrez à l'intérieur de l'entrepôt ; ouvrez le petit tiroir pour récupérer une petite clé. Regardez le panneau d'affichage pour voir un reçu : il vous donnera votre prochaine destination... Allez vers la droite et donnez la petite clé à l'homme. Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. Utilisez la caisse la plus proche de vous pour coincer l'ascenseur ; appuyez sur l'interrupteur ; regardez les éraflures à gauche sur le sol et ouvrez la porte. Entrez dans la pièce ; allez vers Nico et détachez-la et prenez la statue avant de sortir. Parlez à Nico de TOUT. Utilisez le ruban adhésif sur la cellule photoélectrique et repoussez la caisse à sa place. Déplacez alors la petite caisse sur celle que vous avez remise en place et poussez ainsi celle que vous avez dégagée. Utilisez le diable, utilisez la corde sur la statue puis utilisez la corde sur la poulie. Réutilisez le diable et essayez de pousser la statue tout seul puis parlez-en à Nico pour qu'elle vous aide et Sortez... Utilisez les menottes sur le câble. Profitez de la petite scène non-interactive...

A Quaramonte

Parlez avec le garde et parlez avec le groupe de musique de tous les sujets possibles ; parlez avec Pearl de tous les

sujets et allez à la gendarmerie. Parlez avec le général de tous les sujets et parlez avec Rénaldo de tous les sujets. Allez vers la carte et essayez de la regarder. Sortez et parlez avec Nico de tous les sujets. Allez vers la droite pour regarder la deuxième fenêtre de la prison et pour parler ensuite avec Duane de tous les sujets... Parlez avec Oubier de tous. Montez à l'escalier et parlez de tous les sujets puis sortez. Retournez voir Duane et reparlez-lui. Revenez ensuite voir Pearl ; et remontez les escaliers pour reparler avec la patronne ; et sortez. Parlez avec Nico de la carte. Parlez avec le général ; parlez avec Rénaldo et sortez pour parler avec Pearl. Regardez enfin cette carte. Revenez alors voir la patronne de la compagnie minière pour lui parler de la carte. Ouvrez le placard et sortez une fois que vous aurez récupéré le détonateur. Donnez le détonateur à Duane. Allez à la prison et parlez avec Miguel. Avec Nico chez le général ; regardez tout et parlez avec le général de tout. Retour avec Georges : Parlez à Miguel et utilisez la corde sur la fenêtre de la cellule et donnez la corde à Duane...

Dans la jungle

Ramassez la plante. Allez vers la gauche et posez le relevé bancaire sur les feuilles mortes et utilisez la statue sur la roue métallique. Parlez au père Hubert de tous les sujets. Utilisez la plante sur le pressoir ; posez le col du prêtre sur le pressoir et prenez la croix pour l'utiliser sur le pressoir. Ramassez le col et donnez-le au prêtre puis parlez de tous les sujets.

Au village indien

Parlez au garde de tous les sujets et lorsqu'il vous demande un cadeau pour le Shaman choisissez alors le paquet de biscuit pour chien... Quand il vous rend la boîte mettez-y la pierre maya dedans puis redonnez-la-lui. Entrez dans le village et parlez au Shaman.

De retour dans la Jungle

Utilisez le cône métallique sur le pressoir et utilisez les racines sur le pressoir et utilisez la croix sur le pressoir. Prenez le cône et montez à l'échelle.

Aux caraïbes

Parlez à l'homme ; regardez le théodolite et parlez-en à Bronson. Allez vers la droite et parlez à Rio le petit pêcheur. Allez à l'escalier, en haut : regardez le chat, utilisez l'échelle et essayez d'y monter ; puis essayer d'ouvrir la porte. Parlez aux mémées de TOUS. Revenez voir Rio et parlez-lui de tout. Allez parler à Bronson puis revenez parler aux sœurs Ketch. Allez voir Rio et parlez-lui de tous les sujets ; pour sa pêche donnez-lui le ver de terre. Revenez voir Bronson et après avoir épuisé tous les sujets ; allez voir Rio pour lui parler de sa pêche... Regardez la bicyclette, attendez quelques secondes qu'il pêche un poisson puis demandez-lui de vous le donner. Revenez à la maison, montez à l'échelle et utilisez la chambre à air sur le mat de droite puis descendez et accrochez le poisson à la chambre à air. Ramassez la balle ; remontez à l'échelle et prenez la chambre à air ; descendez et utilisez-la sur l'arbre. Prenez l'échelle, ramassez la cible, descendez l'escalier et allez prendre les plans de Bronson et son théodolite. Remontez et montrez les plans aux sœurs Ketch.

Au British Museum

Parlez au gardien, regardez les placards puis reparlez au gardien. Parlez de ce que vous voulez à Oubier et continuez à parler avec le gardien de tous même après la découverte du vol. Prenez la clé sur le placard pour l'utiliser sur le placard qui contient le poignard ; ouvrez le placard et prenez le poignard. Reprenez la clé et montez-la au gardien. Poussez le rideau et utilisez le poignard sur la sortie.

Dans le musée aux Caraïbes

Prenez la plume, prenez la carte et posez la sur le pupitre, prenez la lanterne et posez la sur l'encrier. Ouvrez le coffre et parlez de tout avec Emily, puis allez regarder le portrait et reparlez à Emily. Sortez ; utilisez la plume sur le chat. Ramassez la plume abîmée et allez voir Rio pour lui parler de tout. Retournez au musée, donnez le coquillage à Emily, utilisez la croix sur le repose-plume, sortez et allez voir Rio et parlez-lui...

Sur l'île aux zombies

Regardez la saillie puis regardez (Clic droit) le bateau, parlez à Rio et utilisez le filet sur la saillie.

Dans le métro Londonien

Regardez le sac de Nico, utilisez la barrette sur la fente du distributeur, prenez la pièce refusée, et utilisez la sur la balance ; utilisez le poignard sur le placard et ensuite utilisez la carte sur la fissure. Appuyez sur le bouton et attendez que le métro arrive...

Retour sur l'île aux Zombies

Allez vers la sortie du haut à droite, prenez un roseau et sortez par le haut à droite ; utilisez le roseau sur la tanière, revenez sur vos pas pour sortir de la jungle. Prenez la sortie en bas à droite... allez tout à fait à droite et utilisez la fléchette sur le roseau. SAUVEGARDEZ MAINTENANT. Le but est d'utiliser la sarbacane sur le sanglier et de s'accrocher à la branche pour que le sanglier ouvre un passage vers le haut de l'écran. Allez complètement à droite et sortez ; enlevez la végétation de l'aiguille rocheuse et utilisez la cible sur le filet puis ceci sur la végétation et enfin cette dernière sur l'aiguille. Sortez par le bas de l'écran. Sortez par la voie tracée par le sanglier. Posez le théodolite sur les trous. Utilisez le théodolite, tournez vers la droite jusqu'à observer le reflet de la cible et observez alors le piller qui est dans l'axe. Sortez par l'avant du mont.

Sur les Docks

Allez vers l'autre caisse, monter à l'échelle. Dès que le garde discute avec l'indien ouvrez le placard remontez à l'échelle et dès que le garde est rentré dans le placard fermez la porte et bloquez-la avec le balai. Regardez le hublot de droite ; parlez à Oubier, prenez sa pierre. Utilisez le poignard sur Karzac.

Sur le tournage du film

Ramassez la crêpe sur la table, le sirop d'érable et un bun. Utilisez le sirop sur la crêpe. Parlez au garçon. Donnez la crêpe à l'homme (inutile de parler avec lui plus longtemps pour l'instant). Lancez un bun dans le buisson. Allez en chercher un autre et recommencez jusqu'à ce que les frelons sortent du buisson.

Sur la plage

Parlez avec tout le monde de tous les sujets. Prenez la caméra portable puis parlez avec Hawks.

Au village Indien

Parlez à Titipoco, essayez de pousser le tonneau et parlez en à Titipoco. Prenez la pierre et sortez par la gauche.

A la pyramide

Parlez à Titipoco, prenez le cylindre sur le générateur, utilisez le poignard sur le tuyau d'écoulement, utilisez le cylindre sur le tuyau d'écoulement et utilisez ceci sur le bouchon du moteur. Allez vers la gauche et parlez au garde. Revenez vers la droite, prenez la corde et donnez-la à Titipoco. Prenez la corde et utilisez la sur le moteur. Mettez le moteur en route en appuyant sur le bouton rouge... Utilisez le levier pour comprendre le fonctionnement du moteur et parlez à Titipoco ; montez sur le monte-charge et parlez à Titipoco. En haut de la pyramide : prenez la ceinture de munitions. Redescendez. En bas : Prenez la torche et amenez-la à Titipoco pour qu'il l'allume. Jetez la ceinture dans le feu. En haut : Parlez au général puis détachez George. Regardez les deux leviers et parlez à George.

1ère Enigme

Le but est d'enfoncer le groupe des quatre carreaux. Pour cela il faut remarquer que ces carreaux sont une association par superposition de deux des dix carreaux précédents. Il faut donc enfoncer deux des dix carreaux correspondants :

pour en enfoncer un il faut faire tourner les deux roues de façon à mettre en regard la partie supérieure et la partie inférieure de ce carreau. La partie supérieure du carreau est contenue dans la roue de gauche et donc l'autre contient la partie inférieure de chacun des dix carreaux. Par exemple le 1er carreau est composé du 2eme et du 5eme carreau qui font parti du groupe des dix...

Sortez par le passage secret. Prenez la torche et donnez-la à Titipoco. Actionnez le levier. Ramassez la torche et allumez celle qui est au mur.

2ème Enigme

Le but est de sortir de la pièce où vous vous trouvez en ouvrant une porte secrète située dans le mur de droite. Pour cela il faut fermer la porte de gauche sans en fermer aucune autre. Il y a donc deux pièces et un couloir. Utilisez le levier qui se trouve dans la pièce dans laquelle vous êtes puis sortez par la gauche et utilisez les deux leviers. sortez dans le couloir et rentrez dans l'autre pièce... la porte est ouverte. Sortez. Utilisez le levier. Et descendez à "Une mort certaine"...

Admirez la fin.

DÉBLOQUER LE COMICS

Sauvez Nico dans l'entrepôt pour débloquer les pages du comic book accessibles depuis le menu principal. Elles retracent le prologue du jeu.

DÉBLOQUER LE JOURNAL

Terminez le jeu pour débloquer le journal des personnages principaux (Nico et George). Il est accessible depuis le menu principal.

Les Simpson : Springfield

© Electronic Arts 2012

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)

STATUE DE JEBEDIAH SPRINGFIELD

Pour gagner cette statue ainsi que 10 donuts, vous devez attendre que Homer soit immobile. Ensuite, cliquez 10 fois dessus.

Mais, Où est Perry ?

© Disney Mobile 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DOSSIERS SECRETS

Cette astuce indique l'emplacement des dossiers secrets.

Dans la mission 1, les dossiers sont dans les niveaux 4, 6, et 8.

Dans la mission 2, les dossiers sont dans les niveaux 2, 4, et 8.

Dans la mission 3, les dossiers sont dans les niveaux 2, 6, et 9.

Dans la mission 4, les dossiers sont dans les niveaux 2, 7, et 9.

Max Payne Mobile

© Rocksteady 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PIÈCE CACHÉE DANS LE NIVEAU ENTRAÎNEMENT

Dans la rue, après avoir déclenché l'entraînement au tir et abattu les ennemis, avancez jusqu'à la camionnette. Montez dessus, sautez sur le système de ventilation. Ensuite, sautez sur les marches d'escalier de secours. Montez jusqu'à la fenêtre et avancez vers elle pour la casser. Entrez dans la pièce cachée du niveau où se planquent des ingrams.

Minecraft Pocket Edition

© Mojang 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ACCÉDER À LA VERSION ALTERNATIVE DU NETHER

Pour avoir accès à la version alternative du Nether, il suffit de se munir de :

{ 4 blocs d'or

14 blocs de cobblestone

1 Réacteur du Nether

Une fois les blocs en votre possession il suffit de reproduire ce pattern et activer le réacteur.

Attention : Le Nether n'est accessible qu'en mode survival.

CULTURE DE CHAMPIGNONS

Pour faire une culture de champignons, il suffit de vous munir d'un champignon et de le poser dans un endroit très sombre. La multiplication est assez longue, donc patience.

Modern Combat 3 : Fallen Nation HD

© Gameloft 2011

+ D'INFOS

FORUM

🚩 ARME EN OR

Lorsque vous aurez atteint le niveau 31 en mode multijoueur, tuez avec n'importe quelle arme 1000 adversaires et la version Gold de votre arme sera déverrouillée.

🚩 ARSENAL À DÉBLOQUER

Lorsque vous aurez atteint un certain niveau dans le mode multijoueur, des armes seront débloquées :

Niveau 5: Throwing Knife
Niveau 6: SCAR-L
Niveau 8: SPAS-12
Niveau 10: P99
Niveau 11: Blind Eye perk
Niveau 12: Dragunov
Niveau 13: Scrambler
Niveau 14: PKP Pecheneg
Niveau 15: Hardline Perk
Niveau 15: Revenge
Niveau 16: MP9
Niveau 18: CM901
Niveau 19: Sitrep Perk
Niveau 20: Specialist
Niveau 21: EMP Grenade
Niveau 22: A550 (Sniper)
Niveau 22: Extreme Conditioning Perk
Niveau 24: Javelin
Niveau 26: AA-12
Niveau 27: Assassin Perk
Niveau 28: PP90M1
Niveau 29: Smoke Grenade
Niveau 30: MP412
Niveau 30: Steady Aim Perk
Niveau 32: Type 95
Niveau 32: Final Stand
Niveau 36: Skorpion
Niveau 37: Bouncing Betty
Niveau 38: P90
Niveau 39: Scavenger Perk
Niveau 40: Stinger
Niveau 42: G36C
Niveau 44: RSASS
Niveau 45: Trophy System

Niveau 46: .44 Magnum
Niveau 47: Overkill Perk
Niveau 48: Striker
Niveau 50: ACR 6.8
Niveau 51: Martyrdom
Niveau 52: XM25
Niveau 53: Claymore
Niveau 54: MK46
Niveau 55: Dead Silence Perk
Niveau 56: PM9
Niveau 57: Dead Man's Hand
Niveau 58: Five Seven
Niveau 60: MK14
Niveau 61: Tactical Insertion
Niveau 62: Model 1887
Niveau 64: M320 GLM
Niveau 66: MSR
Niveau 68: AK-47
Niveau 69: C4
Niveau 70: G18
Niveau 71: Hollow Points
Niveau 72: M60E4
Niveau 74: MP7
Niveau 76: Desert Eagle
Niveau 77: Portable Radar
Niveau 78: FAD
Niveau 80: RPG-7

N.O.V.A. HD

© Gameloft 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE DIFFICILE

Terminer le mode solo en Facile ou Normal pour débloquent le mode Difficile.

Plantes contre Zombies HD

© PopCap Games 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE PARTIE RAPIDE

Pour débloquer le mode Partie Rapide, terminer le mode Aventure.

ZOMBIE YÉTI

Pour débloquer le Zombie Yéti, terminer le mode aventure au moins une fois puis atteindre le niveau 4-10 à nouveau.

Retour vers le Futur : Le Jeu

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

Vous accompagnez le Dr Emmett Brown appelé tout simplement Doc pendant qu'il effectue son expérience inter-temporelle. Il place Einstein le chien dans la DeLorean et l'envoie pour un voyage dans le temps.

Discutez avec Doc avant que la voiture ne revienne. Malheureusement les choses ne se passent pas comme prévu et la voiture tarde à revenir.

Après ce fiasco, allez à gauche, cherchez dans la boîte à outils pour trouver le carnet et apportez-le à Doc.

Ce dernier a commis des fautes dans ses calculs et après un laps de temps il disparaîtra sous vos yeux.

Labo de Doc

Après le réveil brusque, vous rejoignez votre père et Biff dans le labo de Doc. Le premier s'occupe de la vente des inventions et des objets qui appartenaient à l'inventeur. Visitez les lieux et observez les objets qui vous rappellent vos deux amis perdus. Allez à droite et examinez la maquette de l'hôtel de ville dans laquelle le carnet est caché. Vous devez récupérer ce carnet très précieux et dangereux s'il tombe entre de mauvaises mains.

Le gros Biff s'interpose et prend l'hôtel de ville pour l'utiliser dans son aquarium. Discutez avec ce dernier et tentez de négocier avec lui pour reprendre la maquette.

Il refusera et en plus il découvrira le carnet de Doc. Vous devez donc trouver une solution pour reprendre ce carnet.

Utilisez le juke-box pour que Biff arrive encore une fois et vous dérange.

Votre père s'interposera et dira à Biff de vous laisser tranquille. Allez alors vers votre père et parlez-lui. Dites-lui qu'il ne doit plus intervenir et que vous pouvez vous débrouiller seul contre Biff. Dès lors votre père ne s'interposera plus entre Biff et vous.

Restez près de votre père et prenez votre guitare qui se trouve dans le carton. Allez à droite vers l'amplificateur et augmentez le volume.

Branchez ensuite la guitare. Avant de commencer à jouer, Biff viendra comme d'habitude et prendra votre guitare pour jouer à votre place. C'est exactement ce que vous attendez de lui. Dès qu'il touche les cordes, la puissance de l'amplificateur le projetera en arrière.

Pendant que Biff est inconscient, vous récupérez le carnet qui se trouve dans la maquette. Au même moment, la DeLorean de Doc revient dans le parking.

Parking

Ouvrez la portière pour trouver Einstein. Regardez à droite pour trouver une chaussure et un magnétophone.

Prenez-les et écoutez le message de Doc dans le magnétophone. Il vous demande de le rejoindre et de l'aider. Mais vous ne connaissez pas la date à laquelle Doc est bloqué puisque l'afficheur ne marche pas. Vous devez alors trouver un moyen de le savoir. Utilisez la chaussure avec Einstein pour qu'il la renifle et vous conduit vers son propriétaire.

Appartement d'Edna

Einstein vous amènera devant l'immeuble où se trouve l'appartement de la vieille Edna. Sonnez à la porte et utilisez la chaussure sur Edna pour qu'elle vous laisse monter.

Papotez avec elle à propos de l'histoire de la chaussure et de la ville pour apprendre qu'il y a eu un incendie dans un bar clandestin. Epuisez la conversation ensuite utilisez les jumelles qui se trouvent devant Edna. Vous localisez le vidéo club qui a été construit à la place du bar clandestin en 1932 un an après l'incendie.

Vous disposez maintenant de l'année où se trouve Doc mais il vous reste le mois et le jour. Vous devez chercher dans les journaux d'Edna mais celle-ci vous empêche de les toucher. Vous devez donc la distraire avant de les consulter. Allez à gauche vers le radiateur et tournez la valve.

Quand Edna quittera la chambre, allez vers les journaux pour trouver l'article qui parle de l'incendie. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller sauver Doc. Vous serez ensuite chassé par Edna hors de son appartement.

Vous revenez à la DeLorean qui se trouve près du labo de Doc. Parlez à votre père avant d'embarquer avec Einstein dans la voiture. Branchez le circuit temporel et entrez la date du 13 juin 1931 dans l'écran du circuit temporel pour rejoindre Doc dans le passé.

Place de l'hôtel de ville

Après la cinématique, parlez à Edna la journaliste et choisissez un nom parmi les trois propositions.

Epuisez la conversation et avancez à gauche jusqu'à atteindre le poste de police. Allez à gauche vers les fenêtres des cellules et parlez à Doc. Expliquez-lui qu'il court un grave danger en restant dans la cellule.

Après réflexion et pour le libérer, il faut trouver le jeune Doc et prendre sa foreuse pour faire un trou et libérer le vieux Doc. Il vous donne en même temps le numéro de la demeure des Brown.

Allez à droite et entrez dans la " Soupe populaire ".

Allez au fond à gauche et utilisez le téléphone pour demander Emmett Brown. Le jeune Doc travaille en ce moment dans le palais de justice. Quittez la " Soupe populaire " et allez vers l'entrée du palais de justice. Parlez à Emmet et essayez de tenir une conversation avec lui.

Il nie être un scientifique et il ne vous parlera pas de son invention. Il vous demande une preuve que vous êtes scientifique aussi et que vous avez des connaissances en commun, ce qui n'est pas le cas pour l'instant.

Utilisez alors le magnétophone pour enregistrer ce qu'il marmonne pendant qu'il marche.

Avec cet enregistrement, revenez voir Doc pour qu'il vous donne la réponse à la question qui tourmente Emmett. Il n'hésitera pas à vous donner la réponse.

Revenez donc vers Emmett et donnez-lui la réponse " H = opérateur hamiltonien ". L'attitude d'Emmett envers vous change radicalement et il devient beaucoup plus amical.

Discutez alors de la foreuse et expliquez-lui que vous devez l'avoir pour ce soir. Emmett accepte mais il doit faire un truc

avant de revenir au labo. En fait, il doit remettre une citation à comparaître à votre futur grand père Arthur McFly.

Il doit aussi récupérer de l'alcool, chose rare pendant cette période de prohibition. Vous devez donc l'aider dans ces deux tâches.

Allez alors devant le barbier et parlez au Kid. Cirez ses chaussures et discutez avec lui. Demandez ensuite un peu de cacahuètes et quand il vous tend le chapeau de votre grand père rempli de cacahuètes, choisissez la troisième option du dialogue pour le distraire et piquer ce chapeau.

Après votre fuite, restez à la place de l'hôtel de ville pour vous occuper de l'alcool, pour l'instant. Parlez à Edna qui se trouve dans le bar et proposez-lui d'organiser sa réunion dans la résidence des Brown. Revenez ensuite à la " Soupe Populaire ".

Remarquez que l'ami du Kid apporte des barils de soupe et d'alcool. Il place ceux remplis de soupe sur le comptoir et ceux remplis d'alcool sur l'étagère. Le cuisinier frappera le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère et pour récupérer l'alcool. Cette opération se répète en boucle interrompue par l'arrivée d'Edna qui demande un baril de soupe. Vous devez donc trouver une combine pour récupérer un baril d'alcool.

Commencez par aller à gauche vers la porte de la cuisine. Celle-ci est bloquée par des tables. Demandez à Emmett de trouver une solution pour que la porte reste toujours entrouverte. Ce dernier va fabriquer un levier pour s'assurer qu'elle reste un peu ouverte.

Revenez au cuisinier et demandez un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisinier va pousser l'étagère où se trouvent les barils d'alcool. Allez alors à droite et frappez le tuyau rouge pour faire descendre l'étagère.

Les barils vont se retrouver près de ceux remplis de soupe. Au même moment Edna entre et demande un baril de soupe. Le cuisinier va lui remettre un baril d'alcool sans s'en rendre compte. Sortez donc de la " Soupe populaire ".

Avant de reparler à Edna, utilisez le chapeau d'Arthur avec Einstein pour qu'il vous conduise vers l'appartement de McFly, votre futur grand père.

Sonnez à la porte pour appeler Arthur qui refuse de descendre pour l'instant. Revenez à la place de l'hôtel de ville et passez devant le Kid. Pour lui échapper, vous montez au sommet de la cabane qui se trouve au centre de la place. Utilisez le magnétophone pour enregistrer les insultes du Kid qui vous demande de descendre. Appelez ensuite Einstein pour qu'il attaque le Kid et vous permette de vous échapper.

Avec l'enregistrement en main, revenez voir Arthur McFly et sonnez à sa porte. Quand il ouvre la fenêtre, utilisez le magnétophone sur Arthur pour qu'il obéisse aux ordres du Kid. Quand il descend, donnez-lui directement la citation à comparaître et conduisez-le au palais de justice.

Revenez maintenant voir Edna et dites-lui qu'il faut qu'elle amène la soupe à sa réunion qui aura lieu dans la résidence des Brown. Quand Emmett s'oppose, expliquez-lui qu'elle apportera avec elle le baril d'alcool sans le savoir et de cette façon il pourra récupérer cet alcool et terminer son invention. Quand il sentira que son projet est menacé, il acceptera d'accueillir l'association d'Edna dans sa résidence.

Labo d'Emmett

Emmett doit s'expliquer avec son père et, pendant ce temps, vous devez terminer la préparation du combustible pour lui. Vous devez suivre sa conversation avec son père et déchiffrer ses paroles pour effectuer l'opération requise.

Vous devez raviver le feu ou alimenter l'électricité ou décompresser l'air ou enfin nourrir les bactéries. Si vous ratez une expérience, vous allez reprendre l'enchaînement correct de l'opération. Heureusement pour vous que cette opération est divisée en plusieurs étapes. Vers la fin de l'opération, la conversation entre Emmett et son père s'accélère et il

pourra vous lancer deux ordres successifs en même temps. Commencez toujours par le premier pour ne pas vous tromper.

Une fois le combustible est près, discutez avec Emmett pour récupérer sa foreuse. Après votre confession, Emmett vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

Utilisez alors la foreuse pour essayer de faire un trou dans le mur de la prison de Doc. Edna arrive et vous informe que Doc est transféré. Le camion qui le transporte passe devant vous. Pour le suivre, utilisez les réacteurs de la foreuse avec le vélo d'Edna.

Voiture de police

Une fois accroché à l'arrière de la voiture de police, parlez à Doc et essayez d'ouvrir la porte. Impossible de défaire le cadenas. Allez alors à droite et prenez le démonte-pneu qui se trouve dans la boîte à outils. Prenez aussi l'antenne qui se trouve sur le toit de la voiture.

Regardez par la fenêtre pour apercevoir les clés. Passez du côté droit de la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter la roue de secours et prendre l'enjoliveur. Regardez ensuite par la fenêtre et essayez d'atteindre les clés avec l'antenne. Impossible de le faire pendant que le Kid conduise. Il faut donc créer une diversion.

Revenez donc vers Doc et demandez-lui de distraire le Kid. Reprenez votre poste à côté de la fenêtre et utilisez l'antenne pour récupérer les clés.

Avec ces clés en main, revenez en arrière et ouvrez la porte pour Doc. Le Kid essaiera de vous tirer dessus avec son revolver. Utilisez l'enjoliveur pour faire tomber son arme. Emparez-vous d'elle et tirez sur les menottes de votre ami. Demandez-lui enfin d'utiliser l'accélérateur pour vous enfuir. Vous allez rejoindre la DeLorean et pendant que Doc se prépare pour revenir à votre époque, vous commencez à disparaître à cause d'une perturbation temporelle.

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

Vous incarnez Marty et avec l'aide de Doc vous avez découvert que votre grand père a été assassiné par Kid Tannen, il y'a à peine quelques minutes. Doc finalise la préparation pour le retour vers le passé mais l'officier Parker l'interpelle. Marty se cache derrière la voiture et tente de trouver une solution.

L'officier Parker entend un bruit et doute de la présence de quelqu'un à l'arrière de la voiture. Allez à droite de la voiture avant qu'il n'arrive ensuite dès qu'il se déplace à nouveau, revenez vers l'arrière.

Doc fait tomber exprès les clés de la voiture, devant le pare choc. Récupérez-les et courez vers le siège conducteur. Démarrez le véhicule pour voyager dans le temps et essayer de sauver votre grand père.

Vous arrivez devant le palais de justice mais Edna la journaliste vous aperçoit et vient rapidement vous poser des questions. Choisissez n'importe quelles réponses et avancez.

Comme vous êtes remonté dans le temps, vous apercevez le Marty du passé sur les marches du Palais. Cachez-vous derrière l'arbre qui est à votre gauche.

Votre Chien Einstein qui est en compagnie de l'ancien Marty sent votre odeur et vous rejoint. Bien entendu, l'ancien Marty le rattrape pour le ramener, cependant l'animal n'a pas envie de vous lâcher.

Ramassez le bâton qui est juste à vos pieds et utilisez les flèches pour regarder autour de vous. Vers la droite, vous

pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur à Edna qui va apercevoir un chien courir vers elle. Elle va se mettre à crier (si vous lancez le bâton dans une autre direction, Einstein vous le ramènera).

Vous voilà maintenant tranquille, mais pas pour longtemps. Avancez vers le palais, Emmett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emmett le prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

La voie est libre maintenant, cliquez sur la porte du palais pour entrer. Dès que vous franchissez le seuil, Arthur (votre grand père) quitte le palais, rattrapez-le. Marty essaye de le persuader qu'il est en danger mais les hommes de Tannen arrivent et essayent d'attraper Arthur. Entre temps, l'un d'entre eux vous assomme.

Dès que vous vous réveillerez, vous allez apercevoir un des gangsters de Tannen entrer dans le restaurant qui est en face du palais. Allez sur place pour retrouver les gangsters.

Tannen ouvre la porte aux truands, leur parle puis leur demande de faire entrer Arthur.

Inutile de frapper à la porte, les gangsters ne vous laisseront pas entrer.

Allez plutôt vers la caisse qui est en face de la porte.

Videz-la et cachez-vous dedans.

Ils vont sortir pour la faire entrer avec vous à l'intérieur, juste après.

Vous voilà maintenant à l'intérieur, les trois gangsters sont là et vous devez sauver Arthur.

Ramassez la bouteille de chloroforme qui est sur le comptoir et versez-la dans le pot d'encre et n'oubliez pas de ramasser la feuille qui est juste à côté.

Le gangster qui dessine utilisera l'encre pour s'adonner à son passe-temps préféré et dès qu'il s'approchera du tableau, il va finir par s'évanouir. Ensuite, regardez à gauche, il y'a une enseigne lumineuse sur laquelle est inscrit " El Kid ", allumez-la.

Un court-circuit se produit et l'un des gangsters sort pour changer le fusible.

Vous vous retrouvez face au dernier gangster, appuyez sur la sonnerie du comptoir (juste à votre droite) pour qu'il se rende sur place pour arrêter la sonnerie. Utilisez n'importe quel objet sur lui. Dès qu'il appuie sur le bouton d'arrêt de la sonnerie, l'armoire qui est derrière vous tremble et une bouteille tombe. Ramassez-la, appuyez sur le bouton et dès que l'ennemi arrive, utilisez-la pour l'attaquer.

Devant la maison des McFly

Vous êtes devant chez vous, commencez par sonner à la porte.

Vos parents ne veulent pas ouvrir car ils pensent qu'il s'agit d'un piège. Dites-leur que vous êtes Marty et pour preuve vous savez d'où vient la cicatrice sur votre jambe gauche. Juste avant d'entrer, les Tannen arrivent et en veulent à votre argent. Discutez avec eux tout en esquivant leurs attaques ; soit en sautant, soit en allant sur les côtés jusqu'à ce que l'un d'eux heurte la lampe et se fasse électrocuter. Ses frères vont essayer de le sauver mais se feront électrocuter à leur tour.

C'est là que leur chef, The Kid arrive, pointe son arme sur vous. Au même moment, Doc intervient et vous sauve in extremis.

Il vous informe qu'une erreur s'est sûrement produite. Sinon, comment The Kid s'est-il retrouvé libre alors que vous êtes

justement revenu dans le passé pour sauver Arthur et condamner le gangster.

Il est temps de revenir en 1931 pour vous rendre compte de l'erreur qui a causé leur mise en liberté. Revenez au restaurant (là où Tannen a emmené Arthur) et vous allez apercevoir un homme entrer.

Il faut répondre correctement à quelques questions pour pouvoir entrer (La réponse est la phrase qui débute avec la dernière syllabe de la question posée).

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

Demandez-lui pourquoi elle est toujours avec The Kid. Elle vous avouera qu'elle n'a confiance qu'en Arthur McFly. Dites-lui que vous pouvez le retrouver.

Vous devez maintenant sortir sauf que The Kid vous interpelle et doute de votre identité. Dites-lui que vous faites partie du gang et montrez-lui le pistolet que vous aviez récupéré des mains des frères Tannen. Il vous laissera partir.

Une fois à l'extérieur allez voir Emmett, il va vous montrer son invention (la voiture) et mettra Einstein à l'intérieur pour effectuer un test. Sauf que celle-ci est loin d'être prête, l'expérience tourne mal et Einstein se retrouve sur le toit du palais de justice.

Il est temps de le sauver, allez voir Doc à l'hôtel, juste à droite du palais.

Dites-lui que vous avez besoin d'aide pour sauver Einstein puis allez parler à Edna. Dites-lui que vous avez un scoop pour elle et qu'elle doit parler à Emmett. Pendant qu'elle ira le faire, Doc va sauver Einstein.

Maintenant qu'Einstein est en bas, sain et sauf, donnez-lui la pipe d'Arthur.

Après l'avoir sentie, il ira directement vers le théâtre pour trouver l'homme que vous cherchez. Parlez-lui de Trixie et guidez-le vers le restaurant.

Entrez, parlez à Trixie qui va sortir voir Arthur. Toutefois, The Kid s'en rendra compte et blessera Arthur qui réussit quand même à s'échapper.

Il va falloir agir sans Arthur, allez donc parler au barman (celui qui dessine) et demandez-lui de faire votre portrait. Ensuite, donnez-lui la photo de George pour qu'il le dessine aussi.

Collez-la ensuite sur le " Hall of Fame " et parlez à Trixie.

Celle-ci croit qu'il s'agit d'Arthur et que Kid l'a tué, elle vous avouera tout ce qu'elle sait. Il s'agit en fait d'un restaurant clandestin.

Allez voir l'officier Parker qui n'a pas envie de vous parler de ses problèmes. Allez à côté de CueBall et changez les partitions de musique. Faites jouer la chanson triste puis adressez-vous à Parker à nouveau. Ce dernier vous parle de sa vie personnelle. Jouez ensuite la partition secrète pour qu'il avoue travailler avec The Kid.

Maintenant, il faut persuader Parker qu'il est un bon flic et qu'il peut toujours renoncer à ce sale boulot. Sortez voir Edna, demandez-lui de vous chanter sa chanson puis prenez-en une copie. Revenez au bar et posez-la sur la table de Trixie puis allez voir Parker et demandez-lui de tout oublier et d'écouter la musique.

En écoutant la musique, Parker se rend compte qu'il n'est jamais trop tard et qu'il peut toujours réparer ses erreurs. Il sort son flingue et arrête tout le monde.

Il ne reste plus maintenant qu'à arrêter The Kid, ramassez sa bouteille d'alcool sur la casse (juste à votre droite) puis faites-la sentir à Einstein.

Einstein essaye de poursuivre la trace de The kid et vous mène vers l'affiche, à votre gauche.

La grande affiche cache un bouton, appuyez dessus et vous tombez sur The Kid entrain d'attacher Edna. Il commence directement à vous tirer dessus. Cachez-vous derrière la voiture.

Edna peut se débrouiller seule si vous lui faites gagner un peu de temps. Appelez The kid plusieurs fois pour attirer son attention. Une fois qu'Edna est à l'extérieur, sortez et allez à gauche puis vers les barils. Ramassez l'un d'eux et jetez-le dans l'entrepôt puis utilisez votre briquet pistolet pour allumer le feu et vous débarrasser de The kid. Félicitations ! Vous avez terminé l'épisode 2 de Retour Vers Le Futur.

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

Après la fuite qui s'est déroulée dans l'épisode précédent, Marty plante la DeLorean dans la pancarte qui se trouve à l'entrée de la ville.

Vous devez trouver le moyen de sortir de la voiture et de descendre. Appuyez sur l'avertisseur du véhicule pour attirer l'attention de Jennifer qui se trouve en bas.

Après le dialogue, demandez à Jennifer si elle n'a pas un objet qui peut vous aider. Elle vous montre alors un démonte-pneu mais elle refuse de vous le donner sans quelque chose en échange. Entrez dans votre inventaire et choisissez la flasque d'alcool de Kid Tannen. Donnez-lui cette flasque en échange du démonte-pneu. Cet outil vous aidera à briser la vitre et à descendre.

Jennifer vous laisse seul et vous ne pouvez pas accéder à la ville entourée par un long mur. La DeLorean ne tardera pas à tomber du panneau et à se fracasser. Utilisez l'interphone pour demander que l'on vous ouvre la porte mais c'est peine perdue. Allez vers la voiture et utilisez le démonte-pneu pour démonter son pneu.

Allez vers l'arrière de la voiture et récupérez la batterie.

Utilisez cette batterie avec la roue pour faire planer la roue qui vous servira à franchir le mur de la ville.

Place de l'hôtel de ville

La ville est totalement différente de celle que vous connaissez. Après la rencontre avec l'officier Parker, allez vers l'hôtel de ville et utilisez la sonnette de l'interphone pour demander à rencontrer Doc.

Votre demande sera alors rejetée. Allez ensuite à gauche pour apercevoir Biff sortir de la voiture dans laquelle se trouve Doc.

Allez donc parler à Biff. Epuisez le dialogue avec ce dernier pour apprendre que la ville est sous l'emprise des Brown, Edna et Doc, et que plusieurs règles régissent la ville.

Si vous enfreignez les règles, vous écoutez d'un avertissement et si vous insistez à désobéir vous risquez de passer dans le système " citoyen plus ". Il vous parlera aussi de trois infractions qui pourront vous conduire à rencontrer le citoyen Brown.

Allez ensuite à la soupe populaire et allez dans la ruelle qui est à sa droite. Parlez à Jennifer pour essayer d'en apprendre d'avantage sur les règles de la ville.

Epuisez les dialogues et quittez la ruelle pour revenir au parc. Vous croisez alors votre mère qui arrive dans la voiture électrique.

Parlez avec elle et épuisez les dialogues. Elle vous demande ensuite de lui rendre service et d'apporter sa feuille de présence à votre père. Prenez alors la voiture électrique et partez vers votre maison.

Maison des McFly

Parlez à votre père qui s'occupe de la surveillance des habitants de la ville et donnez-lui la feuille de présence de votre mère.

Votre père suspecte votre mère de retomber encore une fois dans l'alcool et c'est pour cette raison qu'il la surveille régulièrement. Prenez votre guitare et quand votre père vous en demande la raison, répondez que c'est pour impressionner Jennifer. Revenez ensuite à la place de l'hôtel de ville pour retrouver votre mère.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à votre mère avant de pousser la statue deux fois pour obstruer la vue aux caméras.

Allez voir votre mère qui jettera la flasque d'alcool dans les fleurs.

Prenez alors cette flasque et dirigez-vous vers l'officier Parker. Il procédera alors à la fouille pour trouver la flasque d'alcool. Vous écopez alors de votre premier avertissement.

Votre stratégie est d'accumuler les avertissements pour pouvoir rencontrer Doc. Vous devez donc enfreindre encore deux des règles citées par Biff et Jennifer.

Allez ensuite à la soupe populaire pour apercevoir Jennifer et le serveur Leech entrain de se tripoter. Parlez avec ce dernier et pour finir la conversation, demandez un échantillon gratuit. Einstein le chien arrivera pour manger l'échantillon et fuir.

Ruelle du bar clandestin

Suivez-le dans la ruelle, passez derrière Jennifer et prenez sa bombe de peinture. Montez ensuite sur les caisses pour passer le grillage. Cherchez Einstein derrière la table mais vous ne le trouverez pas.

Il prendra par la suite la fuite en passant par-dessus le grillage. Revenez donc près de Jennifer et peignez la planche avec la bombe de peinture.

Revenez à l'entrée de la ruelle pour qu'Einstein revienne et passez sur la planche. Suivez ensuite ses traces de pas pour le trouver. Donnez-lui l'échantillon de saucisse pour qu'il devienne docile et vous suive.

Vous serez intercepté par Edna et vous écopez d'un autre avertissement avec la menace de vous envoyer voir Doc.

Revenez ensuite dans la ruelle et parlez avec Jennifer de son nouveau copain Leech. Proposez ensuite de faire un duel de guitare contre lui. Dès le début du duel, effectuez un battement de jambe.

Leech suivra vos mouvements et fera comme vous. Avancez ensuite à gauche puis montez sur l'estrade pour qu'il monte sur la planche. Effectuez ensuite un bond pour qu'il vous imite et tombe dans la benne à ordures.

Pendant que vous savourez la récompense de Jennifer, ouvrez la fenêtre pour qu'Edna vous voie. Vous écopez d'un autre avertissement. Vous serez donc arrêté et envoyé au bureau de Doc.

Bureau du citoyen Brown

Après la conversation et pour prouver votre histoire, vous devez utiliser les éléments qui se trouvent dans le bureau.

Désignez le tableau de Doc et de son père qui se trouve à gauche en premier. Désignez ensuite l'aquarium qui se trouve à droite. Désignez ensuite la photo d'Einstein qui se trouve dans le dossier situé devant Doc puis observez la photo souvenir de Doc.

Repérez votre photo avec Doc au centre de la photo. Vous devez maintenant démontrer à Doc que les citoyens de la ville ne sont pas heureux.

Maison des McFly

Revenez alors voir votre père à la maison. Vous le trouverez par terre suite à une agression. Après la conversation, examinez la batte de base-ball qui se trouve à droite.

Examinez ensuite la boîte de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convincez-le ensuite de vous aider en lui disant " fais-le pour Arthur ". Quand votre père accepte de vous aider, appuyez sur les moniteurs ensuite appuyez sur l'interrupteur bleu de l'un des écrans.

Appuyez jusqu'à trouver la caméra qui vous filme. Examinez ensuite l'écran ensuite le magnétoscope. Vous retrouvez alors l'enregistrement de l'attaque qui est commise par Biff. Votre père zoome ensuite sur la monte de Biff qui indique X11. Revenez donc voir Biff.

Place de l'hôtel de ville

Parlez à Biff et de son agression et de votre père.

Parlez-lui ensuite de ses derniers souvenirs pour qu'il vous parle d'Edna et de sa montre. Demandez-lui ensuite de jeter un coup d'oeil sur sa montre. Appuyez ensuite sur " mode " et utilisez les flèches pour afficher " X11 ". Appuyez encore une fois sur " mode " pour voir l'effet que ça fait sur Biff.

Demandez-lui ensuite où se trouve la cassette de votre père puis qu'il aille la chercher pour vous. Lorsqu'il se sera jeté dans la benne de décyclage, rejoignez-le en sautant à votre tour dans la benne.

Bar clandestin

Vous atterrissez alors dans le dépôt où Edna place les choses non réglementaires à son goût. Après que cette dernière ordonne à Biff de vous arrêter, il vous attrape et vous empêche de bouger.

Vous devez le déstabiliser en lui montrant les plaques d'immatriculation des voitures, la bière, les cigares et les magazines pornographiques. Biff est confus et tombe dans les vapes.

Après le départ d'Edna, allez vers la cage d'Einstein. Essayez de le libérer pour être surpris par le réveil de Biff qui décide de s'en prendre à vous.

Allez donc libérer Einstein et, depuis votre cachette, lancez les Vinyles sur Biff. Ordonnez en même temps à Einstein de lui faire peur. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sous la table qui est devant vous pour déployer la table qui mettra Biff K.O.

Vous partez ensuite avertir Doc de ce qu'il se passe dans la ville. Vous tombez alors nez à nez avec Edna qui vous arrête.

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

Vous commencez le jeu enfermé dans la salle d'attente de la Clinique Citoyen Plus. Jetez un coup d'oeil par la vitre (à

gauche) puis écoutez la discussion entre Edna et le garde à travers l'interphone, à droite.

Utilisez encore une fois l'interphone et demandez au gardien de vous ouvrir la caisse pour vérifier l'état de votre guitare. Déplacez-vous un peu vers le lit et cliquez sur la caméra, en haut.

Il s'agit de George, votre père, c'est lui qui la contrôle. Demandez-lui le code de la caisse que le garde a tapé, vous récupérerez ainsi vos affaires. Cliquez maintenant sur la fenêtre qui est juste au-dessus du lit, vous apercevrez Jennifer.

Demandez à votre père, en utilisant la caméra, de vous mettre en contact avec elle. Après avoir posé toutes les questions, ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur l'interphone.

Une fois déguisé, cliquez sur la porte, à droite, pour sortir. Dans ce couloir, toutes les chambres seront inaccessibles. Examinez tout d'abord le plateau de nourriture sur la console de contrôle, à votre droite puis avancez jusqu'à atteindre la chambre de Biff.

Ouvrez votre inventaire et faites glisser le journal par la fente, sous la porte.

Utilisez donc l'interphone et dites à Biff que c'est l'heure de prendre ses médicaments. Retirez le journal pour récupérer la pilule et allez la mettre dans le soda du garde.

Maintenant, vous pouvez utiliser la console de contrôle, faites augmenter le volume et l'optique puis l'Olfactif. Dirigez-vous ensuite vers la chambre où se trouvait Edna. Ouvrez votre inventaire et utilisez votre guitare en l'appliquant sur le microphone.

Place de l'Hôtel de ville, 1986

Discutez avec Doc, posez-lui toutes les questions. Attendez un peu, comme il vous le demande, jusqu'à l'apparition d'Edna. Epuisez toutes les réponses jusqu'à ce que Doc revienne vous prendre. Allez parler au jeune Emmett à votre droite, à la fin de votre conversation retournez vite au palais de justice.

Lycée de Hill Valley

Suivez le chemin qui mène au lycée et parlez à Edna, abordez n'importe quel sujet.

Lorsque vous terminez, rediscutez avec elle et essayez de bousiller sa vie de couple. En d'autres mots, prouvez-lui qu'Emmett n'est pas un citoyen modèle, qu'il ne s'habille pas bien et qui n'est pas fidèle.

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

Dès que Doc termine son test, allez vers la deuxième tente à droite, vous y trouverez, sur les rails, un petit train du futur qui est en fait un skate-board. Prenez-le, discutez avec Edna et lorsque Doc vient la distraire, profitez de l'occasion pour partir en cliquant sur la rue.

Labo d'Emmett

Une fois arrivé à ce stade, vous pouvez vous déplacer librement entre le labo et le lycée.

La première chose à faire est d'observer la carte mentale de Kid, à votre droite.

Ensuite, cliquez sur l'imprimante bizarre qui est sur la table

Après la démonstration, vous pouvez explorer le labo pour découvrir ce qui rend Emmett heureux : Marmite de ragoût au coin bas du labo et le Tourne-disque sur la table.

Aussi, ce qui le rend furieux : le Générateur à droite et la Soupape de l'Aquarium de bactéries à gauche.

Votre but est de faire une carte mentale à Emmlett identique à celle d'un dégénéré, voilà les procédures : démarrez la machine du test de linéarité mentale en cliquant sur l'interrupteur qui est sur la table.

Une image d'Edna s'affiche sur le mur. A ce moment, vous devez rendre Emmlett furieux soit en ouvrant la Soupape, soit en activant le générateur. Passez à l'image suivante en cliquant sur le bouton de défilement de diapo qui est juste à côté de l'interrupteur mais assurez-vous d'abord que vous avez la bonne réponse (ampoule rouge allumée).

La deuxième photo est celle de John Wilkes Boothe, le criminel. Vous devez donc rendre Emmlett heureux, soit en activant le Tourne-disque, soit en cliquant sur la Marmite de ragoût. Lorsque vous aurez votre réponse (ampoule verte allumée) tapez sur le bouton de défilement de diapo. La troisième photo est celle de l'officier de police Parker, la réponse est claire, ampoule rouge allumée. La quatrième est celle d'un Tannen, l'ampoule verte doit être allumée. La cinquième est celle d'un petit enfant qui a l'air innocent (en l'occurrence le petit frère d'Edna) et donc l'ampoule rouge est votre réponse.

La dernière photo est celle de Trixie, il faut donc rendre Emmlett heureux pour allumer l'ampoule verte. Lorsque vous tapez sur le bouton de défilement, la machine sera grillée, cela indique que vous avez toutes les bonnes réponses dont vous avez besoin. Ouvrez donc votre inventaire et placez le résultat dans le Linéospiritomètre.

Maintenant échangez la carte mentale que vous venez de faire avec celle d'Emmett accrochée au mur d'en face.

Ainsi, votre premier plan, celui de montrer qu'Emmlett n'est pas un citoyen modèle, est achevé. Sortez du Labo pour retourner au Lycée.

Lycée de Hill Valley

Parlez à Trixie qui est au milieu de la cour et demandez-lui de vous aider au sujet d'Edna et d'Emmlett. Évidemment, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaître près du camion, au fond à droite.

Allez lui parler et abordez le sujet de Trixie trois fois de suite pour qu'il vous donne une carte postale. Donnez-la à Edna, elle saura ce qu'elle aura à faire avec.

Rejoignez Trixie au milieu de la cour, elle vous demandera de lui apporter trois accessoires. Le premier est un diamant, allez donc à la tente où vous aviez récupéré votre skate-board et tapez successivement sur le troisième et le quatrième bouton (à partir de la gauche).

De cette façon, vous obtiendrez le diamant, allez au Labo pour récupérer l'album photo.

Labo d'Emmett

Cliquez sur le Chevalet qui est à côté de la Marmite à ragoût et dites à Emmett que la photo n'est pas super puis ramassez l'album qui est au coin gauche de la table.

Avant de quitter le labo, prenez le Bidon d'huile à côté de l'Aquarium de bactéries et versez le tout sur Emmett. Ce dernier vous fait alors une démonstration de l'une de ses inventions. Cliquez ensuite sur le Nettoyant de douche (en haut) et enfin récupérez le Spray de nettoyage.

Lycée de Hill Valley

Allez à la première tente, celle du volcan, et utilisez le Spray sur l'Homme des cavernes puis cliquez dessus pour ramasser la fourrure.

Donnez enfin ces trois accessoires à Trixie pour qu'elle prépare son coup.

Ouvrez maintenant votre inventaire et appliquez le Spray de nettoyage sur la Delorean. Lorsqu'il sera bien accroché

dans la voiture recliquez sur la Delorean pour remarquer qu'elle est fonctionnelle.

Discutez avec Doc et dites-lui que la lumière est verte, il effectuera alors son premier test. Allez au Labo puis retournez au Lycée et cliquez encore une fois sur la Delorean, la lumière est toujours verte. Allez en parler à Doc pour qu'il effectue son deuxième test.

Après la cinématique, dites à Edna que Carl Sagan veut lui parler au sujet de l'incendiaire du bar clandestin, elle décidera alors de partir. Profitez de l'occasion pour donner à Emmlett le Spray.

Discutez avec Doc et à la fin de la conversation il partira mais il est triste. Le jeune Emmlett Vous rejoint, versez le Bidon d'huile du son costume et admirez le spectacle.

Discutez avec Doc jusqu'à l'apparition de la réponse " Vous vous intéressez à moi ", cliquez dessus. Dites ensuite que Marty est votre vrai nom et que vous avez détruit sa vie juste pour le plaisir, enfin dites-lui qu'il est fou.

Après l'accident, le pied de Doc sera coincé dans la statue. Parlez-lui et demandez s'il a quelque chose d'utile. Utilisez ensuite la corde à gauche pour descendre. Ramassez le Spray et utilisez-le sur la statue (à gauche) pour libérer la corde. Remontez dans le bâtiment par la porte puis redescendez par la corde. Balancez-vous de gauche et à droite en cliquant sur les flèches affichées. Dès que vous atteignez Doc, cliquez dessus. Ouvrez l'inventaire et appliquez le Spray sur son pied pour en finir.

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

Le jeu débute dans le Labo d'Emmett. Raccrochez le téléphone et parlez au jeune Doc. Ce dernier vous demande de lui apporter l'accumulateur statique à la salle d'expo. Le vieux Doc essaiera de vous en empêcher. Epuisez le dialogue ensuite essayez de rattraper l'accumulateur statique qui se trouve en face de la tente, à votre gauche. Il vous échappe plusieurs fois puis s'envole dans les airs. Escaladez alors le lampadaire au milieu de la cour et tapez dessus lorsqu'il se rapproche de vous.

Gymnase du Lycée

Après la cinématique, dirigez-vous vers Edna pour lancer la discussion. Parlez ensuite à Trixie qui se trouve juste à votre droite, dites-lui de vous parler des attractions. Demandez-lui ensuite comment obtenir des tickets. Discutez avec le plongeur et demandez-lui s'il a vu Emmett.

Avancez ensuite vers les escaliers, à gauche de la maison du futur, pour déclencher une petite cinématique. Tapez sur le tourniquet de la maison de verre pour y entrer. Ouvrez le portail jaune, à votre droite, ensuite le violet qui lui succède. Refermez le portail jaune et descendez les escaliers. Ouvrez le portail rouge ensuite le jaune, traversez par ce dernier et renfermez-le. Ouvrez la porte verte en face pour lancer la cinématique.

Faites glisser le portail rouge à droite puis ouvrez la dernière porte du couloir principal. Avancez vers le plancher pour ressortir de l'armoire de la maison du futur. Ramassez la plante en pot sur la petite table en face puis quittez les lieux.

Examinez la plante en pot sur le comptoir à droite du stand d'informations, il s'agit en fait d'un mouchard. Echangez-le avec la plante que vous aviez ramassé tout à l'heure dans la maison du futur.

Allez à gauche du stand d'informations et placez le mouchard dans la cabine téléphonique. Entrez maintenant dans la maison du futur et cliquez sur la console à votre droite. Tapez sur le bouton vert pour faire un appel à la cabine téléphonique du futur.

Dites que c'est Carl Sagan à l'appareil et que vous voulez parler à Edna. Demandez à cette dernière où se trouve Emmett. Ensuite parlez de son terrible secret. Après la cinématique, ramassez le mouchard et donnez-le à l'officier

Parker.

Parlez maintenant au plongeur et essayez de révéler sa vraie identité (Doc). Demandez-lui ce qu'il a fait d'Emmett puis demandez-lui de vous laisser jeter un oeil dans la bathysphère. Finissez la discussion en appuyant sur " quitter ". Ouvrez votre inventaire et appliquez les tickets d'expo sur le tourniquet de l'aquarium.

Le plongeur (Doc) refusera de vous faire entrer, demandez à Arthur McFly qui se trouve à l'entrée de la salle d'expo. Une fois en haut, tapez sur le tuyau jaune à votre droite. Le plongeur réagira alors d'une façon bizarre, parlez-lui. Fermez la boîte de discussion et attendez qu'il renonce à son jeu.

Après la cinématique, parlez au juge Brown et dites-lui qu'il fait un caprice. Discutez ensuite avec Emmett et dites-lui que son père lui donnera peut être une chance. Appuyez sur le juge et choisissez la troisième réponse.

Annoncez au jeune inventeur que son père promet de l'écouter. Après la dispute, épuisez la discussion avec le juge et confirmez que l'invention d'Emmett réussira. Dites maintenant à Emmett que son père pense qu'il ressemble plus à sa mère qu'à lui. Choisissez le quatrième choix pour que le jeune inventeur se réconcilie avec son père.

Après la démonstration, vous aurez une petite discussion avec Emmett. Sélectionnez la deuxième réponse et dites-lui que tout va bien et ne le laissez pas voir le journal. Le jeune inventeur reviendra un peu plus vieux, dites-lui que vous êtes là pour le sauver.

Une longue cinématique se déclenche jusqu'à l'arrivée d'un autre vieil homme. Demandez-lui où se trouve Hill Valley et le moment de sa disparition. Affirmez que vous pouvez faire parler Marie pour terminer ce chapitre.

Cabane d'Edna

Essayez de taper une première fois à la porte de la cabane. Retapez une deuxième fois et révélez votre identité (Marty McFly). Dites à la vieille que vous lui avez sauvé la vie dans le passé. Cliquez encore sur la porte de la cabane et, cette fois, dites que vous avez passé la journée avec elle et que vous lui avez apporté quelque chose. Cliquez sur Doc et dites que c'est Emmett Brown.

Edna ira donc parler au Doc, sélectionnez le troisième choix lors de leur première discussion. Ouvrez ensuite votre inventaire et appliquez le mouchard sur la vieille dame. Avancez un peu et tapez sur le câble de l'alarme, à l'entrée de la cabane.

Ramassez ensuite la serpillère à droite des toilettes, l'enseigne de forgeron derrière la Delorean brûlée, l'enseigne du saloon à gauche de l'entrée de la cabane et le chapeau d'Edna sur la pancarte " STOP ".

Maintenant placez la serpillère puis le chapeau sur le cactus au milieu de la cour.

Ensuite, accrochez l'enseigne du saloon sur la porte des toilettes. Après avoir vu la réaction d'Edna, tapez sur le four en terre cuite pour faire tomber une torche enflammée. Ramassez-la et essayez de brûler le cabinet.

Saloon

Avancez à gauche et tapez sur la fenêtre. Une fois à l'intérieur du bar, tapez sur les petits barils et sur la palette, dehors. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle qui est à droite. Déplacez les trois sacs de sable sur la palette de droite ensuite tapez sur le dernier sac au bord de la mezzanine.

Descendez en utilisant la palette et placez dessus le dernier sac en bas à gauche. Remontez par l'échelle et secouez la palette en tapant sur sa corde. Maintenant, descendez et allez derrière le comptoir du bar. Tapez sur la planche branlante qui est juste en-dessous. Remontez enfin et essayez de rattraper le sac de sable sur le lustre en cliquant dessus.

A l'extérieur de Hill Valley

Une fois accroché à la Delorean d'Edna, cliquez sur le pare-chocs avant. Ouvrez votre inventaire et placez le synchroniseur temporel sur l'émetteur. Retapez dessus et essayez de maintenir le cercle au milieu de l'écran sur l'émetteur de la Delorean du Doc. Lorsque vous serez projetés en arrière, regagnez votre place et allez en face de la voiture en cliquant sur le pare-chocs avant. Après la cinématique, avancez encore une fois et ramassez l'essuie-glace. Utilisez-le pour réparer Mr. Fusion.

Maintenant vous pouvez passer au pare-chocs arrière ensuite au côté conducteur. Tapez sur le pare-chocs avant et placez le synchroniseur sur l'émetteur temporel. Orientez encore une fois le cercle vers l'émetteur de l'autre Delorean.

Déplacez-vous à côté du pare-chocs avant et cliquez sur Edna. Vous serez projetés de l'autre côté de la voiture. Cliquez encore sur Edna puis sur la portière du passager pour être lancé sur le toit de la Delorean. Il ne vous reste qu'à placer le dernier synchroniseur et de refaire la même manoeuvre. De retour devant la salle d'expo, épuisez la discussion avec Trixie et Arthur.

Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Vous débutez le jeu enfermé dans une cage. Utilisez le pouvoir de téléportation de Max et sélectionnez le numéro de la jeune fille pour sortir de votre prison.

Une fois dehors, ouvrez le menu de Sam et sélectionnez le Homing Beacon. Placez le curseur sur le General Skunkape et appliquez dessus le Homing Beacon. Allez maintenant aider Max à atteindre le Rhinoplasty. Activez-le puis cliquez sur le tableau de droite. Après l'avoir scanné, transformez-vous en pot. Avancez doucement avec Sam vers les escaliers puis ouvrez le menu et placez le Homing Beacon sur le General.

Lorsque vous retournerez à votre cachette, activez la télécommande à partir de l'inventaire de Sam.

Descendez la pente (à gauche) et parlez à Harry Moleman. Récupérez ensuite le jeu de carte qui se trouve à droite. Activez-le et cliquez sur Harry pour lire ses pensées.

Activez la téléportation et choisissez le nouveau numéro d'Harry. Une fois en haut, activez le Rhinoplasty et scannez l'image du bazooka, à droite de la boîte de contrôle. Transformez-vous en cette arme puis récupérez-la avec Sam.

Acte 2

Après la cinématique, épuisez la discussion avec l'agent Superball. Entrez dans le vaisseau puis appliquez la Future Vision sur Sam. Examinez ensuite la porte de gauche. Lorsque le led devient vert, tapez sur le bouton du Personnel Effects.

Jetez un oeil sur le contenu du coffre qui s'ouvre, vous obtiendrez alors un Vacation Ticket et un Hard Hat. Quittez le vaisseau et entrez dans le Stinkys Dinner. Utilisez la Future Vision sur Flint Paper (l'homme assis à la table en face).

Ouvrez l'inventaire de Sam et donnez-lui le casque. Interrogez-le ensuite sur Stinky puis sur le Big Case.

Sortez et allez vers votre voiture à gauche. Examinez le DeSoto et épuisez la discussion. Récupérez ensuite les Jumper Cables sur le siège arrière.

Tapez ensuite Bob Bell sur le tableau de bord et passez un appel au Stinky's cell phone. Donnez-lui un rendez-vous ensuite retournez au restaurant. Allez derrière le comptoir et appuyez sur le bouton secret vert. Prenez le passage secret puis examinez les tas d'ordure, à gauche pour ramasser le Scanner et le Power Core. Remontez à la surface puis entrez dans le vaisseau. Appliquez sur l'Alien Brain, le Power Core puis les Jumper Cables.

Retournez au restaurant et examinez la radio (qui se trouve sur le comptoir) avec la Future Vision. Ouvrez maintenant la carte dans la boîte à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'élévateur. Montrez le Vacation Ticket à Harry pour qu'il vous donne en contrepartie le Lottery Ticket. Retournez au restaurant et donnez-le au Grandpa Stinky. Ce dernier vous laisse alors le Demon Broth sur le comptoir. Ramassez-le et entrez encore une fois dans le vaisseau. Utilisez-le ensuite sur l'Alien Brain.

Acte 3

Descendez et récupérez le téléphone. Téléportez-vous au Stinky's Cell puis récupérez le portable. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche puis grimpez à l'échelle.

Approchez-vous du bord, en bas du toit, et marchez sur la tige du drapeau. Tapez sur la bague au bec du pigeon et gardez votre place. Prenez le contrôle de Max et téléportez-vous vers le Stinky's Cell. Récupérez la bague ensuite entrez dans le labo pour avoir le Reçu.

Téléportez-vous à Sybil's Cell et entrez dans le vaisseau. Entrez dans la chambre de Mole Man à gauche de l'Alien Brain. Après la cinématique téléportez-vous rapidement vers le restaurant Stinky's Diner. Discutez avec Grandpa Stinky et révélez votre amour pour Skunkape.

Quittez la discussion et prenez le contrôle de Max. Téléportez-vous au Stinky's Cell et lorsque vous sortez de la pièce, appuyez sur le bouton vert à gauche. Jetez un oeil dans le coffre du Personal Effects pour récupérer le Homing Beacon et le Shot Glass.

Téléportez-vous maintenant au C.O.P.S et examinez votre voiture. Branchez le scanner avec le COPS ensuite activez le Crime-Tron. Sélectionnez alors le portable de Stinky et le Shot Glass et analysez-les. Voyagez vers le Meetsa Pizza.

Dans ce nouvel endroit, entrez dans la ruelle de droite et placez le cellulaire de Stinky dans la boîte ouverte de pizza. Téléportez-vous ensuite vers Stinky's Cell. Après la cinématique, réutilisez le Crime-Tron et analysez cette fois la carte postale et la bague. Voyagez vers le Pawn Shop ensuite utilisez la Futur Vision sur les poubelles, à droite.

Récupérez alors la pelure de banane qui se trouve dedans ensuite ouvrez l'égout en face du gorille. Placez la pelure de banane sur le couvercle de l'égout et entrez dans le Pawn Shop. Analysez le Paddle Ball et le Reçu grâce au Crime-Tron de votre voiture. Voyagez vers Toy Store ensuite utilisez la Futur Vision sur Sam.

Acte 4

Parlez à Stinky et lors de votre discussion, choisissez " Stinky " puis " Skunkape's not so bad ". Dites ensuite " Spaceship " puis téléportez-vous vers Stinky's Cell.

Une fois dans le Penal Zone, téléportez-vous n'importe où. Vous serez ramené automatiquement dans le labo. Récupérez le Rift Generator sur la table ensuite téléportez-vous vers Stinky's Cell. Utilisez le Homing Beacon sur Skunkape.

Téléportez-vous maintenant au Sybil's Cell et avancez vers le restaurant pour que le vaisseau apparaisse. Evitez les tirs de lasers en courant à gauche et à droite. Approchez vous des boîtes à gauche et lorsque le vaisseau est prêt à tirer, éloignez-vous pour que l'explosion fasse un trou.

Entrez ensuite dans les égouts (à droite) puis téléportez-vous au Sybil's Cell. Avancez un peu puis entrez dans le Moleman Temple, à votre droite. Débranchez le câble accroché au mur de gauche puis connectez-le avec le Toybox, au milieu de la salle. Branchez maintenant le Rift Generator avec la prise à gauche de la chaudière (Boiler) puis activez-la. Faites augmenter la puissance de la chaudière puis donnez à Skunkape le Paddle Ball.

Siege Hero

© Armor Games 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RÉINITIALISER LE JEU

Pour réinitialiser le jeu, il faut au moins qu'un monde soit débloqué. Allez dans le menu principal puis appuyez en bas à gauche sur "options". Cherchez ensuite "reset" afin de remettre à zéro tous vos scores. Cette astuce permet de refaire le jeu indéfiniment.

Squids

2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR KANOPO

Pour obtenir Kanopo, qui est un personnage secret, il suffit d'atteindre la mission 8 : Le côté sombre d'Aukai. Une fois lancée, prenez le chemin au sud afin d'arriver devant une sorte de maison en forme de totem. Kanopo vous y attendra et il ne restera plus qu'à sortir du niveau avec lui à vos côtés pour l'ajouter définitivement à votre liste de personnages.

Subway Surfers

© Sybo 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CALIBRER VOS SAUTS

Une fois que vous êtes dans les airs après avoir effectué un saut ou un super-saut, vous avez la possibilité de revenir presque instantanément au sol à tout moment en glissant votre doigt vers le bas (comme pour le mouvement de la roulade). Ceci vous permet d'éviter certains pièges ou de raccourcir vos sauts quand ils sont trop longs, et ramasser plus facilement les pièces sur les trains en marche, en particulier à partir du moment où la partie accélère. Le technique est d'autant plus utile quand vous utilisez les Super Sneakers (les grosses chaussures qui vous permettent de sauter très haut pendant un certains temps).

The Walking Dead

© Telltale Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs.

Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite. Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.

Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol. Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour

à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez

tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.

Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jeter un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.

Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Éliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Éliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.

Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.
Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaîtra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparaît. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.

Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises.

Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparaît.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Éliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical.

Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe.

Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein

saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte. Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparaît. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.

Posez-lui la première question.

Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie. Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

Virtual City Playground HD

© G5 Entertainment 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GAGNER DES POINTS D'INVESTISSEMENT FACILEMENT

Pour gagner des points d'investissement facilement, lancez l'application une fois par jour, vous pourrez gagner jusqu'à 5 points d'investissement au bout du 5ème jour de jeu.

World of Goo

© 2D Boy 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CLIN D'OEIL À SUPER MEAT BOY

Au niveau "Super Fuse Challenge Time", tout en bas à droite, on peut voir un petit personnage qui fait partie du jeu Super Meat Boy.

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com

14, Avenue du Garric

15000 AURILLAC

FRANCE

Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

**Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.**

Merci à (par ordre alphabétique) :

Aurore PRUVOT

Bader Lanouar

Baptiste SALAGNAC

Benoît DUFFAU

Gary LE QUESNAY

Guillaume JAWORSKI

Hugo JONCOUR

Hugo MARCHAND

John DOE

Jordan CARON

Jordan NAPTU

Julien FIE

Kevin PAYEN

Léo BEAUSSART

Marc PELATAN

Mathéo COURCHELLE

Mélissa BAC

Omeyr ABD-RABBO

Quentin DUBOIS

Steven HENRI

Valérie PRECIGOUT

Yvan YATSIV

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE**.

Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.
- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.
- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'ETAJV® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque

restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.