



android



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 **Android**. 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](#)

B

» [Blazing Souls Accelate](#)

» [Bug Village](#)

C

» [Can Knockdown](#)

» [Canabalt HD](#)

» [Cut the Rope](#)

D

» [Doodle Bowling](#)

» [Doodle Jump](#)

E

» [Enigm](#)

» [Enigmatim Free](#)

F

» [Final Fantasy III](#)

G

» [Grand Prix Story](#)

» [Grand Theft Auto Vice City Anniversary Edition](#)

» [Green Farm](#)

» [Gun Bros](#)

H

» [Hatchi](#)

J

» [Jetez-Vous à l'Eau !](#)

» [Jetpack Joyride](#)

L

» [Lane Splitter](#)

» [Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé](#)

» [Les Mondes de Ralph](#)

M

» [Mais, Où est Perry ?](#)

» [Max Payne Mobile](#)

» [Minecraft Pocket Edition](#)

» [Muffin Knight](#)

O

» [One Touch Drawing](#)

P

- ✂ [Paf le Chien](#)
- ✂ [Paradise Island](#)

R

- ✂ [Rayman Jungle Run](#)

S

- ✂ [Squids](#)
- ✂ [Subway Surfers](#)

T

- ✂ [Temple Run](#)
- ✂ [Traffic Rush](#)

U

- ✂ [Ultimate Spider-Man : Total Mayhem](#)

V

- ✂ [Virtua Tennis Challenge](#)

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE PAR CATÉGORIE

1 : La liste des combinaisons pour les substances primaire

Aimant = pierre + métaux
Argile = marais + sable
Brouillard = air + eau OU air + eau salée
Carbone = bois + feu
Chlore = feu + sel + electricité
Composte = déchets de légumes + déchets de légumes
Composte de vers = composte + vers
Electricité = métaux + foudre
Filon hydrothermal = terre + volcan + eau
Froid = vent + vent + nuages
Fumage = chlorure de sodium + acide azotique
Gaz carbonique = cendre + acide azotique
Gazon = terre + composte de vers
Glace = froid + eau
Huile = déchets de légumes + pierre
Hydrogène = electricité + eau
Marais = terre + eau
Minéraux = Filon hydrothermal + terre
Métaux = pierre + feu
Méthane = déchets de légumes + marrais OU déchets de légumes + terre
Neige = pluie + froid
Nuages = brouillard + air
Orage = pluie + foudre
Oxygène = électricité + eau
Pierre = terre + feu OU sablier + pierre
Pluie = nuages + eau
Plutonium = radioactivité + radioactivité + métaux
Radioactivité = robot actif + extraterrestre OU robot actif + extraterrestre gravement infecté
Sable = pierre + air OU sablier + pierre
Sel = air + eau salée
Terre = pierre + eau
Uranium = radioactivité + métaux
Vapeur = brouillard + feu
Vent = air + air
Volcan = terre + feu + feu

2 : La liste des combinaisons pour les métiers

Pompier = héros + feu
Pêcheur = chasseur + poisson
Scientifique = homme + bibliothèque
Tireur d'élite = assassin + armes à feu

Chasseur = armes + homme
Cultivateur = homme + graine OU homme + arable
Docteur = malade + scientifique
Marin = bateau + homme
Militaire = armes à feu + homme

3 : La liste des combinaisons pour les plantes

Arbres = terre + fleurs
Arbres fruitiers = gazon + arbres
Arbrisseau = terre + fougère
Bambou = terre + herbe
Banane = fruits + herbe
Cactus = fleurs + sable
Canne a sucre = gazon + bambou
Céréales = gazon + herbe
Fleurs = herbe + fougère
Forêt périssante = forêt + scarabées
Forêt = arbres + arbres
Fougère = marais + mousse
Fruits = composte + arbres OU composte de vers + arbres fruitiers OU gazon + arbres fruitiers
Grains = céréales + métaux OU céréales + aluminium OU céréales + fer
Haie vive = arbrisseau + arbrisseau + arbrisseau
Herbe = terre + mousse
Jonc = herbe + eau
Laitue = gazon + fougère
Algues = bactéries + eau
Liane = arbres + herbe
Lin = gazon + fleurs
Mousse = terre + algues
Orchidée = champignons + fleurs
Palmes = fougère + sable
Plante mutante = bactérie mutante + n'importe quelle plante
Riz = céréales + eau

4 : La liste des combinaisons pour les pays

Roumanie = transylvanie + pays
Royaume-Uni = The Beatles + pays
Russie = vodka + pays
Suisse = couteau suisse + pays
Ecosse = scotch whisky + pays
Ukraine = salo + pays
Egypte = momie + pays
Etats-Unis = mcdonald's + pays OU coca-cola + pays OU statue de la liberté + pays
Allemagne = VW coccinelle + pays
Arabie Saoudite = pétrole + pays
Australie = kangourou + pays
Biélorussie = tracteur agricole + pays
Chine = dragon + pays
Finlande = sauna + pays
France = vin de champagne + pays
Inde = kâmasûtra + pays
Islande = volcan + pays OU glace + pays
Italie = venise + pays

Japon = soleil + pays
Mexique = quetzalcoatl + pays

5 : La liste des combinaisons pour les boissons et liquides

Scotch whisky = alcool + tourbe OU alcool + fumée
Tequila = alcool + ver de terre
Vin = raisin + alcool
Vin de champagne = vin + eau gazeuse
Vodka = alcool + eau
Alcool = feu + eau
Bière = alcool + blé/alcool + pain
Vinaigre = alcool + oxygène
Caillé = lait fermenté + feu
Chocolat chaud = chocolat + feu
Coca-Cola = eau gazeuse + carmin
Eau gazeuse = gaz carbonique + eau
Jus de fruit = fruit + pression
Lait = bétail + homme OU herbe + bétail

6 : La liste des combinaisons pour la nourriture

Oeuf = tortue + tortue OU vie + pierre OU oiseau + oiseau OU lézard + lézard OU poulailler + cultivateur
Omelette = oeuf + feu
Pain = pâte + feu
Pain grillé = pain + feu
Pizza = pâte + fromage
Poulet frit = poulet + feu
Pâte = farine + eau
Raisin = terre + bois
Sandwich = viande + pain
Sel = mer + feu
Sucre = chaux + roseau
Sushi = poisson + algues
Viande = bête + chasseur OU chasseur + oiseau OU bétail + homme OU cochon + homme
Blé = arable + graine OU arable + herbe
Yaourt = bactérie + lait
Baie (fraise) = herbe + fruit
Betterave = sucre + graine
Bortsch = feu + betterave
Caramel = sucre + feu
Caviar = poisson + poisson OU poisson + oeuf
Champignon = terre + algues
Chocolat = sucre + cacao
Cacao = graine + mexique
Farine = pierre + blé OU outil + blé
Fondue = fromage + feu
Fromage = moisissure + lait OU feu + caillé
Fruit = arbre + cultivateur
Lait fermenté = lait + yaourt
Lard = feu + cochon
McDonald's = coca-cola + sandwich
Mentos = coca-cola + geyser
Miel = abeille + fleur

7 : La liste des combinaisons pour les personnages

Pinocchio = bois + vie
R2-D2 = robot + couteau suisse OU robot + Star Wars OU robot + héros
Robin des Bois = forêt + héros OU héros + bosquet
S.O.S. Fantômes (Ghostbusters) = chasseur + fantôme
Sirène = poisson + femme
Sith = jedi + assassin
Statue de la Liberté = france + états unis
Totoro = forêt + fantôme
Vampire = sang + homme OU bête + vampire
Dragon = feu + ptérosaure OU dinosaure + feu
Yoda = jedi + marécage OU jedi + yoshi
Yoshi = 1up + dinosaure OU 1up + oeuf OU mario + dinosaure
Zombie = corps + vie OU fossile + vie OU corps + énergie
1UP = vie + champignon
Albert Einstein = scientifique + énergie
Dr Zoidberg = docteur + homard OU docteur + alien
Alien = étoile + bête
Ents = vie + arbre
Batman = homme + chauve-souris OU héros + chauve-souris
Fantôme = cendres + vie OU feu + ents
Dr House = docteur + vicodin
Frankenstein = zombie + électricité
Jedi = héros + sabre laser
Jinn = lampe + fantôme
Lance Armstrong = cancer + bicyclette
Père Noël = vieillard + sapin de Noël
Loup-garou = bête + vampire
Mario = 1UP + homme
Mi chat mi chien = chat + chien
Guerrier = armes + chasseur
Momie = papier + zombie
Mort vivant = corps + zombie

8 : La liste des combinaisons pour les films, séries ou groupes

Sex and the city = ville + sexe
Star Wars = yoda + sith
Transformers = voiture + vie
La saga Twilight = vampire + loup-garou
The Beatles = coléoptère + coléoptère

9 : La liste des combinaisons pour les animaux

Oiseau = air + oeuf OU oiseau + oiseau
Oiseau-tonnerre = oiseau + tempête
Ours = bête + forêt
Panda = arbre + bête
Papillon = air + ver de terre OU temps + ver de terre
Plancton = bactérie + eau
Poisson = serpent + eau OU bactérie + plancton
Poulet = oeuf + vie
Raie électrique = poisson + électricité
Salamandre = feu + lézard

Sangsue = ver de terre + sang
 Scarabée = fumier + coléoptère
 Scorpion = sable + coléoptère
 Serpent = sable + ver de terre OU marécage + ver de terre OU serpent + serpent
 Souris = fromage + bête
 Tortue = plage + oeuf OU oeuf + sable OU tortue + tortue
 Vautour = corps + oiseau OU sang + oiseau
 Ver de terre = terre + plancton OU bactérie + marécage
 Elephant = baleine + terre
 Abeille = fleur + coléoptère
 Anguille électrique = serpent + électricité
 Baleine = poisson + plancton OU bête + eau
 Bétail = bête + homme OU herbe + bétail
 Bête = terre + lézard
 Castor = barrage + bête
 Chameau = bête + désert
 Charançon = farine + coléoptère
 Chat = souris + chasseur
 Chauve-souris = oiseau + vampire
 Chien = loup + homme
 Cochenille = cactaceae + coléoptère
 Cochon = saleté + bétail
 Coléoptère = terre + ver de terre
 Dinsaure = terre + oeuf
 Escargot = coquille + ver de terre
 Fugu = poisson + poisson
 Grenouille = lézard + marécage OU caviar + marécage
 Homard = scorpion + eau
 Kangourou = grenouille + 1UP
 Loup = lune + bête
 Luciole = lumière + coléoptère
 Lézard = oeuf + marécage
 Manchot = oiseau + glace
 Mite = vie + poussière
 Animal ivre = alcool + animal de votre choix

10 : La liste des combinaisons pour les composés chimique

Acide azoteux = HNO_2 + eau
 Acide azotique = HNO_3 + eau
 Acide chlorhydrique = HCL + eau
 Acide de soufre = gaz sulfureux + eau
 Alcool = feu + eau
 Aminoacides = marais + foudre
 Chlorure de sodium = sodium + eau
 Déchets chimiques = conteneur + déchets toxiques
 Déchets nucléaires = conteneur + station nucléaire
 Déchets toxiques = feu + feu + turbine a vapeur OU feu + feu + chaudière inachevée OU feu + feu + chaudière électrique OU feu + feu + robo actif OU feu + feu + robot
 Gaz sulfureux = oxygène + oxyde de soufre
 HCL = hydrogène + chlore
 HNO_2 = hydrogène + NO_2
 HNO_3 = NO_2 + eau
 NO_2 = air + air + foudre
 Nitrate de potassium = cendre + acides azotique

Oxyde de soufre = soufre + oxygène
Poudre = soufre + carbone + nitrate de potassium
Solution de chlorure de sodium = chlorure de sodium + eau
Vinaigre = vin + bactérie
Vin = jus + champignons

11 : La liste des combinaisons pour les Micro-organismes protozoaires

Bactérie mutante = alcool + bactéries
Bactéries = aminoacides + marais
Cellules = bactéries + bactéries
Champignon = marais + algues
Virus = bactéries + terre
Plancton = cellules + eau

12 : La liste des combinaisons pour les métaux

Acier = fer + chrome
Aluminium = métaux + feu + feu + feu
Bronze = cuivre + plomb
Chrome = métaux + feu + feu + feu + feu + feu + feu
Cuivre = métaux + feu + feu + feu
Fer = métaux + feu + feu + feu + feu + feu
Mercure = cinabre + feu
Plomb = métaux + feu
Sodium = feu + sel + électricité
Tungstène = métaux + feu + feu + feu + feu + feu + feu + feu
Zinc = métaux + feu + feu

13 : La liste des combinaisons pour les minéraux

Cinabre = terre + minéraux
Soufre = terre + minéraux

14 : La liste des combinaisons pour les formes de vie extraordinaires

Extraterrestre gelé = dispositif de congélation + extraterrestre
Extraterrestre gravement infecté = extraterrestre + virus
Extraterrestre = bactérie mutante + amphibiens
Les restes d'une forme de vie non identifiée = feu + animal de votre choix

15 : La liste des combinaisons pour les mécanismes

Bombe nucléaire = robot actif + plutonium + métaux
Chaudière inachevée = robot actif + métaux + eau
Chaudière nucléaire = chaudière inachevée + uranium
Chaudière électrique = chaudière inachevée + batterie de ZnC
Dispositif de congélation = robot actif + glace + métaux
Eolienne = robot actif + vent + métaux
Métier à tisser = fibre + bois + outils
OVNI = robot actif + verre + air + métaux
Robot = extraterrestre + métaux + batterie de ZnC
Robot actif = robot + extraterrestre
Turbine hydrolique = robot actif + métaux + eau + eau
Turbine à vapeur = robot actif + vapeur + métaux

16 : La liste des combinaisons pour les installations simples

Ampoule = verre + tungstène
Ampoule luisante = ampoule + electricité
Aquarium = poisson + verre
Batterie de ZnC = carbone + zinc
Batterie nucléaire = robot actif + radioactivité + batterie de Znc
Boussole = verre + aimant + métaux
Conteneur = robot actif + métaux
Hache de pierre = morceaux de bois + lianes + pierre
Outils = bois + métaux
Pile CuZn = cuivre + zinc
Sablier = verre + sable
Terrarium avec amphibiens = verre + amphibiens
Terrarium avec reptiles = reptiles + verre
Vêtements = usine textile + tissu
Thermomètre = mercure + verre

17 : La liste des combinaisons pour les matériaux

Bois = métaux + arbres OU fer + arbres OU métaux + bambou OU fer + bambou
Brique = argile + feu
Cellulose = acide de soufre + bois + eau
Diamant = carbone + pierre
Fibre = lin + outils
Fil = fibre + fibre
Morceaux de bois = arbres + foudre
Papier = cellulose + papeterie
Tissu = fil + métier à tisser
Verre = feu + sable OU sablier + pierre

18 : La liste des combinaisons pour les bâtiments

Fabrique inachevée = chaudière électrique + bois + brique
Papeterie = cellulose + fabrique inachevée
Station nucléaire énergétique = chaudière nucléaire + turbine a vapeur
Usine textile = fabrique inachevée + métier a tisser

19 : Liste des combinaisons pour les elements sans catégories

Cendre = bois + feu + feu
Déchets de légumes = acier + plante de votre choix
Eau salée = sel + eau
Farine = céréales + pierre + pierre
Jus = fruits + pierre
Eau sucrée = sucre + eau
Miel = fleurs + abeille mellifère
Pain = oeufs + farine + feu + eau
Ruche = abeilles + abeilles OU abeilles + abeilles mellifère OU abeilles mellifère + abeilles mellifère
Sucre = métaux + canne a sucre OU chrome + canne a sucre
Terre polluée = terre + déchets nucléaires
Oeufs = céréales + poules

Angry Birds Space

© 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

Blazing Souls Accelate

© HyperDevbox Studio 2012

+ D'INFOS

FORUM

📌 TOUTES LES FINS

Mauvaise fin

Pour débloquent la mauvaise fin, il faut atteindre la route 5 et affronter Mother Genome avant d'avoir parlé à Jadore.

Fin basique

Pour débloquent la fin normale, il y a deux solutions :

- Affronter Mother Genome après avoir parlé à Jadore.
- Affronter Edward après avoir combattu tout les génomes humains.

Fin parfaite

Pour débloquent la véritable fin, il faut effectuer tous les objectifs du jeu avant d'affronter Edward, c'est-à-dire :

- Activer tous les drapeaux.
- Recruter tous les personnages.
- Terminer l'Abyssal Gate.

Après tout ça, il n'y a plus qu'à terminer le combat contre Edward et ceux qui s'ensuivent.

📌 DÉBLOQUER LES PERSONNAGES DE SPECTRAL SOULS

Après avoir rencontré Aria, vous pouvez débloquent Hiro, Rose et Yunellia de Spectral Souls en terminant l'ancienne route 4.

Bug Village

© Glu Games

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR DES CRÉDITS GRATUITEMENT

Allez dans le menu, puis dans "Get more free coins". Ensuite, installez simplement les applications proposées. Avec les crédits reçus, vous achèterez des décorations pour obtenir plus de glands ou d'expérience.

Can Knockdown

© Infinite Dreams

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

AUGMENTER SON SCORE PLUS RAPIDEMENT

Dégomez toutes les boîtes d'un seul coup. Ainsi, le bonus multiplicateur sera augmenté pour le niveau suivant, et le score augmentera plus rapidement.

Canabalt HD

© Semi Secret Software 2012

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

COURIR PLUS LONGTEMPS

Afin de courir le plus longtemps possible et ainsi obtenir un meilleur score, utilisez les obstacles à votre avantage ! En effet, en percutant les cartons sur les toits, vous ralentirez votre vitesse et ainsi, aborderez plus facilement les prochains sauts. Attention toutefois, si percuter un carton vous sera favorable, en percuter plusieurs vous ralentira plus que nécessaire et créera votre perte. Réitérez cette manipulation aussi souvent que nécessaire.

Cut the Rope

© Chillingo / Zeptolab 2011

+ 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.

Doodle Bowling

© GameResort

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

COMPRENDRE LA PHYSIQUE

Bien que le jeu essaye d'appliquer la physique du monde réel, vous remarquerez au bout de quelques parties qu'elle est différente. Comprendre ce système particulier va vous aider à lancer la boule correctement. La vitesse de votre tir et le spin de la boule sont directement liés à la puissance de l'objet lancé. Plus de spin signifie moins d'énergie et vice versa.

OBTENIR LES DIFFÉRENTES PISTES

Le jeu ne nécessite pas de cheat codes pour déverrouiller les pistes. En faisant de bonnes parties, vous aurez accès aux crédits que vous pourrez utiliser pour débloquer les pistes manquantes. Il y a 13 pistes à déverrouiller dans le jeu (piste de bowling classique, piste sous-marine, volcan, espace et mine abandonnée), toutes jouables en mode Portrait ou Paysage.

Doodle Jump

© Lima Sky 2010

+ D'INFOS

FORUM

TUTO : LES PLATES-FORMES

Pour les débutants, voici comment connaître les fonctions des différentes plates-formes du jeu :

- Plate-forme verte : Plate-forme de base, elle n'a aucune fonction particulière.
- Plate-forme marron : Une fois dessus, elle se casse et disparaît.
- Plate-forme bleue : Plate-forme qui bouge, elle va de gauche à droite (ou de droite à gauche).
- Plate-forme jaune : Elle n'a rien de particulier mise à part qu'elle devient rouge au bout d'un certain temps, et elle disparaît ensuite.
- Plate-forme blanche : Une fois dessus, elle disparaît.
- Plate-forme jaune qui bouge : Une fois dessus, elle change d'un seul coup de place.
- Plate-forme bleue avec des flèches : Avec l'écran tactile, on peut déplacer cette plate-forme, mais une fois dessus, elle devient verte et on ne peut plus la déplacer.

Ces plates-formes concernent uniquement le niveau de base, d'autres couleurs interviennent dans les niveaux supérieurs !

LES OBJETS PERMETTANT DE GAGNER PLUS DE POINTS

Voici la liste des objets qui permettent d'aller plus haut (donc de gagner plus de points) :

- Le ressort : Si vous vous appuyez dessus, cela va vous faire aller plus loin, vous sauterez comme un ressort !
- La paire de ressorts : Même effet, sauf que l'effet dure plus longtemps.
- L'hélice : Touchez l'hélice pour qu'elle vous transporte.
- La petite fusée : De même que l'hélice, sauf que c'est une fusée, donc elle vous conduira plus haut.
- Trampoline : Mettez votre bonhomme dessus et vous sauterez comme sur un vrai trampoline.

LE MENU "STORE"

Le menu Store est disponible pour les niveaux "Fantômes" et "Ninja".

- Pour le niveau fantôme : 10 équipements à débloquer en ayant des bonbons dans ce niveau.
- Pour le niveau ninja : 8 équipements à débloquer en ayant des petits objets ronds dans ce niveau.

+ D'INFOS

FORUM

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Solution des énigmes

Enigme n°1 :

Pour ouvrir la bibliothèque qui cache un passage secret, il vous faut toucher le bon livre. Il s'agit du livre situé le plus en haut à droite.

Enigme n°2 :

Vous devez toucher les quatre cartes jusqu'à ce qu'elles affichent leur symbole de la bonne couleur : le pique et le trèfle en noir, le carreau et le coeur en rouge.

Enigme n°3 :

Combien de droite se croiseront?. La réponse est : " aucune ", même si une illusion d'optique parvient à troubler vos sens.

Enigme n°4 :

Vous devez tourner votre téléphone afin d'avoir les aiguilles de l'horloge qui correspondent à l'heure indiquée sur celui-ci. Une flèche bleue apparaît ensuite, il ne vous reste plus qu'à la toucher pour passer à l'énigme suivante.

Enigme n°5 :

Frottez votre écran jusqu'à ce que les graffitis disparaissent du mur. Vous verrez ensuite apparaître le mot " TOP ", qui était caché derrière les trois tags précédents. Il s'agit de la réponse à taper dans la zone de texte.

Enigme n°6 :

Il faut actionner les interrupteurs de telle sorte que les lettres qu'ils allument apparaissent dans l'ordre. Si l'interrupteur en haut à gauche est le 1, celui à sa droite le 2 et ainsi de suite sur la 1ère ligne, puis le 5 en bas à gauche et en continuant ainsi jusqu'au 8 ; l'ordre dans lequel activer ces interrupteurs est : 4-7-2-5-8-1-6-3.

Enigme n°7 :

Remplissez la jauge jusqu'en haut grâce à la touche qui permet d'augmenter le volume sur votre téléphone.

Enigme n°8 :

La réponse de cette énigme varie d'un essai à l'autre. Voici la façon de procéder pour la résoudre. Chaque ligne représente une combinaison possible de quatre couleurs, toutes différentes (pas de bleu-rouge-bleu-vert possible par exemple). Il vous faut trouver la combinaison manquante. Pour trouver la première couleur, sachez qu'il existe six combinaisons qui commencent par une même couleur. Ainsi, sur la première colonne, la couleur qui n'apparaît que 5

fois est bien celle de la case manquante que vous pouvez compléter. Vous pouvez ensuite raisonner de cette façon pour les autres colonnes et compléter les 3 autres cases.

Enigme n°9 :

Touchez la porte, le micro de votre téléphone se met en route. Vous devez maintenant prononcer la fameuse phrase " Sésame, ouvre-toi " pour compléter cette énigme.

Enigme n°10 :

La question étant : " Combien d'hexagones? " et l'image ne contenant que des heptagones et des octogones, vous devez répondre " aucun ".

Enigme n°11 :

Touchez votre écran et vous obtenez le complémentaire de l'image précédente. En tapotant très vite sur votre écran vous verrez s'afficher le mot " surprise " qu'il vous faut entrer dans la zone de texte pour valider l'énigme.

Enigme n°12 :

Vous devez remplacer chaque carré gris par le résultat obtenu en peinture en mélangeant les couleurs des deux autres carrés situés au dessus. De gauche à droite, vous devez donc leur attribuer les couleurs : violet, vert et enfin orange.

Enigme n°13 :

Tous les caractères présents sur le tableau y sont représentés 3 fois, sauf les caractères H, 2 et O qui forment H₂O, la formule chimique de l'eau. Le mot " eau " est la réponse à cette énigme.

Enigme n°14 :

En sommant le nombre de côtés de chaque figure et le nombre de points qu'elles contiennent, vous obtenez les cinq chiffres 8-4-9-6-7 qui composent le code à entrer sur le pavé numérique.

Enigme n°15 :

Un point vaut 1, une barre vaut 5. En effectuant la somme 4 points + 2 barres et 2 points, on obtient 16. Il faut donc représenter un point au dessus de 3 barres.

Enigme n°16 :

Les figure violettes représentent les chiffres 1,2,3 et 4 obtenus par dédoublement symétrique. En observant l'ordre dans lequel ils sont inscrits, vous pouvez en déduire grâce au principe de suite logique que les points d'interrogation cachent les nombres 6 et 5. La réponse à entrer dans la zone de texte est donc " 65 ".

Enigme n°17 :

Il s'agit d'une représentation des éléments. Le symbole du haut de l'étoile est le feu, il faut lui attribuer la couleur rouge. Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, on a : la terre en jaune, le métal en gris, l'eau en bleu et le bois en vert.

Enigme n°18 :

L'image représente un planisphère à l'envers. La consigne est de décrire en un mot ce que l'on voit. Il faut donc écrire " monde " à l'envers c'est-à-dire : ednom.

Enigme n°19 :

Vous devez trouver le code en sachant qu'il change toutes les minutes. Il s'agit en fait des quatre chiffres qui composent l'heure de votre téléphone.

Enigme n°20 :

Diverses équations sont écrites sur le tableau. En effaçant celui-ci à l'aide de l'écran tactile, seules quelques membres de ces équations restent et forment : " $E=mc^2$ ". La réponse à la question "Quelle célèbre équation se cache derrière ces formule?" est donc : relativité.

Enigme n°21 :

Vous devez compléter la suite logique. Attention cependant, les chiffres sont écrits à l'envers. Le 2 en haut à gauche est en fait un 5, à sa droite un 4, puis un 3 et un 2. Les chiffres manquants sont donc 1 et 0. La réponse à entrer dans la zone de texte est : 10.

Enigme n°22 :

Bloquez la roue en exerçant une pression à ses deux extrémités. Vous pouvez maintenant lire les caractères qui y sont inscrits : "3,14159265...". Oui il s'agit bien du fameux nombre "Pi", c'est la réponse à cette énigme.

Enigme n°23 :

Complétez le tableau par double symétrie (horizontale et verticale). Vous verrez apparaître le drapeau du Royaume-Uni. Les réponses peuvent être "uk" ou encore "union jack".

Enigme n°24 :

Reconstituez le circuit en prenant soin d'utiliser toutes les pièces. Cette étape n'est pas très compliquée et s'achève avec l'inscription du mot "bravo" qu'il vous reste encore à allumer. Vous devez compléter le circuit en branchant votre chargeur à votre portable.

Enigme n°25 :

Vous devez rassembler les deux formes yin et yang. Remarquez que ces formes ne sont pas placées aléatoirement sur le cercle, mais dépendent de l'heure de votre portable : le yang représente l'aiguille des heures et le yin celle des minutes. Changez donc l'heure de votre téléphone à 00 : 00, les deux formes sont réunies et la moitié de la lune apparaît au centre de la figure. La réponse à taper est "soleil", l'entité "contraire" de la lune.

Enigme n°26 :

Encore une fois, cette énigme utilise le principe des chiffres dédoublés symétriquement. Les chiffres sont dans l'ordre : 7, 3, 6 et 2. Il ne vous reste plus qu'à compléter le tableau avec ces chiffres.

Enigme n°27 :

La relation entre les villes et le nombre qui leur est attribué, s'obtient en multipliant le nombre de lettre de la ville à la place occupée dans l'alphabet par la première lettre de ce mot. Pour zagreb, on obtient donc : $6 \times 26 (z) = 156$.

Enigme n°28 :

Vous devez couper dans le bon ordre les 7 fils reliés à la bombe pour la désamorcer. L'ordre à adopter est celui des couleurs de l'arc-en-ciel à faire dans cet ordre : rouge, orange, jaune, vert, bleu clair, bleu foncé et enfin violet.

Enigme n°29 :

En tenant votre téléphone horizontalement, et en masquant avec vos doigts les parties supérieures et inférieures de la figure, on peut aisément lire la réponse : vision.

Enigme n°30 :

Vous devez effectuer un score de 289 points. Atteindre une fois la bande blanche rapporte 23 points, la bande noire 31, la bande bleue 48, la rouge 59 et la jaune 100. Vous devez donc effectuer la série suivante (dans n'importe quel ordre) : 1 tir jaune, 2 rouges, 1 bleu et 1 blanc.

Enigme n°31 :

Vous devez reconstituer le puzzle mentalement. La principale difficulté vient du fait que le mot représenté sur les différentes pièces est écrit verticalement. Ce mot est la réponse à l'énigme, et il s'agit ironiquement de : " Puzzle ".

Enigme n°32 :

Vous pouvez déplacer les lentilles rouge et verte sur les lettres de l'image. Ces lentilles agissent comme des filtres qui ne laissent transparaître que certaines lettres. Ainsi, la lentille verte révèle les lettres I, A et M, tandis que la lentille rouge révèle N, I, E et G. On peut donc reconstituer le mot " Imagine ", il s'agit de la réponse à cette énigme.

Enigme n°33 :

En changeant l'orientation de votre téléphone, les points noirs visibles sur celui-ci changent aussi. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ces points ne représentent pas des chiffres comme sur un dé habituel, mais forment des lettres. En tenant le portable de face, on voit la lettre O. En le couchant, l'écran vers le haut, on peut voir le I. Penché vers la droite, le L. Penché vers la gauche, le V. A l'envers, le E. Et enfin, couché l'écran vers le bas, le T. Ces lettres forment la réponse à l'énigme : le mot " violet ".

Enigme n°34 :

A chaque fois que vous touchez l'écran tactile, les symboles affichés évoluent. Il y a en fait, quatre images différentes qui une fois superposées forment le mot " zéro ". Il s'agit bien de la réponse à cette énigme.

Enigme n°35 :

Pour cette énigme, il vous faudra revenir deux énigmes en arrière. Vous devez compléter le patron du dé virtuel présent dans l'énigme 33. Seule la face contenant la lettre O ne peut être changée. La face située au dessus du O contient donc la lettre I en position verticale. La face sous le O contient le T à l'endroit. La face la plus haute sur le patron, au dessus du I, est le E écrit à l'envers. A gauche du I, on trouve le V qui doit être penché vers la droite, en position horizontale, c'est-à-dire qu'il doit subir une rotation de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. De même, le L situé à droite du I doit être penché vers la gauche. Après quelques secondes sans toucher aux faces du dé, l'animation signalant la résolution de l'énigme s'affichera.

Enigme n°36 :

Qu'est-ce qui contient six lettres écrites respectivement dans les couleurs bleu-rouge-jaune-bleu-vert-rouge? Le logo " Google " bien sûr ! En inscrivant les bonnes lettres dans les cases reliées aux lettres du mot Google, vous formerez verticalement le mot " Logo " et terminerez cette ultime énigme par la même occasion.

+ D'INFOS

FORUM

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Solution des énigmes

Remarque : Certaines énigmes sont posées sous forme d'image (il s'agit des énigmes 5, 12, 15, 16, 22, 24, 28, 30), il serait intéressant de prendre un screen des énigmes en question pour une meilleure lisibilité de la soluce. Malheureusement je ne suis pas parvenu à prendre ces screens avec mon portable.

Enigme n°1

" Mangez des pommes! "

Réponse : Chirac.

Cette première énigme sert de tutoriel, la réponse ainsi que son explication est donnée dans la fenêtre d'aide de ce premier niveau : ce slogan de 1995 serait un des vecteurs de la victoire de Jacques Chirac.

Enigme n°2

C'est plus puissant que dieu.
C'est pire que le diable.
Les pauvres en ont.
Les riches en ont besoin.
Si on en mange, on meurt.

Réponse : Rien.

Enigme n°3

Je suis dans l'étang et au fond du jardin, je commence la nuit et finis le matin et j'apparais deux fois dans l'année. Qui suis-je?

Réponse : n.

En effet la lettre n se trouve bien dans le mot " étang ", termine les mots " jardin " et " matin ", est au début du mot " nuit " et se trouve à deux reprises dans le mot " année ".

Enigme n°4

" C'est dieu qui se promène incognito ".

Réponse : Hasard.

Il s'agit de l'une des célèbres citations d'Albert Einstein : " Le hasard, c'est dieu qui se promène incognito. "

Enigme n°5

Réponse : Mercure.

La photo illustre bien ce métal qui a la particularité d'être le seul métal à l'état liquide dans des conditions normales de température et de pression.

Enigme n°6

Scie foix sète foix Troyes dit visé par n'oeuf.

Réponse : 14.

$6 \times 7 \times 3 / 9 = 14$.

Enigme n°7

Sachant que :

Un fait un solo.

Deux fait un duo.

Trois fait un trio.

Combien font quatre et cinq?

Réponse : 9.

Il ne faut pas prendre en compte la première partie de l'énigme et simplement répondre à la question : $4 + 5 = 9$.

Enigme n°8

Il suffit d'un oui ou d'un non pour qu'elles se séparent. De quoi s'agit-il?

Réponse : lèvres.

En prononçant les mots " oui " ou " non ", on écarte forcément les lèvres.

Enigme n°9

Sans moi Paris serait pris. Qui suis-je?

Réponse : a.

En enlevant la lettre a du mot " Paris ", on obtient le mot " pris ".

Enigme n°10

n°10 3-0

Réponse : Zidane.

Il s'agit bien entendu d'une référence à la finale du Mondial 98 France-Brésil, au cours de laquelle la France, qui comptait dans ses rangs le fameux n°10 Zinédine Zidane, s'est imposée 3-0.

Enigme n°11

Parfois je suis fort, parfois je suis faible. Je parle toutes les langues sans jamais les avoir apprises. Qui suis-je?

Réponse : écho.

Enigme n°12

Réponse : jo.

La couleur de la tête des bonshommes noirs ainsi que leur disposition, rappelle le drapeau olympique et ses cinq anneaux colorés sur fond blanc.

Enigme n°13

Les hôtels y sont rouges et les maisons y sont vertes.

Réponse : Monopoly.

Enigme n°14

C'est un cocktail qu'il vaut mieux ne pas boire...

Réponse : Molotov.
En effet...

Enigme n°15

Réponse : 4.

En observant bien les différentes figures, on peut remarquer qu'elles présentent toutes un axe de symétrie vertical. De part et d'autre de cet axe, les chiffres 1, 2, 3 et 5 sont représentés. La figure manquante entre les chiffres 3 et 5 ne peut donc qu'être le 4.

Enigme n°16

Réponse : Ritz.

Le Ritz est effectivement situé place Vendôme, comme indiqué par la flèche rouge.

Enigme n°17

NaCl.

Réponse : Sel.

NaCl est la formule chimique du chlorure de sodium, plus connu sous le nom de sel.

Enigme n°18

Cinq voyelles, une consonne, en français composent mon nom, et je porte sur ma personne, de quoi l'écrire sans crayon.

Voltaire

Réponse : Oiseau.

La consonne " s " est bien entourée de cinq voyelles. Une plume de cet animal permet de remplacer un crayon pour écrire ce mot.

Enigme n°19

Je suis debout ils sont couchés, je suis couché ils sont debout !

Réponse : Pieds.

Enigme n°20

48°50'46.35" N 2°20'45.98" E

Réponse : Panthéon.

En entrant ces coordonnées sur Google Map, on tombe sur le Panthéon à Paris.

Enigme n°21

Je marche sur la tête.

Réponse : pou.

Enigme n°22

Réponse : Poussette.

Poussin -1 = pouss et pouss +7= poussette en résonant phonétiquement.

Enigme n°23

Quand on a besoin de moi, on me jette. Quand on n'a plus besoin de moi, on me récupère !

Réponse : Ancre.

La fonction de l'ancre s'exerce une fois jetée par dessus bord.

Enigme n°24

Réponse : Spiderman.

Bizarrement, en tapant " ridicule ", le jeu considère ça comme une mauvaise réponse...

Enigme n°25

D'ordinaire, on me tape dessus. Mais dans un spectacle, je suis la vedette.

Réponse : Clou.

Le clou du bricoleur sur lequel on tape avec un marteau s'oppose ici au " clou du spectacle ", expression désignant le numéro phare, la vedette d'un spectacle.

Enigme n°26

On le trouve dans le poulet mais pas dans le canard !

On le trouve dans le saucisson mais pas dans le salami !

On le trouve dans le poisson mais pas dans le maquereau !

Réponse : o.

Cette lettre se trouve bien dans les mots " poulet ", " saucisson " et " poisson " ; alors qu'elle est absente des mots " canard ", " salami " et " maquereau ".

Enigme n°27

XOU!

Réponse : Inox.

En retournant l'écran de votre portable, on peut facilement lire " inox ".

Enigme n°28

Réponse : Google.

Les rectangles ont les mêmes couleurs et la forme du logo " Google ".

Enigme n°29

C'est un endroit où samedi est avant vendredi.

Réponse : dictionnaire.

Dans l'ordre alphabétique, samedi est bien situé avant vendredi donc dans le dictionnaire aussi.

Enigme n°30

Réponse : Œil.

Final Fantasy III

© Square Enix 2012

+ D'INFOS

FORUM

🔓 DÉVERROUILLER LES PORTES

Lorsque vous vous retrouvez bloqué devant une porte verrouillée, le seul moyen de l'ouvrir consiste normalement à utiliser une Clé Magique. Toutefois, vous pouvez également placer un voleur en tête de votre équipe pour pouvoir passer sans utiliser de clé. Cette astuce pourra vous éviter des allers-retours au manoir de Goldor.

🔓 LES INVOCATIONS

Chocobo, Shiva, Ifrit, Ramuh, Titan

Les 5 premières invocations peuvent être achetées dans le village de Leprit, au nord-ouest de Salonia, peu après avoir obtenu le job de Conjurateur.

Leviathan

Après avoir récupéré l'airship Invincible, volez par-dessus le petit rocher pour accéder au lac où l'on aperçoit l'ombre de Leviathan. Ce lac se trouve à l'ouest, sur la première carte.

Bahamut

Après avoir récupéré l'airship Invincible, volez par-dessus les deux petits rochers pour atteindre la grotte de Bahamut. Celle-ci se trouve au sud-est sur la première carte.

Odin

Avec le Nautilus, plongez sous les flots au sud-est de la grande cité de Salonia pour trouver les catacombes gardées par Odin (2ème carte).

🔓 CHÂTEAU DE SALONIA

Le seul moyen de pénétrer à l'intérieur du château, après avoir perdu l'airship et une fois que le prince Allus est avec vous, est de changer tous vos personnages en Dragoon Knight. Vous trouverez l'équipement adéquat dans la tour de la cité nord-est et dans l'armurerie de cette même cité. Une fois à l'intérieur, vous devrez livrer bataille contre Garuda, un boss assez difficile à battre étant donné que la puissance de ses attaques vous empêche de survivre plus de quelques secondes. Le moyen le plus facile pour le vaincre est d'effectuer uniquement des "jump" pour échapper à certains de ses assauts. En achetant quelques Wind Spear dans le magasin au nord-est et en équipant deux armes par personnage, vous pourrez le vaincre en seulement deux tours. Au pire, vous pouvez lellver dans les environs pour améliorer les jobs de vos personnages.

RISTOURNE DANS LES MAGASINS

Vous pouvez payer la plupart des items moins cher en les achetant par lots. Observez l'évolution du total, et vous verrez que le vendeur vous fera une réduction à partir d'un certain nombre d'articles.

SECONDE CHANCE LORS DES COMBATS

Si, dans un combat, vous êtes sur le point de perdre, et que vous ne voulez pas recommencer depuis votre dernière sauvegarde, fermez l'application du jeu avant de mourir. Relancez-la, choisissez "Continuer", et vous réapparaîtrez à l'endroit-même où le combat avait eu lieu, avec votre équipe comme elle était avant que vous ne lanciez le combat. Cette astuce fonctionne aussi pour les boss : vous reprendrez juste avant le lieu déclencheur du combat.

Grand Prix Story

© Kairosoft 2011

+ D'INFOS

FORUM

AMÉLIORATIONS DU GARAGE

Garage (taille M)

Terminer 1er au Grand Prix Local.

Garage (taille L)

Terminer 1er au Grand Prix d'Asie.

JEU PLUS RAPIDE

Terminez le jeu une fois pour débloquent l'option de vitesse accrue dans les paramètres de jeu.

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Aero	Améliorer le Sonic jusqu'à 55%
Banana	Remporter le Chimp Island GP
Buggy	Améliorer le Roadster jusqu'à 25%
Cigar	Améliorer le Dragster jusqu'à 55%
Dragster	Remporter le Snowville GP
Duck	Terminer Autoburg Sponsorship
Kairo	Remporter le Kairo Island GP
Mach	Améliorer le Spiral et le Aero jusqu'à 55%
Proto	Améliorer le Buggy jusqu'à 55%
SL	Terminer le Kairo Insurance Sponsorship
Sonic	Améliorer le Wing jusqu'à 55%
Spiral	Améliorer le Cigar jusqu'à 55%
Super	Améliorer le Proto jusqu'à 55%
Wing	Remporter le Japan GP

Grand Theft Auto Vice City Anniversary Edition

© Rockstar Games 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Munitions infinies :	NOTHINGENDS
150 de vie :	GIVEUSPOWERTOREVENGE
200 d'armure :	ARMORWOWPOWER
Conducteurs agressifs :	MIAMITRAFFIC
Toutes les armes lourdes :	NUTTERTOOLS
Toutes les armes légères :	THUGSTOOLS
Toutes les armes normales :	PROFESSIONALTOOLS
Toutes les voitures ont du nitro :	JUSTALITTLEFASTER
Faire exploser les voitures proches :	BIGBANG
Les voitures peuvent rouler sur l'eau :	SEAWAYS
Les voitures peuvent voler :	COMEFLYWITHME
Baisser le niveau de recherche :	LEAVEMEALONE
Augmenter le niveau de recherche :	YOUWONTTAKEMEALIVE
Niveau de recherche le plus élevé :	MOSTWANTED
Armure remplie :	PRECIOUSPROTECTION
Santé remplie :	ASPIRINE
Bloodring Banger :	TRAVELINSTYLE
Bloodring Banger #2 :	GETTHEREQUICKLY
Caddie :	BETTERTHANWALKING
Hotring Racer :	GETTHEREVERYFASTINDEED
Hunter :	LETSMERISEUP

Green Farm

© Gameloft

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR DES BILLETS

Il y a plusieurs façons d'obtenir des billets. La première méthode, que nous connaissons tous, consiste à simplement augmenter d'un niveau. Il existe cependant une deuxième méthode moins connue. Pour obtenir un billet supplémentaire, vous devez créer une plante parfaite 3 fois d'affilée.

+ D'INFOS

FORUM

COMMENT BIEN RÉUSSIR LES NIVEAUX DANS GUN BROS

Avant tout, préparez vous.

Pour les planètes avec une forte densité ennemie comme BOKOR, il faut privilégier une lourde armure comme la suite TITAN et des armes lourdes comme le RPB88 ATLAS (à 48000 coins). Voilà donc ce qu'il faudrait :

Pour les autres planètes, une armure légère et des armes d'assaut sont recommandées. La meilleure suite d'armures reste la plus chère : INFINITY très légère et très résistante. Et pour les armes, APATHY BEAR et THE RETETINOR sont très performantes et puissantes. Voilà ce que ça donnerait :

Ensuite, quand vous êtes sur une planète, dans une mission (WAVES), voilà quelques astuces pour survivre le plus longtemps possible :

> Cachez-vous derrière votre BRO (coéquipier), pour qu'il tue des ennemies et se prenne des dommages à votre place. :

> Visez correctement, évitez de tirer partout n'importe comment, cela vous ferait perdre du temps.

> Certains ennemis sont invincibles sur certaines faces de leurs corps, trouvez leurs points faibles ! Par exemple, pour celui-ci, il faut le contourner et frapper dans son dos :

> Utilisez des objets. Si vous avez une trop grosse quantité d'ennemis utilisez un AIR STRIKE :

Bonne chance dans Gun Bros !

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

📌 REMPLIR LES JAUGES "SMARTS" ET "ACTIVE" RAPIDEMENT

Pour remplir les jauges "Smarts" et "Active" rapidement, utilisez le livre et la batte de Baseball. Ainsi, ces jauges augmenteront plus rapidement qu'avec un autre jeu de la liste.

Jetez-Vous à l'Eau !

© Disney Mobile / Creature Feep 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAUX CACHÉS

Vous cherchez désespérément les 2 derniers niveaux de « Jetez-vous à l'eau ! » et vous ne les trouvez pas ? Voilà la solution.

Pour trouver le Planétarium, il faut se rendre dans les succès. Faites glisser votre doigt vers le bas pour remonter au maximum tous les succès. Au-dessus des trois premiers, vous verrez le dessin d'une planète. Tapez dessus et vous voilà dans le Planétarium.

Pour le niveau du Laser minier, faites la même chose que pour le Planétarium, mais au lieu de vous rendre dans les succès, allez dans les « Défis de Cranky ». Vous trouverez un dessin d'une tête de mort.

+ D'INFOS

FORUM

📌 LES VÉHICULES MAGNÉTIQUES ET EN OR

Tous les véhicules peuvent être améliorés en payant un certain nombre de pièces. Allez dans la planque, appuyez sur " Améliorations de véhicule ". Voici la liste des véhicules qui peuvent être améliorés :

- Bécane
- Téléporteur
- Petit écraseur
- Oiseau Bénéf
- Costume anti gravité
- Mr Câlin

Les véhicules magnétiques : Ils vous permettent d'attraper des pièces sans les toucher, comme si le véhicule était magnétique !

Les véhicules en or : Ils vous permettent tout simplement d'être un peu plus performant.

📌 LISTE DES JETPACKS

Il y a différents Jetpacks dans le jeu. Plus le Jetpack est cher, plus c'est un Jetpack de qualité ! Voici la liste des différents Jetpack :

- Machine Gun Jetpack (jetpack de base)
- Diy Jetpack (5.000 pièces)
- Bubble Gun Jetpack (7.000 pièces)
- Steam Powered Jetpack (8.000 pièces)
- Tradutional Jetpack (10.000 pièces)
- Shark Head Jetpack (12.000 pièces)
- Laser Jetpack (13.500 pièces)
- Rainbow Jetpack (16.000 pièces)
- Blast Off Jetpack (18.500 pièces)
- Fruit Jetpack (20.000 pièces)
- Deck The Halls (20.000 pièces)
- Snow Machine Jetpack (20.000 pièces)
- Chrome Plated Afterburner (30.000 pièces)
- Twister Jetpack (50.000 pièces)
- Golden Piggy Pack (100.000 pièces)

Allez dans la planque, appuyez sur " Jetpacks " et vous pourrez vous payer un ou plusieurs jetpack(s) si vous le voulez.

📌 LISTE DES ÉQUIPEMENTS

- Head Start (1.000 pièces)
- Super Head Start (3.000 pièces)
- Final Blast (4.000 pièces)
- Quick Revive (10.000 pièces)
- Head Start (x5 - 3.000 pièces)
- Super Head Start (x5 - 10.000 pièces)
- Final Blast (x3 - 10.000 pièces)
- Quick Revive (x3 - 25.000 pièces)
- Débloquer mission à 1 étoile (5.000 pièces)
- Débloquer mission à 2 étoiles (10.000 pièces)
- Débloquer mission à 3 étoiles (15.000 pièces)

Allez dans la planque, appuyez sur " Equipements " et vous pourrez acheter les équipements de la liste.

📌 LISTE DES VÊTEMENTS

- Barry's Head (base)
- Barry's Suit (base)
- Paper Bag (1.000 pièces)
- Wooden Barrel (500 pièces)
- Fragger Helmet (4.000 pièces)
- Fragger Fatigues (3.000 pièces)
- Nerd Glasses (4.500 pièces)
- Lab Coat (3.000 pièces)
- Green Mohawk (5.000 pièces)
- Punk Outfit (4.000 pièces)
- Flowery Lei (6.000 pièces)
- Grass Skirt (5.000 pièces)
- Santa Hat (6.000 pièces)
- Santa Suit (10.000 pièces)
- Safety Helmet (7.000 pièces)
- Work Clothes (5.500 pièces)
- Top Hat (7.500 pièces)
- Classy Suit (6.000 pièces)
- Zombie Head (9.000 pièces)
- Zombie Body (7.500 pièces)
- Honest Phil (7.000 pièces)
- Powered Up Hair (9.001 pièces)
- Super Suit (8.000 pièces)
- Sensei's Headband (10.000 pièces)
- Sensei's Threads (9.000 pièces)
- Robo-Barry Part #001 (15.000 pièces)
- Robo-Barry Part #002 (12.000 pièces)
- Hazmat Helmet (6.000 pièces)
- Hazmat Suit (8.000 pièces)
- Alley-Oop Afro (17.000 pièces)
- Three Point Threads (15.000 pièces)
- Kingly Crown (20.000 pièces)
- Royal Robes (17.500 pièces)

- DJ Headphones (18.000 pièces)

Allez dans la planque, et appuyez sur " Vêtements ".

Lane Splitter

© 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 débloquent les pages du comic book accessibles depuis le menu principal. Elles retracent le prologue du jeu.

DÉBLOQUER LE JOURNAL

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

Les Mondes de Ralph

© Disney Interactive 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

132136 Invincibilité

314142 Geler les ennemis

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

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.

Muffin Knight

© Angry Mob Studios 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MAX DE POINTS DE COMPÉTENCES

Pour pouvoir gagner beaucoup de points de compétences et donc améliorer des personnages dans MuffinKnight il vous faudra améliorer les "perks", ou atouts, au niveau maximum. Vous pourrez ensuite choisir 2 perks. Prenez "Respawn Pit" et "Déplacement rapide". Vous pouvez désormais gagner énormément de Muffins pour améliorer vos personnages.

Les avantages sont :

- Grâce au "Déplacement rapide" (l'atout) vous vous déplacerez plus vite et il sera plus aisé de récolter des muffins.
- Grâce au "Respawn Pit" (l'atout) vous réapparaîtrez en haut de chaque map quand vous tomberez dans le trou. Donc quand vous êtes en bas et qu'il y a un muffin en haut. sautez dans le trou et vous serez déjà en haut grâce à l'atout.

Farmez cette astuce pour monter de niveau rapidement, récolter beaucoup de muffins, donc beaucoup d'xp et de points de compétence.

One Touch Drawing

© ECAPYC Software 2012

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

OBTENIR L'AIDE PLUS RAPIDEMENT

Le "hint" est une aide qui vous indique de quel point partir et qui apparaît lorsque vous commettez trop d'erreurs (vous n'avez pas réussi à tracer toute la figure ou avez relâché votre doigt). Pour l'obtenir plus rapidement, vous pouvez précipiter ces échecs en enchaînant volontairement les ratés 10 fois d'affilée.

Paf le Chien

© Adictiz 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

FAIRE EN SORTE QUE LE CHIEN AILLE LE PLUS LOIN POSSIBLE

Vous devez lancer le chien à l'horizontale. Ensuite, utilisez le deltaplane et laissez-le planer. Au dernier moment, avant qu'il touche le sol, redressez-le puis tapez une poule. Recommencez l'opération à chaque fois.

Paradise Island

© Game Insight

+ D'INFOS

FORUM

MISSION "JUSTE SOLEIL"

Pour réussir cette mission, construisez 1 ou 2 panneaux solaires et améliorez-les pour avoir assez d'énergie. Lorsque vous aurez suffisamment d'énergie, détruisez les générateurs et les éoliennes.

MISSION "FAN DE SIMPLICITÉ"

Pour réussir cette mission, vous devez construire 15 cabanes.

MISSION "ARISTOCRATE"

Pour débloquer cette récompense, vous devez construire 3 clubs de golf.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE PLUS RAPIDEMENT

La meilleure méthode pour gagner de l'expérience plus rapidement consiste à avoir beaucoup de bâtiments à récolte rapide.

MISSION "FAN DE HOT DOGS"

Pour réussir cette mission, vous devez construire et posséder 15 bars à saucisses.

MISSION "FAN DE BAGATELLES"

Pour réussir cette mission, vous devez posséder 15 boutiques de souvenirs en même temps.

MISSION "FAN DE SALON SPA"

Pour réussir cette mission, vous devez construire 10 centres solaire.

GAGNER DE L'EXPERIENCE ET DE L'ARGENT SANS INVESTIR

Voilà deux méthodes simples mais assez longues qui vous permettront de monter votre experience et de gagner de l'argent sans investir dans des bâtiments. Répétez ces 2 méthodes les plus souvent possible.

Avec les arbres

Allez dans une zone sans construction et déplacez un arbre. Vous gagnerez un peu d'expérience et d'argent à chaque déplacement.

Avec les dalles

Placez des dalles partout (le mieux est d'avoir peu de constructions) et détruisez-les.

MISSION "MÉGA PARTY GOER"

Pour réussir cette mission, vous devez construire 10 boites de nuits a la fois.

MISSION "FAN DE LA HAUTEUR"

Pour débloquer cette récompense, vous devez posséder 2 restaurants galaxy.

MISSION "SOUVENIR DU DEFENSEUR"

Vous devez posséder 2 statuts en or du défenseur pour obtenir cette récompense.

MISSION "PARC DE DISTRACTION"

Vous devez posséder 2 grandes roues panorama à la fois.

MISSION "GRANDES PYRAMIDES"

Vous devez posséder 3 pyramides en même temps.

MISSION "FAN DE CASINO"

Vous devez posséder 5 casinos cristal.

Rayman Jungle Run

© Ubisoft Montpellier / Pastagames 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VOIR LES FONDS D'ÉCRAN

Pour voir les fonds d'écran sans avoir fini le jeu, il vous suffit d'aller dans le dossier :

`/sdcard/Android/data/com.pastagames.roimobile/files/gallery`

Vous aurez alors accès à tous les fonds d'écran du jeu.

Squids

© The Game Bakers 2012

[+ 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).

Temple Run

© Imangi Studios 2012

+ D'INFOS

FORUM

🏆 RÉCOMPENSES

Novice Runner > Courir 500 mètres
Pocket Change > Recueillir 100 pièces
Adventurer > Avoir un score de 25.000 points
Sprinter > Courir 1.000 mètres
Miser Run > Courir 500 mètres sans collecter de pièce
Piggy Bank > Recueillir 250 pièces
Treasure Hunter > Avoir un score de 50.000
Mega Bonus > Remplir un compteur de bonus
Athlete > Courir 2.500 mètres
Lump Sum > Recueillir 500 pièces
Resurrection > Revivre après être mort
Basic Powers > Remplir au niveau 1 tout les Powerups
High Roller > Avoir un score de 100.000 points
Payday > Recueillir 750 pièces
Head Start > Utiliser un Head Start
Steady Feet > Courir 2.500 mètres sans trébucher
Allergic to Gold > Courir 1.000 mètres sans collecter de pièce
5K Runner > Courir 5.000 mètres
No.Trip.Runner > Courir 5.000 mètres sans trébucher
1/4 Million Club > Avoir un score de 250.000 points
Double Resurrection > Revivre deux fois
Money Bags > Recueillir 1.000 pièces
1/2 Million Club > Avoir un score de 500.000 points
Super Powers > Remplir au maximum tout les Powerups
Dynamic Duo > Débloquer deux personnages
Million Club > Avoir un score de 1.000.000 points
Money Bin > Recueillir 2.500 pièces
Fantastic Four > Débloquer quatre personnages
Sexy Six > Débloquer six personnages
Interior Decorator > Débloquer les 3 fonds d'écrans
10K Runner > Courir 10.000 mètres
Fort Knox > Recueillir 2.500 pièces
2.5 Million Club > Avoir un score de 2.500.000
5 Million Club > Avoir un score de 5.000.000
The Spartan > Avoir un score de 1.000.000 sans Powerups
10 Million Club > Avoir un score de 10.000.000

Pour "Double Resurrection" il faut acheter plusieurs "ailes" pour pouvoir revivre. On peut les utiliser tous les 1 000 mètres. Donc vous devez mourir une fois en ayant les ailes, attendre 1 000 mètres, réactiver les ailes et de nouveau mourir. Le succès sera déverrouillé.

Pour activer facilement les bonus que vous achetez, touchez deux fois rapidement le centre de l'écran pour les activer.

GAGNER 500 CRÉDITS SANS PARTAGE DE LIEN

Allez dans le store du jeu puis dans le menu Get More Coins. A la fin de la liste, on vous propose des crédits gratuits si vous partagez le jeu sur les réseaux sociaux facebook et twitter. Appuyez sur un des 2 et confirmez l'action. Le navigateur s'ouvre, mais vous n'avez pas besoin de le faire vraiment. Appuyez sur le bouton "précédent" pour revenir au jeu. Faites la même chose pour le réseau que vous n'avez pas encore fait.

COURSE ILLIMITÉE

Voici une astuce permettant de faire une course illimitée dans le jeu Temple Run. Il vous suffit juste de tourner plusieurs fois dans la même direction lors d'un virage (suivez le sens du virage). Il n'y aura plus qu'une longue ligne droite, sans obstacle ni rien.

Traffic Rush

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

 **OBTENIR UN MAXIMUM DE POINTS**

Pour obtenir un maximum de points, faites en sorte que les véhicules se frôlent sans se toucher.

Ultimate Spider-Man : Total Mayhem

© Gameloft 2010

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

DÉBLOQUER LA COMBINAISON NOIRE

Pour débloquer la combinaison noire il suffit de finir le jeu dans n'importe quelle difficulté.

DÉBLOQUER LA DIFFICULTÉ ULTIME

Pour débloquer la difficulté ultime il suffit de finir le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Virtua Tennis Challenge

© Sega

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

REMPLIR LA JAUGE DE CONCENTRATION RAPIDEMENT

Pour remplir la jauge de concentration rapidement, choisissez de préférence "Grosse frappe" ou "Retour" dans votre style de jeu. Ainsi lors de vos matchs, à chaque coup, la jauge augmentera plus facilement qu'avec un autre style de jeu.

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) :

Alexandre MOAL

Aurélien RIBOT

Baptiste SALAGNAC

Benoît DUFFAU

Blaise JOUBERT

Corentin DEVILLECHAISE

Guillaume BILLERACH

Jean Baptiste RONCARI

Jean-Baptiste GAILLOT

John DOE

Quentin DUBOIS

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.