



# 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](#)

✖ [Blitz Brigade](#)

✖ [Bug Village](#)

### C

✖ [Can Knockdown](#)

✖ [Canabalt HD](#)

✖ [Chaos Rings II](#)

✖ [Chrono Trigger](#)

✖ [Cut the Rope](#)

### D

✖ [Doodle Bowling](#)

✖ [Doodle Jump](#)

✖ [Dracula 4 : L'Ombre du Dragon](#)

✖ [DragonVale](#)

### E

✖ [Enigm](#)

✖ [Enigmatim Free](#)

✖ [EnigmOn](#)

### F

✖ [FIFA 14](#)

✖ [Final Fantasy III](#)

### G

✖ [Gangstar Rio : City of Saints](#)

✖ [Grand Prix Story](#)

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

✖ [Green Farm](#)

✖ [Gun Bros](#)

### H

✖ [Hatchi](#)

✖ [Hill Climb Racing](#)

### J

✖ [Jetez-Vous à l'Eau !](#)

✖ [Jetpack Joyride](#)

### L

✖ [Lane Splitter](#)

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

✖ [Les Mondes de Ralph](#)

✖ [Les Simpson : Springfield](#)

### M

✖ [Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014](#)

- ✂ [Mais, Où est Perry ?](#)
- ✂ [Max Payne Mobile](#)
- ✂ [Millionaire City](#)
- ✂ [Minecraft Pocket Edition](#)
- ✂ [Muffin Knight](#)

## O

- ✂ [One Touch Drawing](#)

## P

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

## R

- ✂ [Rayman Jungle Run](#)
- ✂ [Real Racing 3](#)

## S

- ✂ [Squids](#)
- ✂ [Subway Surfers](#)
- ✂ [Super Crate Box](#)

## T

- ✂ [Temple Run](#)
- ✂ [Temple Run 2](#)
- ✂ [The Cave](#)
- ✂ [The House of the Dead : Overkill - The Lost Reels](#)
- ✂ [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 = quetzalcoalt + 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 =  $\text{HNO}_2$  + eau  
 Acide azotique =  $\text{HNO}_3$  + eau  
 Acide chlorhydrique =  $\text{HCL}$  + 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  
 $\text{HCL}$  = hydrogène + chlore  
 $\text{HNO}_2$  = hydrogène +  $\text{NO}_2$   
 $\text{HNO}_3$  =  $\text{NO}_2$  + eau  
 $\text{NO}_2$  = 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 + electricité  
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 inachevé = robot actif + métaux + eau  
Chaudière nucléaire = chaudière inachvé + uranium  
Chaudière électrique = chaudière inachevé + 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 hydraulique = 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 à vapeur  
Usine textile = fabrique inachevée + métier à tisser

### 19 : Liste des combinaisons pour les éléments 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 à sucre OU chrome + canne à 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.

+ D'INFOS

FORUM

## CAPTURER UN DRAPEAU SANS RISQUE

Prenez un tank de votre base, dirigez-le vers le drapeau que vous voulez capturer et mettez-vous derrière le tank. La grande surface qu'occupe le tank vous permet de ne pas subir les dégâts car vous êtes considéré par le jeu comme "Inexistant", ainsi, même si on vous tire dessus, vous n'aurez rien à craindre.

## BOITES INFINIES

Mettez-vous devant une boîte surprise, prenez-la puis revenez dans votre base, tirez dans l'avion qui se trouve devant l'hélicoptère, celui-ci envoie directement une nouvelle boîte. Renouvelez l'action autant de fois que vous le voulez.

## EVITER LES ATTAQUES

Si un joueur essaye de vous tirer dessus, tirez-lui dans la jambe et sautez, ça ralentira sa vitesse, il ne pourra pas se stabiliser, et donc vous ne risquerez rien.

## CHANGER D'ÉQUIPE

Allez dans la place où il y a toutes les armes dont vous avez besoin dans la base, cliquez dessus et sélectionnez l'autre équipe, puis choisissez votre classe.

## CHANGER DE CLASSE

Allez dans la place où il y a toutes les choses dont vous avez besoin dans la base, cliquez dessus, sélectionnez votre équipe, puis la classe que vous voulez devenir.



# 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 achetez 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. Répétez cette manipulation aussi souvent que nécessaire.

# Chaos Rings II

© Square Enix / Media Vision 2013

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 CONSEIL POUR LE PREMIER SACRIFICE

Il est conseillé de sacrifier en tant que premier pilier Araki. En effet, son sacrifice permet de débloquent l'Awake 2 de Darwin qui est extrêmement puissant et utile pour tout le reste du jeu.

## 📌 LOCALISATION DU GANG DES PANDAS

Les 8 pandas à trouver se trouvent ici :

- Panda Thug : Tristesse vagabonde, deuxième partie. Aucun personnage n'est requis pour le trouver.
- Panda Moll : Les Terres désolées, deuxième partie. Aucun personnage n'est requis pour le trouver.
- Panda Punk : Les Vestiges de la foi. Il faut utiliser le pouvoir de Conor.
- Panda Warlord : Le Beffroi du couvre-feu. Il faut utiliser le pouvoir d'Araki.
- Panda Scout : Les Hauts de la destinée. Il faut utiliser le pouvoir de Marie.
- Panda Runner : Les Bosquets du breuil. Il faut utiliser le pouvoir de Li Hua.
- Panda Queen : Par-delà la faille. Il faut utiliser le pouvoir de Conor.
- Panda Prince : Les Chutes d'Acheron. Il faut utiliser le pouvoir de Marie.

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 VAINCRE NIZBEL II

Nizbel II, l'un des boss du Tyrano Lair, peut être vaincu très rapidement avec la démarche suivante. Celui-ci voit sa résistance diminuer si vous lui envoyez des décharges électriques, tandis qu'elle augmente à chaque attaque physique. Le meilleur moyen d'en venir à bout est de prendre Crono, Ayla et Marle. A chaque tour, utilisez l'attaque combinée "Volt Bite / Rage électrique" de Crono et Ayla pour lui infliger près de 1000 dégâts, pendant que Marle se contente de soigner les personnages affaiblis. Vous en viendrez à bout en un clin d'oeil.

## 📌 TOUTES LES FINS DU JEU

### Fin N°1 "Beyond Time"

Battez Lavos après avoir ressuscité Crono à Death Peak.

### Fin N°2 "Reunion"

Battez Lavos pendant que Crono est mort.

### Fin N°3 "The Dream Project"

Battez Lavos au palais Oceab ou bien juste après avoir lancé une partie en New Game +.

### Fin N°4 "The successor of Guardia"

Battez Lavos après avoir sauvé Leene et Marle, mais avant de visiter The End of Time.

### Fin N°5 "Good Night"

Battez Lavos après avoir visité The End of Time, mais avant de retourner au Moyen-Age.

### Fin N°6 "The Legendary Hero"

Battez Lavos après être arrivé au Moyen-Age, mais avant d'obtenir le badge du héros.

### Fin N°7 "The Unknown Past"

Battez Lavos après avoir obtenu le badge du héros, mais avant que la Gate Key ne soit volée.

### Fin N°8 "People of the times"

Battez Lavos après avoir récupéré la Gate Key, mais avant de donner la Masamune à Frog.

### Fin N°9 "The Oath"

Battez Lavos après avoir donné la Masamune à Frog, mais avant de combattre Magus.

#### Fin N°10 "Dino age"

Battez Lavos après avoir affronté Magus, mais avant d'affronter Azala.

#### Fin N°11 "What The Prophet Seeks"

Battez Lavos après avoir affronté Azala, mais avant que Schala n'ouvre la porte scellée.

#### Fin N°12 "Memory lane"

Battez Lavos après que Schala ait ouvert la porte scellée, mais avant de rendre la lumière au pendentif.

#### Fin N°13 "Dream's Epilogue"

Batte le Dream Devourer avant l'Eclipse du Temps.

### 📌 CAPSULES DE FORCE À VOLONTÉ

Lorsque vous êtes dans le Black Omen, repérez une salle où se trouve un Blubber Hulk qui ressemble à une tornade. Approchez-vous de lui et utilisez le talent Charm de Ayla pour obtenir une capsule de force. Revenez dans la salle précédente, puis à nouveau dans la salle du Blubber Hulk pour recommencer l'opération autant de fois que vous voudrez.

### 📌 LES LIVRES MAGIQUES

Au royaume magique de Zhyle, dans l'Antiquité (an -12 000), vous devez par deux fois ouvrir des livres dans un ordre précis (à Kajar et à Enhasa). Choisissez d'abord celui de l'eau, puis celui du vent et enfin celui du feu pour découvrir deux pièces secrètes.

### 📌 SOLUTION COMPLÈTE

#### Scène 1 : La Foire du Millénaire

Vous incarnez un héros au nom de Chrono ; un jeune homme courageux qui vit seul avec sa mère (le prénom peut être modifié ainsi que ceux de tous les personnages rencontrés au fur et à mesure de votre progression). Votre mère vous réveille pour assister à la Foire du Millénaire car une certaine Lucca (votre amie d'enfance) a inventé une nouvelle machine hors du commun qui sera présentée à la foire).

Quittez votre chambre et allez parler à votre mère pour récupérer un peu d'argent. Sortez ensuite de votre maison et jetez un coup d'oeil à la carte monde. Au nord se trouve la foire, mais avant, allez visiter les maisons qui sont à proximité pour récolter des informations. Ces infos sont parfois nécessaires lorsque vous êtes bloqué ou perdu. Dans la Résidence du maire, vous recevrez une tonne d'informations concernant les commandes et les combats. Une fois à l'intérieur, la première fille vous informe qu'il existe quelques trésors à trouver ; le premier est à gauche, dans le coin (avant la cuisine). Parlez aux autres personnages et allez à l'étage supérieur. Un deuxième un trésor se trouve entre les



deux lits, prenez-le et parlez aux résidents de cet étage (parlez à celui qui se trouve devant le trésor deux fois et il vous donnera 300G). Quittez ensuite la maison et dirigez-vous vers la foire qui a lieu à la Place de Lynne.

Une fois sur place, vous trouverez un vendeur d'armes (au centre de la zone). Achetez un sabre de bronze (le Sabre d'argent est encore trop cher pour vous). Un deuxième magasin vend des protections pour la tête et le corps, achetez-les et trouvez quelques activités pour gagner des points d'argent. Allez ensuite à la tente des horreurs et participez à quelques défis (pour gagner 10, 40 et 80 points d'argent). Essayez d'en effectuer au moins deux et vous obtiendrez une poupée clone de Chrono pour décorer votre chambre (cette poupée est extrêmement importante, elle vous servira plus tard dans le jeu). Continuez votre chemin pour rencontrer un homme qui vous propose d'échanger 10 points d'argent contre 50 G (vous pouvez vous procurer 4000 G et acheter le sabre d'argent). Avant d'aller chez ce marchand, vous serez intercepté par une fille qui a perdu son pendentif, allez donc le chercher. Il se trouve à droite, après la cloche. Rendez-le à la jeune fille qui vous demande de l'accompagner, vous acceptez. Elle s'appelle Marle (cette fille est curieuse et dynamique et possède le don de communiquer sa bonne humeur et son enthousiasme à ceux qui l'entourent).

Maintenant allez à gauche de la carte et combattez Gonzales. Cela vous rapportera 15 points d'argent et Chrono passera au niveau 2. Vous pouvez aussi visiter la tente des horreurs pour remporter le 3ème défi si vous ne l'avez pas encore fait (80 points d'argent) ou essayer de gagner un maximum de points d'argent pour aller les échanger contre des pièces et vous ravitailler chez les marchands.

Lorsque vous aurez terminé votre balade, retournez à l'endroit où se trouve la cloche et allez regarder Lucca et sa précieuse invention. Marle se rappelle qu'elle veut acheter des bombons, attendez-la puis montez les escaliers pour aller voir Lucca. Lisez le petit passage puis allez essayer le téléporteur. Comme par magie, vous vous déplacez vers la droite ; la machine est un succès. Entre temps, un accident se produit et Marle disparaît dès qu'elle essaye l'appareil. Vous devez aller la chercher ... l'aventure commence.

## Scène 2 : Le retour de la reine

Vous vous retrouvez seul au milieu des arbres sans carte, vous allez donc devoir avancer aveuglement pour reconstituer la carte au fur et à mesure de votre progression. Trois ennemis foncent sur vous, ne fuyez pas car ils sont faciles à battre. Attaquez-les en utilisant vos persos au tour par tour et utilisez votre aptitude qui vous permet d'attaquer plusieurs ennemis en même temps (ne le faites que quand les ennemis sont proches les uns des autres).

Après les avoir vaincus, continuez votre chemin et vous apercevrez un mouvement en haut de l'écran. Montez à l'échelle puis traversez le pont, deux ennemis vous attendent de pied ferme. Tuez-les avec des attaques normales puis continuez tout droit après le pont. Vous trouverez un trésor, ouvrez-le et vous obtiendrez une potion. Revenez et allez à droite pour trouver un autre trésor. Il s'agit de Gants de force, vous pouvez vous en équiper en consultant le menu équipement/accessoire. Continuez votre chemin et descendez via l'échelle. Vous trouverez deux Diablotins bleus qui jouent, vous pouvez les éviter en vous collant aux bords ou les attaquer de front.

Avancez et vous vous trouverez dans un endroit qui ressemble bizarrement à votre village. Faites le tour de la zone pour récolter un max d'informations et vous allez rapidement vous rendre compte que vous avez été téléporté dans une autre époque (il y a 400 ans). Vous êtes donc dans le passé. Après votre petit tour, allez à la forêt de Gardia qu'il faut traverser pour vous rendre au château. Maintenant que vous êtes dans la forêt, continuez tout droit puis tournez à gauche ou à droite. Dans les deux cas, vous allez vous battre ; si vous prenez à gauche, vous serez plus rapide car vous combattrez des oiseaux. Éliminez-les et continuez vers le haut puis tournez à gauche deux fois. Si vous voulez aller à droite, vous aurez un peu plus de combats à effectuer. Battez les ennemis qui vous arrêtent et prenez ensuite à gauche.

D'autres ennemis vont surgir des buissons, éliminez-les et avancez pour entendre un bruit émanant d'un buisson qui bouge. N'ayez pas peur et allez toucher le buisson pour trouver une "tente". Continuez et ignorez le deuxième buisson qui bouge pour continuer tout droit avant de prendre à gauche et rejoindre le château.

Entrez et vous vous ferez directement intercepté par les deux gardes qui ne laissent pas passer les étrangers. Écoutez ce qu'ils vous racontent et, au moment où ils vous demandent de sortir, la reine apparaît (elle ressemble étrangement à Marle). Après un petit speech, vous vous rendez compte que vous avez soi-disant sauvé la reine. Les soldats vous laissent passer et vous êtes reçu comme un héros.

Faites un tour dans le château avant de rejoindre la reine. Vous pouvez aller vous reposer si vous prenez à gauche après la porte d'entrée. Montez les escaliers puis passez la porte avant de prendre à gauche. Montez au deuxième étage et vous trouverez un trésor, vous obtiendrez 100 G. Continuez à monter jusqu'au dernier étage puis descendez et prenez à droite. Montez encore et vous allez trouver une jeune fille et un trésor. Prenez-le et vous obtiendrez une armure de bronze.

Revenez tout en bas puis allez du côté opposé et montez au deuxième étage. Ouvrez le coffre pour obtenir une potion avant de continuer à monter jusqu'à ce que vous arriviez à l'endroit où demeure la reine. Passez le garde (prenez le coffre qui est à sa gauche pour gagner un Ether) et atteignez la chambre de la reine. Parlez-lui pour réaliser qu'il s'agit de Marle avant qu'elle ne disparaisse à nouveau de façon étrange.

### Scène 3 : La princesse disparue

Ne vous affolez pas et revenez vers les escaliers. Descendez et rencontrez Lucca qui vous explique l'histoire ; il faut sauver la vraie reine sinon Marle (descendante de la reine) mourra si la première vient à disparaître. Quittez le château de Gardia et traversez la forêt (effectuez tous les combats nécessaires pour apprendre de nouvelles aptitudes solo) dans le but de revenir au village pour récolter des informations. Toutefois, vous apprendrez bien assez tôt qu'il faut aller à l'abbaye qui se trouve à l'ouest de la carte du monde.

Allez-y, donc, et entrez pour vous retrouver face à quatre religieuses qui vous attaqueront sans sommation dès que vous aurez touché la lumière bleue. Battez-les seul ou avec votre groupe. Vous pouvez utiliser Lucca pour vous débarrasser de celles du milieu puis éliminez les deux autres. C'est là qu'entre en scène le chevalier grenouille portant le nom de Gren (un chevalier du Moyen-âge fier et solitaire qui manie l'épée avec une virtuosité rare). Ce dernier va vous sauver la vie en tranchant le monstre qui apparaît pour attaquer Lucca.

Après avoir fait sa connaissance, Gren se joint à votre petit groupe pour vous aider à sauver la reine Lynne. Il affirme qu'il existe un passage secret ; foncez vers le piano et actionnez-le. Traversez la porte et allez à gauche. Battez les monstres puis ouvrez le coffre et prenez un Nectar. Le deuxième coffre contient une potion, prenez-la puis passez la porte pour faire le ménage. Prenez ensuite à gauche et franchissez la première porte (en face de vous). Ouvrez les trois coffres pour obtenir un Haubert féminin (équipez-vous-en), un Ether et une potion puis sortez. Longez le long couloir pour prendre un Sabre d'acier en ouvrant le coffre puis revenez. Descendez les escaliers et allez vers la porte d'en face pour combattre quelques monstres. Éliminez-les et passez la porte puis allez au point de sauvegarde pour sauvegarder votre progression.

Après avoir sauvegardé, montez les escaliers et allez à gauche. Ouvrez le coffre puis descendez. Vous allez tomber, ne touchez surtout pas le monstre et prenez la porte. Continuez tout droit et tuez les chauves-souris puis actionnez la tête de mort qui se trouve à droite de la porte. Franchissez cette porte et continuez tout droit avant de tourner à droite. Vous allez immédiatement être entouré par des monstres, combattez-les et prenez le contenu des deux coffres.

Continuez votre route puis prenez à droite et passez la porte. Activez la tête de mort et combattez de nouveaux ennemis (ou évitez-les) puis montez les escaliers et franchissez une autre porte (celle du milieu). Faites le ménage et prenez le contenu du coffre de droite. Vous obtiendrez une Épée de fer, idéale pour Gren. Foncez vers le piano pour ouvrir un passage secret. Donc, effectuez ce parcours à nouveau et descendez les escaliers qui sont à gauche. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez une porte, passez-la puis avancez en éliminant les créatures ennemies. Sauvegardez et franchissez la porte (avant d'entrer vous devez mettre à jour votre équipement et augmenter vos HP et PM car vous allez combattre un boss).

Vous voilà face au kidnappeur de la reine. Enchaînez les attaques en duo en utilisant Chrono et Gren pour provoquer un max de dégâts à cet imposteur de Chancelier. Continuez avec des attaques solo et des attaques normales jusqu'à ce que vous en veniez à bout. Après l'avoir tué la reine vous remercie. Ouvrez les deux coffres et le vrai Chancelier apparaîtra et vous remerciera à son tour. Vous devrez ensuite revenir au château de la reine.

Pour clore ce chapitre, allez retrouver la princesse Marle dans la chambre où elle avait disparu et tout rentrera dans l'ordre. Vous devrez désormais revenir à votre époque (malheureusement sans Gren, qui préfère partir sans laisser de trace). Pour cela, sortez du château et revenez à l'endroit où vous vous étiez retrouvé après la téléportation (Mont Truce, au nord-est de la carte, vers les montagnes). Combattez quelques ennemis et attendez que Lucca ouvre le passage pour retourner à votre époque.

## Scène 4 : De retour chez nous !

A votre retour, Marle vous invite à vous rendre au château. Escortez-la jusqu'au palace. Descendez, sortez de la foire (vous pouvez visiter les marchands). Allez vers le château de la princesse Marle en passant par la Forêt de Gardia (mais avant cela, faites une pause et reposez-vous dans votre maison pour régénérer vos HP et PM). Entrez dans le château, le chancelier vous intercepte, il vous soupçonne d'avoir enlevé la princesse et vous vous faites arrêter par les gardes.

## Scène 5 : Le procès

Le jugement dépend de vos actes durant la Foire du Millénaire. Pour être innocenté il fallait :

- vérifier que Marle se portait bien avant d'aller chercher le médaillon.
- trouver le chat et le ramener à la petite fille.
- refuser de manger avec le vieil homme.
- laisser Marle choisir ses bonbons.
- dire que vous n'étiez pas intéressé par la fortune de Marle.

Dans ce cas vous serez emprisonné pendant trois jours pour avoir emmené la princesse à l'extérieur du château (vous trouverez dans votre cellule un paquet rose contenant un Ether et un verre qui régénère les PH et PM). Si vous êtes coupable, vous serez exécuté à la fin des trois jours. Si vous ne voulez pas croupir en prison, attirez les gardes en vous dirigeant vers les portes de la cellule. Dès qu'un garde pénètre, frappez-le ou enfuyez-vous en sortant par la porte et combattez les deux gardes qui sont à l'extérieur. Faites un tour pour ramasser des objets et quittez la prison.

Sinon, purgez vos trois jours de prison (2 minutes en réalité) et attendez que l'on vienne vous chercher pour l'exécution. Une fois la tête sous la guillotine, Lucca viendra à votre secours et vous libèrera. Allez ouvrir le coffre et vous obtiendrez une Armure de bronze (très efficace contre les attaques physiques). Quittez la salle et prenez le contenu du coffre qui se trouve à gauche de la porte; il s'agit d'une Super- potion. Allez ensuite sauver le garçon qui se trouve dans le coin droit et il vous remerciera en vous offrant quelques objets. Descendez et fouillez le garde assommé pour obtenir une Super-potion (vous en trouverez une chez tous les gardes, il suffit de les assommer. Avancez et descendez les escaliers puis traversez le pont avant d'être intercepté par deux gardes que vous éliminerez. Continuez jusqu'aux quatre escaliers.

Prenez tout les objets que vous trouverez car ils sont très importants puisque vous allez devoir vous battre contre un boss assez difficile. Ignorez pour le moment les cellules à moitié ouvertes, vous y reviendrez plus tard. Prenez surtout le verre qui est dans votre cellule car il régénère votre barre de vie et n'oubliez pas de sauvegarder. Maintenant que vous avez fait le tour, retournez vers l'escalier qui mène à l'endroit par lequel vous êtes venu et repassez le pont puis tournez à gauche. Continuez à avancer puis montez les escaliers et traversez le pont et vous allez encore trouver quatre escaliers.

Passez d'abord par l'escalier qui mène vers un coffre puis descendez et prenez le deuxième qui vous mènera vers une cellule avec un trou dans le mur du fond (ce trou débouche à l'extérieur). Rebroussez chemin et descendez pour aller dans une des cellules qui sont à moitié ouvertes. Prenez le contenu du coffre qui contiendra une Tente.

Maintenant dirigez-vous vers la sortie (troisième escalier) puis montez et passez la porte. Vous arrivez donc à l'entrée de la prison. Il devrait y avoir un gardien à terre, dans les vappes, fouillez-le et vous obtiendrez cinq super-potions. Vous trouverez également un bout de papier qui vous fournira des informations sur le prochain boss.

- 1 - La tête du dragon d'assaut répare les dégâts infligés au reste du corps.
- 2 - Un bouclier spécial la protège du feu et des foudres du ciel.

Sauvegardez et régénérez vos PH et PM en utilisant une tente (si les dégâts sont importants) ou bien des potions puis sortez de la pièce par la porte de gauche. De l'autre côté du pont, vous devrez affronter un Dragon d'assaut. Une fois ce boss vaincu, vous atteindrez le hall principal.

Rendez-vous vers la sortie principale du château. Lorsque vous croiserez des gardes, ils vous prendront en chasse. Marle arrivera au moment où vous atteindrez la sortie, elle aura une conversation avec son père puis se joindra à vous. Fuyez les soldats et prenez à droite (vous n'avez pas d'autre choix). Vous trouverez un portail temporel, utilisez-le pour vous téléporter.

## Scène 5 : Au-delà des ruines

Après un moment, vous vous retrouverez dans le Dôme de Bangor. Il existe une porte que vous ne pouvez pas ouvrir pour le moment. Sortez puis dirigez-vous rapidement (l'air extérieur est irrespirable) vers le Dôme de Trann, au sud de la carte. A l'intérieur de ce dôme, vous trouverez des individus. Parlez-leur pour récolter des infos. Vous apprendrez Alors le nom de ce dôme puis vous pourrez acheter des équipements ainsi qu'une machine pour récupérer tous vos PV et PM. Les personnes résidant à cet endroit vous informeront qu'il existe de la nourriture au Dôme d'Arris. Vous pouvez vous y rendre en traversant les Ruines n°16. Ne perdez pas une seconde de plus et partez vers les ruines (à l'extrême nord par rapport à votre position actuelle).

Arrivé aux ruines, évitez les rats qui vous volent vos potions par simple contact. Explorez les lieux pour trouver une Bague de Berserk et, un peu plus loin, un Sabre d'argent et un Arc d'argent. Continuez votre chemin jusqu'au coin supérieur droit des ruines, vous vous retrouverez donc contre des monstres extrêmement résistants aux attaques physiques. Le seul moyen de les battre est la magie. Après les avoir battu, continuez votre chemin en explorant la sortie qui est au nord des ruines. Une fois sorti, dirigez-vous vers le Dôme d'Arris et parlez aux personnes qui sont sur place. Ils vous racontent qu'il existe un ordinateur au sous sol qui pourrait vous fournir de nombreuses informations. Avant d'y aller, allez acheter des équipements et régénérez vos points de vie puis sauvegardez.

Maintenant que vous êtes prêt, allez au sous-sol en descendant par les échelles. A l'intérieur et vers le nord, vous trouverez un terminal qui nécessite un mot de passe (que vous découvrirez plus tard). Maintenant, montez à l'échelle de gauche et traversez les poutres vers le nord. En cours de route, vous passerez à coté d'une statue qui vous affirme que vous allez périr si vous vous approchez des provisions. Continuez quand même en pénétrant dans la pièce. Dès que vous vous approcherez de la pièce qui est tout au nord de la zone, une alarme se déclenche et vous devrez affronter un boss. Il s'agit du Gardien. Pour le battre, commencez par éliminer les deux modules en ayant recours à des attaques variées (physiques et de magie). Focalisez-vous ensuite sur le Gardien en n'utilisant que des attaques physiques car il est complètement insensible à la magie. Utilisez Chrono en solo pour venir à bout de ce monstre. Une fois l'ennemi vaincu, vous trouverez de la nourriture pourrie ainsi qu'un cadavre et vous récolterez des graines se trouvant à gauche. Ouvrez le coffre pour prendre un Super-éther. Sur le cadavre, il y a une feuille sur laquelle il est marqué que la statue que vous avez rencontrée n'est pas réellement une statue. Retournez vers les poutres et attrapez le rat que vous rencontrerez et qui connaît tous les secrets du dôme. Une fois que vous l'aurez attrapé, il vous révélera le mot de passe pour le terminal de tout à l'heure.

Le mot de passe : Maintenir R et L appuyés puis appuyez sur A.

Revenez maintenant au terminal puis utilisez le mot de passe pour pouvoir passer la porte et entrer. Rendez-vous à la porte qui est en haut de la pièce. Vous visiterez alors un endroit qui contient un deuxième terminal (au nord), une porte de couleur noire (que vous ne pouvez pas encore ouvrir) et une porte normale. Franchissez cette dernière pour rejoindre le centre d'informations.

Consultez l'ordinateur pour connaître l'emplacement du portail temporel. Vous pourrez aussi en savoir plus sur le jour de Lavos. Vous savez donc maintenant que Lavos est le cataclysme qui a détruit le monde et que cet endroit est le futur. Après l'explication, Marle suggère à Chrono et à Lucca de changer l'avenir et de sauver le monde c'est ici que commence votre vraie mission ; Sauver la planète en battant le grand Lavos. Allez reprendre vos esprits et retournez à l'étage supérieur. Don vous offre la Clé de Moto et vous suggère de vous rendre aux ruines n° 32. Allez vers la machine pour récupérer des PH et des PM. Sauvegardez votre partie et sortez du dôme.

Maintenant, votre prochaine destination est le Dôme de Prométhée mais d'abord vous allez devoir passer par les endroits suivants.

### Accès aux égouts

Vous êtes repéré par une sentinelle qui va porter l'information de votre intrusion au Sieur Rampant, le mini boss de ce niveau. Allez tout d'abord à droite pour ouvrir le coffre et obtenir 600 G puis retournez vers la gauche et passez le pont. Battez les premières créatures puis espionnez les prochaines pour écouter leur conversation. Ensuite, suivez-les et descendez par l'escalier. Si vous trouvez que les combats sont trop difficiles, essayez de les éviter (la plupart d'entre eux peuvent l'être facilement).

Allez à gauche puis à droite et lisez le papier qui vous dit qu'il ne faut faire aucun bruit pour éviter les monstres. Quatre

pièges vous sont tendus, tous menant à des combats. Si vous examinez le chat, il miaulera et vous serez attaqué par trois Néréées.

Plus loin, vous trouverez une canette et une poubelle. Si vous les examinez, vous ferez un boucan susceptible de vous faire repérer et attaquer par quatre Néréées. Même le bout de fromage risque de vous entraîner dans un combat contre un rat et deux Néréées. Le point de sauvegarde aussi entraîne avec sa disparition un combat contre trois Néréées. Montez à l'échelle pour continuer droit devant puis à droite et longez le mur en vous repérant sur la carte. Plus loin, il existe un chemin que vous ne voyez pas, il se trouve à droite quand vous longez le mur. Arrêtez vous dès que vous apercevez le chemin sur la carte puis tourner à droite pour traverser le mur et appuyez sur interrupteur pour ouvrir la porte. Vous allez voir deux grenouilles qui essaient d'activer les ponts. Revenez donc sur vos pas et tournez à droite puis encore à droite. Continuez votre chemin en prenant la porte que vous aviez ouverte comme repère. Passez la porte, tournez à droite puis à gauche. Traversez le pont et ouvrez le coffre qui contient un Bracelet de colère. Continuez à droite et vous allez rencontrer le Mini boss. Battez-le en utilisant la magie et vous gagnerez un Super-éther. Continuez à descendre puis tournez à gauche. Avancez droit devant vous et prenez à droite puis ouvrez le coffre pour obtenir un Sabre fulgurant. Appuyez sur le bouton pour faire apparaître les ponts qui faciliteront votre passage, plus tard. Allez maintenant vers l'est jusqu'à l'échelle. Une fois sorti des égouts, allez vers le sud jusqu'au Dôme du Gardien.

### Dôme du Gardien

Il n'y a rien de particulier à cet endroit mais allez quand même discuter avec le vieux qui vous parle des événements futurs qui se produiront dans le passé (le présent étant la date du début de votre aventure). Il existe aussi une porte marquée par un symbole mais celle-ci est infranchissable pour le moment. Quittez le Dôme et allez vers le Mont des Défunts (au Nord-est).

### Mont des Défunts

Foncez en longeant le mur de droite jusqu'à l'objet scintillant ; il s'agit d'une Gélule de force. Prenez-la. Ensuite, vous allez être repoussé par le puissant vent de la montagne. Vous pourrez y revenir plus tard, car pour le moment il n'y a rien à faire. Repartez vers les égouts et sortez en empruntant tout simplement les ponts. Sortez et prenez la direction des Ruines n°32 (extrême nord).

### Ruines n°32

Vous possédez déjà la clé de Moto et de nombreux autres objets et voici que se rajoute à la liste une Super-potion se trouvant dans le coffre de droite. Ensuite, montez et allez vers la moto. Appuyez sur A pour utiliser la clé mais entre temps vous allez être intercepté par quatre robots. Heureusement pour vous que Johnny vient à votre secours, il est le chef de cette bande (comme il le dit si bien). Ce dernier vous propose une course sur l'ancienne autoroute et vous apprend à conduire votre engin. Effectuez la course et mettez toutes les chances de votre côté en utilisant le turbo avant la fin. Lorsque vous aurez remporté le challenge, sortez des ruines et allez vers le Dôme de Prométhée (au sud).

### Dôme de Prométhée

A l'intérieur, vous devez effectuer deux combats puis emparez-vous de l'énergiseur qui se trouve au coin gauche. Reposez-vous ensuite puis descendez les escaliers pour rencontrer un futur compagnon ; il s'agit de Robo (Un automate conçu dans un lointain futur que vous découvrez cassé et abandonné). Lucca va alors s'atteler à la tâche et réparer Robo. La porte menant au portail temporel est fermée, vous devez aller jusqu'à l'Usine pour l'ouvrir. Robo décide alors de se joindre à vous. Choisissez ensuite d'abandonner Marle sur place et continuez avec Lucca dans votre équipe. Maintenant, sortez du Dôme et prenez la direction du nord vers l'usine désaffectée pour rétablir le courant.

## Scène 6 : L'usine désaffectée

### L'usine

Dirigez-vous vers le terminal pendant que Robo désactive la sécurité. Consultez-le et ouvrez le passage qui se trouve sous le coffre. Ouvrez ensuite le coffre et empruntez ce passage. Continuez votre chemin en battant les monstres qui vous arrêtent jusqu'à trouver une porte. Celle-ci conduit jusqu'à une grande salle. Prenez le contenu des deux coffres ; il



s'agit d'un Bras marteau et d'une Veste de Titane. Neutralisez les lasers via le terminal et quittez la pièce. Prenez à droite jusqu'à un ascenseur. Une fois en bas, prenez à gauche et avancez jusqu'au coffre. Saisissez le Pistolet à plasma et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte de sortie. A ce moment, vous pouvez soit quitter l'usine soit continuer.

Bref, rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur et montez à trois reprises. Sortez et prenez le deuxième ascenseur (à droite). Avancez, tournez à gauche et franchissez la porte. Vous perdrez Chrono de vue mais allez quand même vers la droite et ouvrez un coffre contenant un Super-éther. Sortez et allez vers les deux échelles avant de monter à celle de gauche. En haut, vous trouverez un coffre, saisissez son contenu et redescendez. Prenez maintenant celle de droite et avancez jusqu'au tapis roulant. Allez à gauche et avancez. A quelques pas de vous se trouve une grue, utilisez-la pour atteindre le tapis du milieu. Avancez et franchissez la première pièce après avoir combattu vos premiers ennemis. Faites-en de même avec la deuxième puis la troisième pièce.

Quittez cette dernière et avancez sur le tapis roulant. Sortez et descendez pour trouver une porte. Franchissez-la et escaladez l'échelle jusqu'en haut. Avancez et traversez le pont. Prenez le contenu du coffre et entrez. Saisissez les objets se trouvant dans les deux coffres qui sont à l'intérieur puis consultez l'ordinateur pour trouver le mot de passe qui vous permet de contrôler la grue. Sortez par la gauche et faites la manipulation requise devant le panneau de contrôle (X, A puis B, B). Cela vous permet de déplacer les deux barils et libérer la porte. Quittez la pièce par la droite et descendez par l'échelle. Avancez et prenez le contenu des coffres. Allez jusqu'à l'ordinateur et consultez-le pour obtenir les nouveaux codes (X, A, B et Y). Ils vous permettront d'ouvrir la dernière porte. Sortez et prenez à droite puis avancez et prenez l'ascenseur qui mène au hall de l'usine. Montez dans le deuxième ascenseur et descendez à trois reprises. Sortez et entrez le mot de passe devant l'interrupteur puis actionnez-le. C'est là que le système de sécurité deviendra hors de contrôle.

Il faut maintenant que vous vous échappiez de l'usine avant de perdre la vie. Prenez les échelles et éliminez toute résistance en chemin. Vous devrez entre autre combattre six robots qui attaqueront Robo et le mettront hors d'état de nuire. Éliminez-les et laissez vos compagnons s'occuper de la suite.

## Retour au Dôme de Prométhée

Après la réparation de Robo, le moral des troupes se retrouve à nouveau au beau fixe, en plus vous pouvez ouvrir la porte pour trouver un passage temporel. Empruntez-le pour revenir au présent.

## La Fin Des Temps

Vous vous retrouvez dans un endroit étrange. Passez la porte, avancez et vous rencontrerez un vieil homme. Parlez-lui et il vous expliquera que cet endroit est la Fin des Temps. Il s'agit d'un endroit qui vous permet de vous déplacer vers toutes les époques que vous découvrirez au fur et à mesure du jeu. Le vieux vous explique que vous ne pouvez voyager qu'à trois donc vous allez devoir choisir qui de vos compagnons restera sur place (en sachant qu'au cours du jeu, il est possible de le rappeler et de le remplacer). Donc, faites votre choix.

Maintenant, prenez la colonne qui mène à l'an 1000 mais avant cela régénérez tous vos PH et PM (à gauche du vieil homme) puis sauvegardez. Allez à la porte qui est au nord Est, juste en face de vous, et vous rencontrerez le dieu de la guerre. Après les présentations, Specchio (le dieu en question) vous révèle que vous possédez une force spéciale qui est la Force de l'âme. Elle vous permet d'utiliser la magie et il vous parle des quatre éléments. Il vous indique aussi que chaque personnage de votre équipe possède une affinité avec un de ces éléments.

Chrono : la lumière

Gren : l'eau

Marle : l'eau

Ayla : pas d'élément

Lucca : le feu

Robo : pas d'élément

Specchio vous demandera ensuite de marcher en faisant le tour de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre à trois reprises. Il vous apprendra ensuite à maîtriser les pouvoirs magiques de chaque personnage. Vous devrez ensuite le combattre avant d'emprunter le premier pilier pour aller au Village de Medina.



## Scène 7 : Le village des mystiques

Vous sortez d'un placard et vous vous retrouvez devant deux Reptiles qui vous fournissent quelques informations sur les habitants. Quittez la maison et vous vous rendrez compte que vous êtes dans le village de la Medina. Allez au centre vers la Place de Medina. Sur place, quelques monstres sont en train d'adorer la statue d'un célèbre personnage ; Magus (que vous rencontrerez plus tard dans le jeu).

Pour le moment, allez à la maison du maire pour obtenir une Gélule de rapidité dans le coin de la cuisine et une Gélule de magie à l'étage (juste dans le coin gauche). Si vous parlez aux monstres qui sont à l'intérieur, vous saurez très rapidement qu'ils ne vouent que de la haine envers leur chef Vinnie VIII. D'ailleurs ce dernier vous avouera fièrement que son ancêtre a combattu les humains. Maintenant, sortez et allez vers la Demeure de Bosch. Ce dernier vous propose de jeter un coup d'oeil sur sa collection. Prenez ce qui vous tente et sortez. Bosch vous révèle que le seul moyen de vous rendre à Truce consiste à traverser les grottes du nord qui sont infestées de créatures maléfiques.

Allez aux Grottes d'Héclan. Une fois sur place, vous serez attaqué par de nombreux monstres dont la plupart résiste à merveille aux attaques physiques. N'hésitez donc pas à les foudroyer, les bruler ou les geler. Battez-les et prenez l'échelle pour descendre et vous emparer de l'Ether qui se trouve dans le coffre qui est à votre droite. Descendez via l'échelle et les escaliers et entamez de nouveaux combats. Dans la pièce d'en face, deux combats vous attendent. Sortez vainqueur puis prenez le Foulard Magique qui est dans le coffre.

Revenez à la pièce principale et passez par le deuxième chemin. Ouvrez le coffre puis montez pour entamer un autre combat facile. Ensuite allez vers la droite pour ouvrir un coffre et redescendez en prenant vers le sud avant de monter les escaliers. Passez par le trou puis allez vers le nord pour trouver deux coffres noirs que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Il ne vous reste qu'à suivre le cours d'eau pour passer à la pièce suivante où demeure le prochain boss ; Héclan. N'oubliez pas de sauvegarder avant.

Pour battre Héclan, utilisez les attaques en duo et la magie. Lorsqu'il vous demande de l'attaquer pour voir, évitez de le faire mais profitez plutôt de ces instants pour vous soigner. Dès que vous l'aurez battu, il vous confirme que Magus est la cause de tout ce chaos. Il faut donc rejoindre la Foire du Millénaire et passer par le portail qui se trouve sur place pour aller vers l'an 600 en passant par la Fin des Temps. Continuez donc tout droit et sautez dans l'eau. Le courant vous emportera près de la maison de Lucca. Entrez-y puis passez la porte qui est au nord et montez les escaliers de droite. Parlez d'abord à la mère de Lucca puis vous apercevrez Taban qui apporte des pommes à sa femme. Descendez et revenez à l'entrée pour discuter avec Taban. Ce dernier vous donnera une Veste de Taban, une protection fabriquée sur mesure pour Lucca.

Maintenant, sortez et allez au magasin pour retrouver Fritz (la personne que vous aviez sauvée à la prison). Il vous offre dix Super-éthers. Vous trouverez aussi des objets qui vous aideront à devenir plus fort. Après avoir rempli votre inventaire, soignez-vous et sauvegardez. Dirigez-vous maintenant vers la Place de Leene et traversez le portail. Vous vous retrouvez maintenant dans la Fin des Temps et les piliers 4 et 5 sont désormais accessibles. Entrez dans le pilier 5 pour vous retrouver au Canyon de la trêve, en l'an 600. Prenez le chemin que vous connaissez déjà en combattant les monstres puis sauvegardez pour clore ce chapitre.

## Scène 8 : Le héros légendaire

Parlez aux habitants du village puis allez au sud-ouest vers le pont de Zéan. Parlez au capitaine qui vous dira que les vivres sont épuisés et que le ravitaillement en provenance du château n'est toujours pas arrivé. Partez au château et tournez directement à droite puis descendez les escaliers pour aller à la cuisine. Allez parler au cuisinier puis repartez pour sortir du château. Le chef vous rejoint et vous demande d'apporter les vivres au capitaine. Il vous offre aussi une Gélule de force. Revenez au Pont de Zéan et allez parler au capitaine puis donnez-lui les vivres. Acceptez ensuite d'aider l'équipage à combattre le magistère. Il vous remercie en vous donnant un Armet d'or.

Passez le pont et vous devrez affronter Ozzie. Il est invincible mais si vous le touchez plusieurs fois, vous stoppez le flot des squelettes qui ne cessent de vous attaquer. A la fin, Ozzie invoquera Abomination, le prochain boss. Commencez à attaquer la partie inférieure avec des attaques en duo de foudre et de feu (pas de glace pour la partie du bas car la glace augmente ses PV). Ensuite passez à la partie supérieure avec des attaques physiques, de magie ou glace.

Lorsque vous l'aurez vaincu, quittez le pont et allez vers le Village de Dorino. Allez à la maison du maire et vous verrez alors un jeune homme nommé Tomas. Il a été engagé pour trouver le Coquillage arc-en-ciel. Maintenant allez à la résidence de Fiona au sud-est pour y trouver deux coffres. Ouvrez-les pour obtenir deux Super-Ethers puis sortez et allez à l'auberge de San Dorino pour rejoindre Tomas. Allez lui parler et payez-lui un verre, ce dernier vous filera une info ; une grenouille étrange vit dans une forêt au sud. Ne perdez pas de temps et allez-y. Allez donc à la forêt aux grenouilles. Au bout de la forêt, vous trouverez un buisson qui ne cesse de vibrer. Contournez-le et descendez pour trouver une pièce secrète. Faites un tour jusqu'à trouver Gren. Mémo-risez son emplacement pour y revenir plus tard. Maintenant prenez la direction du sud jusqu'à quitter lois maudits. Dirigez-vous ensuite vers le nord-est jusqu'aux Montagnes de Denadoro.

### Scène 9 : Tarta et la grenouille

Avant d'aller à la montagne, placez Lucca dans votre équipe (son feu vous sera très utile contre les Organ marteau). Avancez et prenez le contenu du coffre (Bras mirage pour RoBo) puis rebroussez chemin et montez à l'échelle. Prenez à gauche pour ouvrir le coffre et obtenir un Ether puis descendez vers le sud pour ouvrir le deuxième coffre qui contient un Nectar d'Athéna. Revenez à votre point de départ et dirigez-vous droit devant, vers le nord. Ouvrez le coffre qui contient 500G puis revenez et traversez le pont qui est à votre droite. Descendez vers le sud et montez sur les deux échelles que vous trouverez. Continuez jusqu'à l'extrémité et tournez à droite. Longez le mur si vous voulez éviter les monstres puis prenez le chemin de gauche. Prenez l'objet qui est dans le coffre, revenez et prenez le deuxième chemin.

Prenez le contenu du coffre puis montez à l'échelle. Prenez l'armet d'or dont vous pouvez équiper Robo puis affrontez les monstres et tournez à gauche deux fois. Descendez via l'échelle, ouvrez le coffre, revenez et tournez à gauche. Vous allez être attaqué par un monstre qui vous jette des pierres. Essayez de les éviter, montez à l'échelle et partez vers la droite. Ensuite, montez à une autre échelle, ouvrez le coffre qui est à droite et vous obtiendrez alors 600G. Prenez le chemin de gauche jusqu'à extrémité et vous aurez quelques combats assez faciles à effectuer. Plus loin, vous trouverez un coffre vers la gauche, emparez-vous des 300G qu'il contient puis continuez votre chemin en traversant l'eau. Allez ouvrir un coffre à extrémité gauche puis descendez les échelles et passez le pont qui se trouve à l'ouest. Tournez ensuite à gauche et vous trouverez alors un point de sauvegarde.

Sauvegardez puis continuez votre parcours en descendant à l'échelle et en prenant le coffre qui est à votre droite. Descendez à nouveau via une échelle et continuez. Vous rencontrez un deuxième monstre lanceur de pierres, évitez-les et tuez tout ce qui bouge. Passez par l'échelle et continuez pour trouver une caverne dans laquelle se trouvent un petit garçon et une épée enfoncée dans le sol. Avancez vers l'épée et le garçon vous demandera si votre but est de vous emparer de GrandLeon. Répondez par l'affirmative si vous êtes prêt à combattre deux boss (Gran & Leon).

Les deux boss se transforment tout d'abord en deux créatures extra-terrestres. Combattez-les et battez-les. Après le combat, ils fusionnent et prennent la forme d'un monstre géant (utilisez toutes vos compétences pour battre les deux formes de l'ennemi). Si vous battez ce monstre, vous pourrez obtenir l'épée (elle est toutefois en morceaux). Vous vous retrouverez juste après dans la maison du petit garçon que vous aviez sauvé et il vous donnera le Médaillon du héros. Maintenant, allez chez Gren et parlez-lui. A la vue du médaillon, il vous laisse ouvrir un coffre dans lequel vous trouverez la deuxième partie de l'épée GrandLeon. Sur la lame est gravé le nom de BOSCH. Rendez-vous maintenant à sa demeure en l'an 1000 en passant par la Fin des Temps et en prenant le pilier 1. Votre destination est le village de Medina.

Maintenant que vous êtes à Medina, partez vers le Sud-ouest vers la demeure de Bosch pour essayer de trouver une solution pour recoller les deux morceaux de l'épée. Ce dernier vous dit que le seul moyen est de trouver la Pierre Onirique ; une pierre Rouge qui malheureusement a disparu depuis des millénaires. Mais il vous dit aussi que si vous la retrouvez, revenez le voir pour réparer l'épée. Maintenant vous savez ce qu'il vous reste à faire ; revenir à la Fin des Temps pour aller à l'époque de la Préhistoire (An -650000). Allez sauvegarder et commencez le prochain chapitre.

### Scène 10 : Pierre rouge, Pierre rare

Reposez-vous une fois à la Fin des Temps puis partez vers le pilier numéro 3. Après une longue chute, vous vous retrouvez au milieu de plusieurs monstres de couleur verte, recouverts d'écailles. Battez la première vague (ils ne cessent de rappliquer) et attendez qu'une jeune femme aux pouvoirs extraordinaires fasse son apparition. Vous aurez ensuite droit à une nouvelle cinématique.

Battez ensuite les quatre monstres qui restent en utilisant les pouvoir de lumière de Chrono car ces monstres sont sensibles à la lumière. Allez ensuite à la rencontre de la fille qui vous a sauvé. Il s'agit d'Ayla, la chef d'une tribu préhistorique qui possède une force et une endurance surprenantes. Elle fera désormais partie de votre petite équipe de combattants. Après les présentations Ayla vous demande de la suivre. Exécutez-vous et allez tout au sud pour sortir de la vallée. A votre gauche se trouve un coffre vert, ouvrez-le pour prendre une Bague de Berserk. Ensuite, combattez tous les monstres que vous trouverez car en les tuant vous accumulerez des objets tels que les Cornes, Plumes, Crocs et Pétales qui vous serviront beaucoup plus tard dans le jeu. Quittez la vallée pour vous retrouver sur la Carte du monde. Vous allez voir quatre tentes.

A la Tente d'Ioka, vous pouvez acheter des objets en parlant au dernier personnage, à gauche. Vous pouvez aussi échanger les objets que vous aviez ramassés précédemment contre des armes et des armures.

#### ARMES

Pétales + Crocs = Pistolet à rubis (pour Lucca)

Pétales + Cornes = Arc de shaman (pour Marle)

Pétales + Plumes = Bras de pierre (pour RoBo)

Crocs + Cornes = Sabre d'ivoire (pour Chrono)

#### PROTECTIONS

Crocs + Plumes = Veste de rubis (résiste au feu)

Cornes + Plumes = Armet de pierre

Mais tout d'abord, allez à la Tente du chef et parlez-lui. Pour fêter l'évènement (votre rencontre) Ayla décide d'organiser une fête. Vous pouvez parler au chef puis vous rendre auprès de Lucca pour manger avec elle et parler à Marle pour danser avec elle (vous devrez alors appuyer sur tous les boutons pour danser et sur A pour vous arrêter). Reparez ensuite à Ayla pour qu'elle vous montre la fameuse Pierre rouge (la pierre précieuse, la pierre rare). Toutefois, vous ne pourrez l'acquérir sans contre partie. Ayla vous lance alors un défi qui consiste à boire autant de soupe que possible (en appuyant pendant un max de temps A). Si vous remportez le défi, le chef du village vous offre la Pierre Onirique. Vous et votre équipe vous évanouirez immédiatement après. Vous vous réveillez le lendemain au même endroit et vous vous rendez compte que la Clé Stabilisatrice a disparu (sans la Clé, vous ne pouvez pas voyager à travers le temps !).

Allez directement à la tente d'Ayla et prévenez-la. Elle pense que ce sont les Sauriens qui vous l'ont volée. Elle se joint à vous pour retrouver la clef. Sortez de la tente et allez parler à tout le monde pour recueillir des informations et échanger vos objets contre des armes. Après avoir discuté avec tous les habitants, un villageois vous donne cinq Potions et un autre vous dira d'aller au Sud dans la Jungle en suivant les traces de pas.

### Scène 11 : Suivre empreintes !

En entrant dans la jungle, vous allez rapidement découvrir qu'Azara (le chef des Sauriens) vous a bien volé la clé mais il affirme qu'un reptile la lui a subtilisée. Suivez les traces pour passer tout d'abord sous les arbres et prenez le contenu du coffre. Descendez à travers les feuillages (pour ramasser tous les objets). Prenez le coffre qui est au sud puis descendez encore. Passez sur l'arbre qui relie les deux coté et allez au sud pour ouvrir le coffre contenant une Super-potion. Allez au nord pour ouvrir le coffre. Suivez ensuite les traces et vous allez combattre une créature. N'oubliez pas d'utiliser la foudre, la lumière et les attaques physiques.

Continuez à suivre les traces et tournez à gauche pour ouvrir le coffre et récolter un Nectar d'Athéna. Un peu plus loin, vous trouverez un autre coffre contenant une Tente. Tournez ensuite à droite et continuez à traverser l'allée. Battez les deux créatures et avancez. A la prochaine bifurcation, allez d'abord à droite et combattez les créatures puis allez à l'extrémité sud-est et prenez le contenu du coffre (Super-éther). Revenez au croisement et prenez, cette fois, à gauche. Continuez à avancer en suivant les traces et en ramassant le contenu des coffres. Allez ensuite derrière les palmiers pour ouvrir un nouveau coffre puis descendez le feuillage jusqu'au sud. Sortez enfin de la jungle, sauvegardez et régénérez vos points de vie avant de combattre de nouveaux monstres et un boss ; Nizbel, qui se trouvent dans l'Antre des Sauriens.

Vous allez d'abord tomber nez à nez avec quatre Créatures. Si vous ne les attaquez pas, elles disparaîtront dans le sol laissant derrière elles des trous béants. Appuyez sur A devant l'un des trous pour les rejoindre et les combattre. Utilisez la foudre pour les débarrasser de leurs boucliers puis attaquez-les au corps à corps. Après le combat, avancez jusqu'à

une pièce qui grouille d'ennemis. Prenez d'abord le contenu des coffres (un Armet de pierre et un Méga-éther) puis allez à droite pour trouver une porte. Franchissez-la puis allez vers le nord. A ce stade de votre progression, vous pouvez quitter les grottes par la porte de gauche. Si vous décidez de continuer, avancez vers le nord. Vous rencontrerez de nouveaux reptiles, éliminez-les et vous ferez apparaître un point de sauvegarde. Sauvegardez et sortez. Plus loin, vous rencontrerez Azara qui vous demande l'utilité de la Clé Stabilisatrice. Il vous faudra, dans tous les cas, affronter Nizbel.

Boss : Nizbel

Pour vaincre Nizbel, il faut commencer par le foudroyer grâce aux pouvoirs de Chrono. Dès que sa défense est au plus bas, attaquez-le avant qu'il n'utilise l'énergie cumulée et qu'il vous enlève la plus grande partie de vos points de PH. Soignez-vous continuellement jusqu'à en venir à bout.

C'est là qu'Azara s'enfuit en abandonnant la Clé Stabilisatrice. Prenez-le et revenez voir Ayla dans sa tente. Ensuite, sortez et allez effectuer quelques achats avant de repartir au Mont étrange (là où vous étiez apparu la première fois). Prenez le pilier n°1 pour aller à la Fin des Temps. Dirigez-vous vers le Village de Médina pour aller réparer GrandLeon chez Bosch.

## Scène 12 : A l'attaque, Grandleon

Profitez du fait que vous soyez dans la demeure de Bosch pour lui parler. Il va pouvoir réparer l'épée grâce à la Pierre Onirique et ce à l'aide de Lucca/RoBo. Suivez-les au sous-sol et regardez-les travailler. Dès que vous aurez obtenu l'épée partez directement à l'An 600. Allez à la Fin des Temps et prenez le pilier n°5 pour rejoindre Gren et lui donner Grandleon. Allez donc à la Forêt aux Grenouilles et rejoignez la cachette de Gren.

Allez lui parler car, en voyant Grandleon, Gren vous demande de passer la nuit sur place. Entre temps, allez voir ce qu'il se passe au passé pour regarder Cyrus et Glenn qui essayent d'affronter Magus et Vinnie. En vain, Cyrus est mort et Glenn subit un sort et tombe de la falaise puis se transforme en grenouille (vous l'avez deviné il s'agit de Gren).

Tout de suite après, Gren réveille tout le monde et décide de rejoindre le groupe pour attaquer le Palais du Magistère. Il espère vaincre Magus grâce à l'épée GrandLeon. Avant de partir au palais, allez à la Fin des Temps et parlez au dieu de guerre pour que Gren puisse utiliser la magie aquatique. Cela ajoutera un duo d'attaque supplémentaire à votre arsenal déjà bien étoffé.

## Palais du Magistère

Pour aller au palais du Magistère, allez au nord-est vers la Grotte des mystiques. Dès que vous y serez, Gren s'approchera du rocher et aura un nouveau flash back. Il se rappelle de son enfance et de Cyrus qui avait décidé de devenir chevalier. Ensuite il revoit le moment où Gren est tombé de la falaise et trouve La médaille du héros. Il implore donc Chrono de lui donner Grandleon. En s'approchant de l'épée, il jure de se venger de Magus. Regardez la nouvelle cinématique durant laquelle Gren tranche la falaise en deux grâce à Grandléon. Il ouvre ainsi un nouveau passage. Entrez et combattez tous les monstres qui sont à l'intérieur puis avancez. Après le deuxième combat, des rats apparaissent, suivez-les sans les toucher puis montez les escaliers. Une fois en haut, vous trouverez un cadavre sur lequel se trouve un papier. Il y est écrit que "Les jongleurs du palais du Magistère deviennent plus résistants à chaque coup qu'on leur porte". Quand vous sortirez, vous allez vous retrouver directement devant le grand plai des Magistères. Sauvegardez et entrez.

Avancez dans le château et examinez ce premier étage pour ramasser le contenu des coffres qui s'y trouvent. Marchez ensuite sur le point de sauvegarde pour que Vinnie apparaisse et vous provoque en duel. Vous devrez aussi vous débarrasser de Slash, de Mayo et d'une centaine de monstres. Visitez le chemin de droite et éliminez les fantômes qui protègent le coffre et avancez vers la pièce suivante pour tomber nez à nez avec la Reine Leene. Ignorez-la et allez directement vers la troisième pièce. Éliminez Mayo et la chauve souris qui vous poursuit se transforme en la vraie Mayo. Éliminez-la et prenez les Gélules de magie.

Rebroussez chemin jusqu'au hall et allez à gauche, cette fois. Entrez dans la pièce qui contient cinq personnes et parlez à chacune d'elles. Dès qu'elles se transforment, éliminez-les. Attendez-vous ensuite à combattre Soja. Éliminez-le et sauvegardez. Revenez au hall à nouveau et avancez sur le point de sauvegarde pour vous retrouver ailleurs.

Avancez en combattant les créatures jusqu'à trouver Vinnie, qui s'enfuit à nouveau. Poursuivez-le et traversez les

obstacles jusqu'à trouver un coffre qui contient une Armure Obscure, prenez-la. Vinnie s'enfuit à nouveau et vous devrez encore le poursuivre. N'oubliez pas de prendre le contenu du coffre qui contient des Griffes létales.

Dans la salle suivante, allez droit devant vous en évitant ou en tuant toutes les créatures pour éviter la créature en forme de boule. Descendez les chaines quand il passe puis remontez-les et continuez. Combattez aussi des jongleurs et allez vers la prochaine salle. Vinnie ouvrira des trappes sous vos pieds. La première fois que vous tomberez, vous devrez affronter un groupe de Descendants. Après les avoir vaincus, prenez les deux coffres, en haut à gauche, et les deux autres en haut à droite ainsi qu'une Gélule de Magie (en bas à droite). Dans cette pièce, vous trouverez quatre éléments ressemblants à des points de sauvegarde. Marchez sur l'un d'eux pour effectuer un combat, sauvegarder ou vous faire téléporter vers la dernière salle visitée. Longez les murs de la salle pour atteindre Ozzie, il s'enfuira une fois de plus.

Vous finirez par arriver dans une pièce où Vinnie invoque des monstres qui vous attaqueront. Battez-les et dirigez-vous vers Vinnie qui s'enfuit à nouveau. Dans la pièce suivante, suivez le chemin en détruisant tous ceux qui vous attaquent (vous pouvez éviter les combats en rasant les murs) pour arriver devant un coffre et une porte. Franchissez la porte et prenez le contenu du coffre. Vous allez enfin pouvoir affronter Vinnie, ce dernier est protégé par une barrière de glace. Détruisez les poulies qui l'entourent pour l'éliminer facilement. Deux points de sauvegarde apparaissent : celui de droite vous permet de sauvegarder tandis que celui de gauche vous téléporte vers des escaliers. Descendez les marches et franchissez la porte. Continuez pour déclencher une cinématique. Vous devez maintenant affronter Magus. Faites le plein de MP puis choisissez Marle comme allié car elle peut vous soigner en cas de besoin. Utilisez l'attaque en duo (Chrono et Gren) Taillade croisée pour infliger à votre ennemi un max de dégâts. N'oubliez pas que vous possédez l'épée Grandleon, elle réduit les points de défense de votre adversaire. Lorsque vous l'aurez battu, il ouvrira un portail temporel qui vous aspirera tous les trois

### Scène 13 : Aller simple vers le passé

Vous vous réveillerez dans la tente d'Ayla (L'an 6500000 av J-C). Allez vous coucher à nouveau puis, à votre réveil, vous vous rendrez compte qu'Ayla est partie à la recherche du village de Laruba. Dirigez-vous vers la tente d'Ioka pour créer de nouvelles armes et armures :

#### ARMES

Pétale + Croc = Pistolet onirique : (Lucca)

Pétale + Corne = Arc onirique : (Marle)

Pétale + Plume = Bras de magma : (RoBo)

Croc + Corne = Sabre antique : (Chrono)

#### PROTECTIONS

Croc + Plume = Veste de rubis (résiste au feu)

Corne + Plume = Armet de pierre

Maintenant, partez au Nord du village pour voir la forêt brûler. Entrez dans les Ruines de Laruba et vous apprendrez que Kino a été enlevé par les Sauriens. Un peu plus loin, vous verrez Ayla discuter avec l'Ancien, il lui reproche d'être la cause de l'incendie. Cette dernière essaye de le convaincre de lui donner les Ptéranodons (ce sont des oiseaux qui vous permettront d'aller au Fort Tyrannos, le repère des Sauriens). Elle arrive enfin à le convaincre et vous devrez vous rendre au Nid des Ptéranodons avec elle. Partez vers l'Est et battez les créatures puis suivez le chemin. Prenez les objets dans les coffres en chemin et rejoignez Ayla pour partir avec elle et éliminer les Sauriens. Une fois arrivé au Fort Tyrannos, n'oubliez pas de sauvegarder.

### Scène 14 : La loi du plus fort

Vous vous retrouvez donc dans le Fort et vous entamez un combat assez facile. Entrez dans le passage ouvert et descendez les escaliers. Après un combat contre deux Sauriens, actionnez l'interrupteur près de la porte des ossements pour libérer les prisonniers. Maintenant, continuez et descendez les escaliers suivants. Tuez les trois Sauriens qui s'y trouvent puis Parlez à Kino à travers les barreaux de la cellule.

Libérez-le, prenez le contenu du coffre et suivez-le. Avancez en sa compagnie et montez les escaliers. Entrez dans la pièce dans laquelle se trouvent deux interrupteurs. Chaque interrupteur sert à actionner une trappe qui fera disparaître



un groupe d'ennemis. Franchissez la porte de droite effectuez les deux combats. Utilisez l'attaque solo Foudre ou Foudre<sup>2</sup> pour réduire les défenses de vos ennemis. Passez ensuite la porte puis prenez la Méga-potion qui se trouve dans le coffre de gauche. Ignorez celui de droite et rebroussez chemin. Franchissez maintenant la porte de gauche.

Cette pièce contient des téléporteurs cachés, ils vous permettent de vous déplacer dans cet endroit pour atteindre des coffres. Ces derniers contiennent un Armet Osseux, une Potion et un Nectar d'Athéna. Il en existe un en haut qui contient un Plastron osseux (à droit de la pièce). Pour atteindre le téléporteur qui vous y emmènera, avancez droit devant vous après l'entrée puis prenez la deuxième à droite et vous serez alors téléporté vers le Sud-ouest. Prenez à droite à nouveau et vous vous retrouverez devant le coffre. Avancez ensuite et montez les marches jusqu'à la corniche. Franchissez la seule porte ouverte (il y en a deux) pour vous retrouver devant deux interrupteurs. Ils permettent d'ouvrir le crâne qui est en face de vous (celui de gauche déclenche également un combat). Actionnez l'interrupteur qui est dans le crane pour ouvrir la porte de la corniche qui était fermée. Rebroussez chemin et franchissez-la.

Sauvegardez votre partie et montez les escaliers pour que Nizbel II vous barre la route. Combattez-le et montez puis avancez jusqu'au balcon. Prenez la seule porte ouverte et entrez dans la pièce. Activez les interrupteurs l'un après l'autre pour combattre deux Mégasaures (interrupteur de droite), sauvegarder (interrupteur central) et faire apparaître deux trous au sol (celui de gauche). Allez maintenant dans la pièce dont vous avez ouvert la porte pour retrouver Azara et son animal : Tyrannosaure. N'oubliez pas de prendre les coffres qui sont à gauche et à droite et qui contiennent un Armet Osseux et un Super-Ether puis rejoignez Azara pour le combattre. Commencez par Azara en utilisant la magie puis passez à son animal de compagnie en utilisant des attaques en duo ou en solo. Choisissez de le combattre avec le trio Chrono, Ayla et Gren. Après les avoir vaincus, quittez la tanière. Cela coïncide avec l'arrivée de Lavos qui réduit tout le fort en poussière mais sans arriver à vous tuer.

Visitez le cratère géant qui se trouve maintenant à la place des grottes pour découvrir un Portail Temporel. Passez-le pour vous retrouver dans une nouvelle ère.

## Scène 15 : Zhyle, royaume magique

Après la téléportation, vous vous retrouvez dans une pièce possédant une seule sortie. Sortez et vous vous retrouvez devant un monde de glace (an -12000 av J-C). Dirigez-vous vers le Sud-est pour atteindre la Voie du ciel. Entrez et marchez sur le Symbole rouge. Vous serez téléporté dans une île dans le ciel. Votre prochaine escale sera Enhassa, à l'Est de votre position. Parlez aux habitants pour récolter des informations. Vous devez aussi trouver trois livres ; l'un devant vous et qui représente le Feu. Le deuxième se trouve au Nord-est et il représente l'Eau. Le dernier se trouve à l'extrémité Nord-est et il représente le Vent (en y allant, vous allez croiser un garçon qui vous informera que l'un des trois périra bientôt). Ouvrez ces Livres dans l'ordre suivant pour faire apparaître un passage secret : l'eau, le vent et le feu.

Entrez donc dans ce passage, vous allez trouver un Gnu qui vous défie au combat. Il se transforme en six clones. Battez-les tous et obtenez une Gélule de magie et une Gélule de rapidité. Maintenant sortez de Enhassa et dirigez vous vers la Voie de la terre qui se situe au Nord (par rapport au chemin par lequel vous êtes arrivé). Une fois sur place, allez au nord-ouest vers la Voie du Ciel. Placez-vous sur le symbole et vous serez transporté vers une autre île dans le Ciel.

Allez maintenant vers Kajar (au nord-est) et parlez à tout le monde pour obtenir des informations. En haut, à droite de la pièce se trouve un point lumineux que vous atteindrez en franchissant la porte et en trouvant le passage qui est dans le mur. Vous trouverez aussi trois livres que vous devez ouvrir selon un certain ordre (Eau, Vent, Feu) pour faire apparaître une porte. Franchissez-la et vous vous retrouverez dans une pièce contenant une Poupée mystérieuse, une Pierre noire et un livre ouvert. Consultez-le pour apprendre qu'il existe une Pierre Rouge qui cultive les rêves. Maintenant sortez et allez au Cygne noir. Continuez jusqu'au Nord pour enfin faire la connaissance de Dalton. Ensuite, sortez et allez aux Grottes pour arriver tout en haut et atteindre le Palais de Zhyl (via trois téléporteurs). Quand vous y serez, parlez aux habitants avant de rencontrer un Gnu qui vous demande de lui gratter le dos (c'est là que vous apprendrez que son point faible est le dos).

Maintenant que vous connaissez le secret des Gnus, vous pouvez retourner à Kajar et gratter le dos de celui qui vous tourne le dos (dans la salle du Nord) pour obtenir une Gélule de magie. Franchissez alors la porte qui est à droite de la pièce qui mène aux chambres à coucher puis celle de droite. Écoutez la conversation entre Sarah et Janus (le garçon qui vous a prédit la mort tout à l'heure) avant d'apprendre que la Reine demande à voir Sarah. Cette dernière est emmenée au sanctuaire sous-marin. Suivez-la et regardez-la essayer d'ouvrir la porte avec son pendentif. Essayez d'en



faire de même, sans succès. Franchissez la porte de gauche, qui mène à la salle du réceptacle sacré. Une fois devant le réceptacle, votre médaillon change de couleur et brillera d'un rouge écarlate. Retournez à la porte et ouvrez-la. De l'autre côté de la porte se trouve la reine qui vous demande de vous présenter. Exécutez-vous avant que cette dernière ne demande à ses hommes de vous chasser (le Prophète ne voit pas d'un très bon oeil votre petite incursion). Combattez les soldats mais vous finirez quand même dehors.

Le Prophète décide de vous éliminer mais Sarah et son frère l'imploront pour qu'il change d'avis. Vous vous faites donc éjecter du palais et de cette époque. Vous vous retrouverez ainsi en l'An -65000000 et vos personnages se rappellent d'une porte Noire portant le même symbole que celle du palais se trouvant en 2300 (dans le futur). Allez au portail du Mont Etrange et rendez-vous en 2300. Maintenant que votre collier est capable d'ouvrir toutes les portes noires ainsi que les coffres noirs que vous n'aviez pas ouverts de toute l'aventure, allez le faire. Visitez toutes les époques et ouvrez les coffres à la recherche de trésors.

## Scène 16 : Briser le sceau

Vous vous retrouvez donc à la Fin des Temps. Parlez au vieil homme qui vous annonce que vous aurez besoin d'ailes pouvant parcourir librement le Temps. Pour cela, vous devez revenir à l'an 2300 et rejoindre le Dôme du Gardien. Sur place, vous pourrez ouvrir la porte noire grâce au collier. Donc, pour y aller, passez par le Pilier n°2 et allez vers les Ruines n°32. Faites une couse contre Johnny ou allez-y à pieds en prenant le chemin de gauche. Vous aurez à combattre jusqu'à trois mutants en même temps. Emparez-vous de l'enregistreur dans le coffre qui est à l'Est. Lorsque vous atteindrez la sortie, allez parler à Johnny. Certains scores vous donneront droit à des bonus comme dix Super-Ethers.

Lorsque vous êtes prêt, sortez des Ruines et passez par les égouts pour rejoindre le Dôme du gardien. Parlez au Gnu et prenez la route du Nord vers la porte Noire. Ouvrez-la grâce au collier puis entrez. Vous vous retrouverez dans une pièce contenant cinq points scintillants. Examinez-les tous pour connaître l'histoire de l'humanité telle que écrite par Gasch ; le Sage de la raison du royaume de Zhyle. Il vous demande à travers ses écrits de battre Lavos et vous offre sa création ; les Ailes Du Temps. Avancez pour atteindre une autre porte noire. Ouvrez-la et admirez enfin "les Ailes du Temps". Allez tout au bout de la pièce et assistez au petit dialogue entre vos amis. Ensuite, essayez de quitter la pièce et vous serez stoppé par le Gnu de tout à l'heure. Il s'avère que cette créature possède l'esprit de Gasch. Il vous demande de nommer la machine (le nom par défaut est Ibis) avant de monter à bord et la mettre en marche.

Vous devez maintenant vous rendre à l'Antiquité (-12 000 avant JC). Une fois sur place, vous déclenchez une cinématique. Après cette petite scène, vous vous retrouverez sur la glace. Allez au Nord-est vers la Caverne des terriens. Escaladez une échelle et prenez à gauche vers la sortie (parlez à tous ceux que vous rencontrerez en cours de route). Franchissez l'entrée de droite pour trouver un marchand. Après avoir fait vos courses, sortez et descendez via une première échelle puis une deuxième. Parlez au petit garçon et allez vers l'entrée Est pour vous reposer.

Ensuite, sortez et descendez à une autre l'échelle pour parler aux habitants et réaliser que le trou mène au Nus du Terraphage. Cette zone relie le Mont du tourment à la surface. Sauvegardez et traversez le passage pour vous retrouver au Sud. Dans le coin droit se trouve une Gélule de force, prenez-la et continuez vers le Nord. Combattez les Terraphages à deux reprises puis montez les escaliers et vous rencontrerez le prochain Boss (Terra-diablotin avec ses deux Terraphages Bleu et Rouge). Le Terra rouge est sensible aux attaques du duo Chrono-Marle (Sabre de glace) tandis que le Bleu est sensible au feu (mais aussi au duo Chrono-Gren). Sachez que si vous abattez les deux acolytes du boss, ce dernier risque de s'enfuir. Que vous le tuiez ou pas, vous remportez le combat. Montez ensuite sur la chaîne qui vous mènera au Mont du tourment.

## Scène 17 : Le sage du Mont du tourment

Les créatures de cet endroit vous font gagner de nombreux points de PC que vous les battiez ou qu'ils réussissent à s'enfuir, ne les évitez donc pas. Vous vous trouvez donc dans un endroit brumeux, allez vers le Nord et combattez toutes les créatures. Au bout du chemin, prenez la chaîne qui est à gauche et combattez le rocher qui se trouve devant vous. Ensuite, allez vers le Sud et passez sous le pont. Ouvrez le coffre qui contient un Armet de platine puis revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée. Maintenant, tournez à gauche et battez les créatures puis rejoignez la zone suivante en utilisant la chaîne. Allez à gauche pour combattre le rocher puis revenez et prenez le chemin opposé. Avancez jusqu'à un point de sauvegarde et sauvegardez votre progression.

Continuez sur ce chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une chaîne que vous pouvez atteindre, elle est sur votre droite. Ouvrez les deux coffres qui contiennent une Sphère bouclier et une Veste de platine. Maintenant revenez via la chaîne et allez à l'extrême gauche. Prenez le contenu du coffre et retournez à droite jusqu'à une rampe menant à l'étage supérieur. Suivez ce chemin, ouvrez le coffre et prenez à droite deux fois. Descendez vers le point de sauvegarde.

Traversez la chaîne et suivez le chemin jusqu'à la section suivante. Avancez en prenant le contenu des coffres puis utilisez la chaîne pour continuer droit devant vous. Lorsque vous atteindrez un endroit où il faudra choisir entre monter sur une chaîne pour aller en haut ou à droite, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et montez. Combattez les créatures en utilisant des attaques puissantes comme foudre<sup>2</sup>. Elle peut vous aider à éliminer tous vos ennemis en même temps (si vous êtes sur le point de mourir, fuyez). Suivez le chemin puis prenez à droite pour ouvrir deux coffres. Revenez et continuez votre chemin jusqu'au point de sauvegarde et la chaîne conduisant à la section suivante. Il existe un boss dans les parages, sauvegardez et utilisez une tente en cas de besoin.

Continuez à avancer et prenez la Toque temporelle et le Méga-éther qui se trouvent dans les deux coffres. Vous escaladerez ensuite une longue chaîne pour vous retrouver tout en haut. Sur place, vous trouverez un grand cristal. Examinez-le et vous déclencherez un combat contre Giga-Gaia. Gardez Gren dans votre équipe et faites en sorte qu'il vous soigne constamment. Utilisez vos attaques en duo pour neutraliser la main gauche avant de passer à la droite et finir avec la tête. Dès que vous l'aurez battu, Bosch sera libre. Ensuite un séisme se déclenche et vous vous retrouverez dans une caverne. Après une petite discussion entre Bosch et Sarah, Dalton surgit et repousse le premier puis assomme Sarah et frappe son petit frère avant de disparaître. Vous décidez donc de détruire le Réceptacle sacré, Bosch vous offre alors un Couteau écarlate qui vous aidera dans votre mission. Quittez la caverne et allez vers le Nord-est pour emprunter la Voie du ciel.

## Scène 18 : Là-haut dans le ciel

Allez au nord en direction de la Voie de la terre puis effectuez le même chemin que précédemment pour vous rendre à la deuxième Ile. Allez vers Karaj et visitez le Gnu vendeur de marchandises si vous voulez acheter des armes et autres équipements. Dirigez-vous ensuite vers le Palais de Zhyle pour combattre Dalton. Allez donc vers la porte du centre puis sauvegardez et continuez tout droit devant vous pour retrouver Dalton. Battez-le à l'aide du trio Chrono, Gren et Marle en exécutant des attaques en duo. Faites gaffe à ses ripostes qui divisent vos ponts de HP par deux (vous ne pouvez toutefois pas mourir car il ne peut les réduire que jusqu'à 1). Une fois le combat soldé par votre victoire, votre ennemi s'échappe par un portail dimensionnel. Suivez-le pour vous retrouver au Palais de l'Océan.

## Scène 19 : L'appel de Lavos

### Palais de l'Océan

Vous vous retrouverez dans une pièce en compagnie de Leon. Dalton et ses acolytes sont devant le Réceptacle sacré lorsque la reine demande d'augmenter la puissance de ce dernier jusqu'à sa limite. Vous allez devoir affronter des créatures aux différentes sensibilités face à vos attaques. Choisissez le trio Chrono, Lucca et Marle pour mettre à mal vos ennemis.

L'éclaireur Jaune-gris est sensible à la foudre  
L'éclaireur bleu est sensible à l'eau et à la glace  
L'éclaireur rouge est sensible au feu

Djinn & Génie : battez d'abord le Génie avec vos attaques Magiques puis, dès que Djinn perd son bouclier, utilisez vos attaques physiques.

Mage de Zhyle : il risque de vous faire perdre vos compétences pendant le combat (momentanément), essayez donc de l'éliminer en premier (il est sensible à la Magie).

Augure : est sensible aux attaques physiques, ne les attaquez pas lorsqu'ils sont en groupe et utilisez le Coup foudroyant de Chrono et l'Estocade en piqué de Gren pour en venir à bout.

Vous vous retrouvez dans la salle principale, prenez le contenu des deux coffres en battant toutes les créatures puis

allez au passage du Sud. Prenez le Sabre Céleste qui se trouve dans le coffre puis sortez. Vous vous retrouverez comme par enchantement dans une pièce différente. Dirigez-vous vers le point bleu et marchez dessus. Combattez les créatures puis sortez par la droite. Maintenant restez sur la gauche et allez vers la porte du Sud (dans le coin). Prenez l'Onde de Choc dans le coffre puis allez vers le Sud. Avant de continuer, tournez à gauche et longez le mur jusqu'à ce que Chrono s'arrête. C'est là que se trouve un passage qui mène vers un coffre qui contient l'arme Epée démonicide (pour Gren).

Revenez et tournez à droite. Combattez les créatures puis prenez le coffre dans le coin droit, au sud. Il contient l'arme Super Sonic (pour Marle), puis revenez et tournez à droite. Appuyez sur le bouton bleu sur le sol puis continuez vers la droite pour effectuer deux combats. Revenez ensuite à la salle principale et puisque vous en avez fini avec le côté gauche, faites la même chose pour le côté droit ; passez la porte du milieu, combattez les ennemis et prenez le contenu des coffres. Vous sortirez ensuite dans l'étage supérieur, allez donc vers le Sud (dans le coin droit) et effectuez un combat. Arrêtez-vous à mi-chemin pour découvrir un passage et prendre le contenu du coffre qui contient l'arme Bras de Kaiser (pour RoBo) puis sortez et allez à la Salle principale.

Maintenant que vous avez visité toutes les portes, il ne vous reste que le passage du Sud. Revenez à la première pièce et sauvegardez avant de passer à la seconde. Une fois sur place, combattez vos ennemis et descendez les escaliers. Avancez en éliminant toute résistance jusqu'à rencontrer Gran. Il vous révèle qu'une pierre rouge a été transmise de génération en génération depuis des millénaires et qu'elle a servi à créer le pendentif, le réceptacle et le couteau. Il vous demande aussi de vous hâter si vous voulez intercepter la Reine.

Descendez et sauvegardez. Franchissez la porte et éliminez vos ennemis avant de vous rendre auprès du point lumineux. Ce dernier activera un ascenseur qui vous mènera en bas (si vous remontez, vous obtiendrez une Gélule de magie mais vous devrez redescendre à pieds). Allez à droite et entrez dans la prochaine pièce puis activez un interrupteur. Allez ensuite à gauche et faites la même chose avec l'interrupteur. Revenez vers le point lumineux et marchez dessus pour activer un pont. Traversez-le et franchissez la prochaine porte pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez et franchissez la prochaine porte.

C'est là que vous tomberez sur Dalton. Ce dernier vous envoie deux Golems, éliminez-les et regardez-le s'enfuir. Franchissez ensuite la porte du fond pour retrouver la Reine. Détruisez le Réceptacle et faites face à Lavos. Ce dernier vous bat très facilement avant que Magus ne fasse interruption. Lavos se rue donc sur ce dernier avant d'aspirer Sarah. Une cinématique s'en suit durant laquelle Chrono se sacrifie pour sauver ses amis.

La meilleure équipe pour battre les deux monstres sera composée de Chrono, Lucca et Gren. Vous devez utiliser les Ondes soporifiques de Lucca pour endormir les deux monstres et en attaquer un seul à la fois. Utilisez le Sabre de feu<sup>2</sup>, une technique en duo de Chrono et Lucca pour infliger un max de dégâts.

Après les derniers événements, vous vous retrouvez dans le village des terriens ou un ancien qui vous montre l'emplacement de votre vaisseau avant de vous rendre votre Pendentif. Choisissez vos compagnons de route puis sauvegardez. Visitez la tente du milieu et faites vos achats avant d'aller à la Place du Village. Dirigez-vous ensuite vers le nord avant de vous faire capturer par Dalton.

## Scène 20 : Le nouveau roi

A votre réveil, vous vous rendez compte que vous êtes à l'intérieur du Cygne Noir. Vous devez quitter la pièce dans laquelle vous vous retrouvez. Sur un des murs de la pièce se trouve un passage qui mène vers les conduits d'air. Traversez ces conduits à la recherche de vos biens. Après avoir visité tous les compartiments et vous être réapproprié les équipements de vos camarades, allez à la recherche des vôtres. Lorsque vous aurez trouvé la pièce qui contient vos objets, franchissez la porte. Dirigez-vous vers l'ouest du vaisseau et faites attention aux tourelles qui vous tirent dessus et disparaissent. Combattez ensuite Golem (un des sbires du Prophète) et éliminez-le. Lorsque vous l'aurez vaincu, Dalton apparaît puis s'échappe à bord de l'Ibis. Vous devrez alors le combattre. Lorsque vous en viendrez à bout, montez à bord de votre appareil et détruisez le Cygne Noir. Eloignez-vous de cet endroit.

En fin de compte, vous atterrirez devant le Village des survivants. Allez à la tente de gauche pour sauvegarder puis visitez celle du milieu pour acheter de nouveaux équipements chez le Gnu. Ensuite, allez à la Place du Village et parlez à tout le monde et particulièrement à la femme qui est près de la plante et qui vous demande si elle devrait plutôt la planter ou la brûler. Conseillez-lui de la planter. Un habitant affirme avoir aperçu une ombre au cap nord. Allez sur place

en vous dirigeant vers le nord. Sur place, vous trouverez Magus, vous pouvez le combattre ou pas. Si vous le combattez, vous gagnez une amulette et si vous le laissez se joindre à votre groupe il vous sera d'une aide inestimable. Allez vers l'Ibis puis montez à bord. Vous apercevrez alors le Palais de l'Océan. Vous pouvez le visiter mais votre niveau actuel ne vous permet pas de progresser très longtemps. Allez plutôt vers la Fin des Temps.

## Scène 21 : L'oeuf du temps

Sur place, rendez-vous chez le dieu de la guerre puis allez parler au vieil homme. Allez ensuite vers le pilier pour que l'homme vous rappelle et vous offre Chrono Trigger. Il vous demande de solliciter le créateur des ailes pour qu'il le fasse éclore (il s'agit d'un Œuf du Temps). Allez donc vers le Dôme de Prométhée (An 2300) et de là visitez le Dôme du gardien (vous connaissez le chemin). Lorsque vous y êtes, franchissez la porte noire et prenez la Gélule de magie. Franchissez ensuite une deuxième porte noire pour tomber nez à nez avec le Gnu qui possède l'esprit de Gasch. Ce dernier vous demande d'aller chercher un clone de Chrono (la poupée que vous aviez gagnée au présent dans la tente des horreurs et qui est dans la maison de Chrono). Rapportez donc ce clone et parlez à Gasch. Ce dernier effectue quelques manipulations qui vous aideront dans votre quête. Sortez donc et allez à la Cime de la Mort.

Dirigez-vous vers la poupée n° 1. Suivez son conseil et avancez dès que le vent cesse de souffler pour passer d'un arbre à l'autre. Au bout du troisième arbre, vous verrez une échelle. Utilisez-la pour monter et prenez à droite. Montez à une deuxième échelle et prenez à nouveau à droite. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'au croisement. Descendez d'abord pour prendre le contenu du coffre (Bague barrière) puis sauvegardez. Rebroussez chemin et entrez dans la grotte. Vous trouverez un clone de Lavos, éliminez-le. Prenez le contenu du coffre et avancez. Prenez à gauche vers le point lumineux pour ouvrir un passage dans les grottes.

Rebroussez chemin jusqu'à l'endroit du combat contre le clone de Lavos et franchissez la porte. Montez les escaliers et avancez. Franchissez une deuxième porte et affrontez un deuxième clone de Lavos. Battez-le et avancez jusqu'à la poupée n°2. Traversez la plateforme sans tomber (ou vous devrez tout recommencer). Une fois de l'autre côté, descendez et vous trouverez la dernière poupée. Ecoutez le conseil qu'elle vous donne et descendez. Avancez vers la gauche puis descendez et sauvegardez. Remontez ensuite et affrontez le troisième clone de Lavos. Une fois vaincu, déplacez sa carapace vers l'échelle et montez. Prenez le contenu du coffre et montez encore jusqu'au sommet. Regardez la cinématique qui répond à quelques unes des questions que vous vous posiez avant de vous retrouver à la Fin des temps.

## Fin Des Temps

Parlez à Hasch, il évoque les trois possibles chemins qui vous permettront de vous rendre auprès de Lavos et le combattre ; vous pouvez utiliser le portail et aller vers l'an 1999 où vous pourrez combattre votre ennemi. Vous pouvez utiliser l'Ibis et vous y rendre aussi. La troisième possibilité consiste à traverser le Songe Obscur (cette dernière possibilité est obligatoire pour débloquer le mode "+").

Parlez ensuite à Gaspar pour qu'il vous énonce les six missions secondaires que vous pouvez effectuer avant de passer à Lavos (vous avez le choix mais vous devriez les faire pour augmenter votre niveau) :

### 1- Ramenez la forêt à la vie

Cette quête se déroule au Moyen-âge. Il s'agit de la jeune femme (Fiona) à qui vous aviez conseillé de planter l'arbre (dans le cas contraire, vous ne pourrez pas finir cette mission).

### 2- Le Retour D'Ozzie

Cette quête se déroule aussi au Moyen-âge. Vous devrez visiter la grotte et éliminer de nombreuses créatures avant d'affronter Ozzie et le tuer. En cours de route, vous amasserez des objets très utiles pour votre combat contre Lavos.

### 3- L'Origine des Machines

Cette quête se déroule en l'an 2300. Vous devez éliminer Cerveau Mère et trois Moniteurs.

### 4- Les Fils du Soleil

Cette quête commence en l'an 2300. Vous devez transformer la Pierre Obscure en Pierre du Soleil. Visitez les ans 600 puis 1000 (par deux fois) puis revenez à l'an 2300 pour obtenir un Pistolet Miracle et des Lunettes de Soleil.

#### 5- Vengez Sir Cyrus

Cette quête commence en l'an 1000. Voyagez entre les ans 600 et 1000 jusqu'à rencontrer le Lanceur de pierres et obtenir la Pierre Dorée (perso principal : Gren).

#### 6- Le Coquillage Arc-en-ciel

Cette quête se déroule au Moyen-âge. Trouvez le coquillage qui permet à Bosch de créer de nouvelles armes.

### Scène 22 : L'heure fatidique

Regardez la cinématique puis frayez-vous un chemin en neutralisant les lasers qui protègent l'entrée. Une fois rentré, La reine fera apparaître Méga Mutant que vous devrez combattre. Battez-le pour poursuivre votre chemin et trouver un point de sauvegarde un peu plus loin. Continuez maintenant à avancer et à battre ou à éviter les monstres que vous allez rencontrer puis continuez vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez un tube de lumière. Avancez dessus pour vous faire téléporter ailleurs. Descendez jusqu'au point lumineux qui sert à abaisser une plateforme. Descendez à nouveau et avancez en prenant à droite. Descendez les marches et prenez le contenu du coffre qui se trouve sous les escaliers. Remontez et ouvrez le coffre puis franchissez la porte.

Commencez par monter en ramassant le contenu des coffres que vous trouverez en chemin (essayez de n'en rater aucun). Un peu plus loin, vous trouverez un point de sauvegarde, sauvegardez et avancez. A un certain moment vous arriverez à un endroit où se trouvent deux Gnus, faites vos emplettes et allez vers le mur du fond pour trouver une porte. Franchissez-la et avancez jusqu'au coffre. Prenez son contenu et franchissez la porte qui se trouve à proximité.

Au prochain croisement, descendez (par un des deux chemins) en combattant vos ennemis puis prenez le contenu des coffres. Continuez à avancer jusqu'à trouver un bouton au sol. Marchez dessus pour vous téléporter.

Avancez dans la nouvelle zone et franchissez une première porte. Avancez et prenez à gauche pour saisir le contenu du coffre puis continuez à monter. Prenez à droite et avancez jusqu'à trouver un tournant à gauche. Tournez et saisissez encore des objets dans les deux coffres que vous trouverez, un peu plus loin sur la route. Franchissez la prochaine porte et sauvegardez. Avancez et combattez le Gigamutant. Éliminez-le et franchissez la porte qui est à proximité avant de vous téléporter à nouveau.

Avancez jusqu'au point lumineux et faites monter l'ascenseur. Combattez les créatures qui vous barrent la route puis franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte pour vous retrouver devant quatre panneaux de contrôle. Détruisez-les pour faire apparaître un point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et saisissez la Gélule de rapidité qui se trouve dans le coffre. Prenez à droite et affrontez le Téramutant. Battez-le et saisissez le contenu des deux coffres qui se trouvent dans la zone. Franchissez ensuite la porte et avancez dans ce long couloir jusqu'à vous retrouver devant un clone de Lavos. Éliminez-le et franchissez la porte pour vous retrouver à nouveau devant des panneaux de contrôle. Ils sont au nombre de cinq, détruisez-les pour faire apparaître un point de sauvegarde avant de sauvegarder.

Avancez pour rencontrer la Reine Zhyle. Combattez-la une première fois et sortez vainqueur. Placez Gren dans votre équipe car il sera très efficace lors de ce combat. La Reine n'attaque pas souvent mais ses assauts sont dévastateurs. Restaurez vos points de vie et ripostez jusqu'à en venir à bout.

Dès lors, un combat contre le Réceptacle sacré vous attend. Utilisez la magie car les attaques physiques régénèrent votre ennemi. Gardez Gren dans l'équipe pour les soins et attendez que la machine s'immobilise (un message s'affichera à l'écran) pour effectuer des attaques en tous genres dans le but de provoquer un max de dégâts.

Enfin, vous combattrez la Reine à nouveau mais sous une nouvelle forme. Ce combat est plus dur que le précédent et il vous faudra beaucoup de patience pour venir à bout de votre ennemi. Il existe trois cibles ; la tête du boss ainsi que ses deux mains. Ne visez pas les mains et concentrez toutes vos attaques sur la tête de votre ennemi. Soignez votre équipe à chaque tour et utilisez les attaques physiques pour réduire la barre de vie de la Reine. Lorsque vous l'aurez éliminé, Lavos réapparaît et détruit le Songe Obscur. Il ne vous reste qu'à le combattre.

### LAVOS

Pendant la première partie du combat, Lavos prend la forme de plusieurs boss que vous aviez rencontrés au cours de

votre voyage. Ces boss sont :

- Dragon d'assaut
- Gardien
- Héclan
- Abomination
- Gran&leon
- Nizbel II
- Magus
- Azara & Tyrannosaure
- Giga Gaia

Référez-vous aux informations déjà invoquées précédemment dans cette solution pour battre chaque ennemi. Vous pouvez vous soigner entre les combats et changer d'équipe. Cette étape est très longue et vous devrez appliquer toutes les techniques que vous aviez déjà apprises pour en sortir vainqueur. Après le combat, un passage apparaît, franchissez-le. Sauvegardez votre progression et reposez-vous.

Avancez ensuite en montant pour affronter une deuxième fois Lavos sous une forme différente.

Choisissez le trio Chrono, Gren et Magus et commencez par infliger des dégâts aux bras de votre ennemi en ignorant la tête. Concentrez-vous ensuite sur celle-ci en restant disposé à soigner les membres de votre équipe après chaque attaque du boss. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous passez à la troisième et dernière partie du combat.

La dernière forme de Lavos est composée d'une partie centrale qui est le coeur et de deux appendices qui servent à soigner et à infliger des dégâts. Vous ne pouvez attaquer le coeur (partie de droite) que si vous détruisez un des appendices. A ce moment, le premier devient vulnérable. Utilisez des attaques physiques et oubliez les attaques magiques car elles sont absorbées par Lavos. Après quelque temps, les trois parties sont de retour et vous devrez à nouveau détruire une des parties du milieu ou de gauche pour pouvoir attaquer le coeur. Continuez à suivre cette technique jusqu'à venir à bout de votre ennemi. Félicitations, vous venez de battre Lavos et de finir le jeu. Vous pouvez sauvegarder et éteindre votre console avant de la rallumer pour découvrir que le Mode + est disponible.

## TROUVER LE VAINQUEUR DE LA COURSE À PIEDS

### Méthode 1

Au festival, les coureurs ne vous parlent pas et vous doublent dès que vous êtes devant eux. La ruse consiste à choisir au hasard qui sera le gagnant, et de suivre ensuite le coureur choisi. Il ira beaucoup plus vite car en vous doublant il va automatiquement accélérer. Vous pouvez de même ralentir un des coureurs en restant toujours collé à lui.

### Méthode 2

Au festival, il y a une personne âgée qui vous dira qui gagnera au prochain tour. Mais ce n'est pas toujours gagnant.



## LES PROTECTIONS DE TABAN

Rendez souvent visite au père de Lucca pour avoir le gilet de Taban, puis le casque de Taban, ensuite le costume de Taban et pour finir une bague Taban.

## SAUVER FRITZ

Pendant que vous êtes en prison, un jeune homme est coincé sous la guillotine dans la salle de torture. Libérez-le, puis plus tard aller dans le magasin de Truce. Vous le trouverez avec sa soeur, et il vous donnera en échange de votre aide 10 Ethers Top.

## DES ETHERS EN PROMOTION

Il y a des Ethers a moitié prix au village Médina.

## DES TENTES À L'INFINI

Dans la forêt de Gardia au Moyen-Âge, examinez le buisson qui bouge un peu au dessus de l'entrée de la forêt. Une bête en sortira en abandonnant derrière lui une tente. Vous pourrez renouveler l'opération autant de fois que vous voudrez.

## LA RÉCOMPENSE DE JOHNNY

En l'an 2300 après l'avoir battu, parler lui, et un de ces robots apparaîtra. Vous pourrez alors changer le mode de la course. Si votre record atteint les 777, vous gagnez 10 Ethers.

## LES COFFRES DU CHÂTEAU

Libérez le vrai chancelier grâce au dernier combat avec le faux au tribunal, et il vous donnera une clé. Utilisez-la pour ouvrir le coffre dans le château.

## LE MALENTENDU

Allez voir le roi dans sa chambre en l'an 1000 après avoir battu Magus et avant d'avoir L'arc-en-ciel. Mettez Marle en tête d'équipe et offrez-lui de la viande comme offrande afin de se faire pardonner de ce qu'elle avait dit. Son père va alors croire qu'elle tente de l'empoisonner, croyant qu'elle est au courant de son cholestérol. Ce quiproquo aura pour conséquence l'interdiction de retourner à la chambre du roi.

## JOUER AVEC MAGUS

Après avoir vaincu Dalton sur le Cygne noir, rendez vous au village des survivants. Là, l'Ancien vous apprend qu'un homme étrange est passé puis est parti en direction du cap nord. Allez y pour rencontrez cet homme qui n'est autre que Magus. Quand il vous posera une question répondez "Non" si vous désirez qu'il se joigne à vous et "Oui" si vous souhaitez le combattre. Attention, si Frog se trouve dans votre équipe vous serez obligé de le défier.

## VOLER LES ADVERSAIRES

Marle et Ayla peuvent voler à n'importe quel monstres ou boss des objets très rares via la technique double « Charme Duo ». A utiliser donc le plus souvent possible si vous voulez tout posséder !

## PORTES ET COFFRES SCELLÉS

Une fois que vous aurez régénéré le pouvoir du pendentif avec la machine mère en 12 000 avant JC, vous pourrez ouvrir les portes ainsi que les coffres scellés auparavant. Pour prendre le contenu des deux époques, vous devrez d'abord aller en l'an 600, et essayez d'ouvrir le coffre. Celui-ci va réagir au pendentif, et vous aurez le choix entre prendre son contenu, ou le laisser. Laissez-le, et allez en l'an 1000. Le contenu du coffre aura été fortifié. Prenez-le, et retournez en l'an 600 pour rouvrir le coffre, et en prendre son trésor initial. Attention, le coffre de la forêt de Guardia ne peut pas être fortifié, malgré le fait qu'il contienne deux objets différents. Vous pourrez aussi ouvrir les portes des Dômes de l'an 2300.

## APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES

A l'inverse des points d'expérience, seuls les personnages dans le groupe gagnent des points de techniques. Il vous faudra donc faire tourner votre effectif afin de toutes les apprendre. Il en va de même pour les techniques doubles et triples. Concernant ces dernières, il faudra que chaque personnage apprenne d'abord toutes ses techniques simples pour pouvoir lancer une technique à trois.



## RENOMMER VOS PERSONNAGES

Dans les ruines de Laruba à la Préhistoire, et après la destruction du Fort Tyrannos, parlez au Nu qui se trouve au fond. Il vous proposera de changer le nom du premier personnage de votre équipe. Vous pourrez ainsi renommer vos personnages autant de fois que vous voudrez.

## RENOMMER L'EPOCH

Dans le Futur, à l'intérieur du dôme du Gardien, examinez l'ordinateur central. Il vous permettra de renommer l'Epoch. Vous pourrez renommer celui-ci autant de fois que vous voudrez.

## TECHNIQUES SECRÈTES

### Ténèbres sans Fin

Personnages : Marle – Lucca – Magus

Requis : la Pierre noire, trouvable dans le palais de Kajar en ouvrant les livres eau, puis vent, et ensuite feu.

### Fission Oméga

Personnages : Lucca – Robo – Magus

Requis : la Pierre bleue, trouvable dans la Griffe Du Géant à l'intérieur d'un coffre.

### Piqué Mégatonne

Personnages : Robo – Frog – Ayla

Requis : la Pierre argentée, trouvable dans les ruines Laruba en parlant au Nu.

### Danse Poyozo

Personnages : Marle – Lucca – Ayla

Requis : la Pierre blanche, trouvable dans le Présage Noir dans un coffre après Terra Mutant.

### Songe Grandiose

Personnages : Marle – Robo – Frog

Requis : la Pierre dorée, trouvable au Mont Denadoro en attrapant les médailles du monstre avec Frog.

## LA FORÊT DE FIONA

Tout d'abord allez en l'an 12000 avant JC, et demandez à la jeune fille dans le Royaume de Zeal de désobéir aux ordres et de planter sa jeune pousse (elle se trouve en bas à gauche, avec une autre femme). Allez maintenant en l'an 600, direction la Villa de Fiona et parlez lui plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle vous explique qu'elle veut faire renaître une forêt, mais que trop de monstres présents dans le désert l'en empêche. Sortez et dirigez-vous au Sud de sa maison, vers le tourbillon. Une fois sous-terre, récupérez tous les coffres aux alentours. Descendez ensuite pour affronter le Boss Rétinite, puis une fois battu prenez les coffres. Remonter et prenez la table force dans le sable. Allez ensuite parlez à Fiona, qui vous remerciera mais vous dira que la forêt ne pourra pas être restaurée avant des centaines d'années. Robo lui proposera alors son aide, sur une très longue période. Retournez en l'an 1000 pour voir qu'une forêt verdoyante est apparue. Allez dans l'église de Fiona, et réactivez Robo. Après un feu de camp dans la forêt, vous allez incarner Lucca et retourner au moment où sa mère est devenue handicapée, afin de changer son avenir. Pour cela, quand la mère de Lucca demandera de l'aide, allez vers l'éclat lumineux et appuyez sur le bouton d'action. On vous demandera un mot de passe, qui n'est autre que le prénom de la mère de Lucca : L A R A. Vous pourrez ainsi la sauver. En revenant, Robo vous donnera le Rêve Vert, une relique qui permet de ressusciter une fois lors d'un combat.

## LA RÉSURRECTION DE CRONO

Allez à la fin des temps et apprenez au vieil homme la mort de Crono. Il vous donnera le Chrono Trigger, et vous conseillera d'aller voir l'inventeur d'Epoch. Retournez donc en 2300 pour parler au Nu, au Dôme Gardien. Celui-ci vous dira que vous pouvez ressusciter une personne sur le pic de la mort, mais qu'il vous faut pour se faire un clone de cette personne. Vous aurez selon ses dires besoin de l'aide de Norkstein Bekkler. Ce dernier semble être le seul à pouvoir vous fournir un clone...et paraîtrait-il qu'il aime les festivals. Vous revenez donc en l'an 1000 à la fête millénaire. Allez dans la tente en bas à droite dès que vous arrivez, et participez au jeu des imitations. Si vous réussissez, vous gagnerez un clone de Crono, que vous devrez aller chercher dans la maison de Crono. Revenez en l'an 2300 et reparlez au Nu qui vous donnera alors trois animaux étranges, dont le rôle sera de vous aider à traverser le pic de la mort. Dirigez-vous vers celui-ci, et écoutez les conseils de l'animal. Courez tout le temps et dès que la tempête fait rage, mettez-vous derrière un arbre. Dans la zone suivante, allez à droite et sauvegardez. Entrez dans la grotte au Nord, et affrontez l'oeuf de Lavos. Sortez, et actionnez le point lumineux se trouvant sur la neige, pour ouvrir une grotte en bas. Allez dans celle-ci, et en sortant vous devrez de nouveau affronter un oeuf de Lavos. Allez vers votre gauche, et écoutez encore une fois les conseils de l'animal bleu. Courrez en direction du haut tout en allant vers la gauche, en faisant attention à ne pas tomber. Viendra ensuite son dernier conseil : utilisez la coquille à notre avantage. Vous comprendrez bien assez tôt mais pour le moment, sauvegardez votre jeu, car un troisième et dernier oeuf de Lavos vous attend. Après l'avoir vaincu, vous pourrez diriger sa coquille. Poussez-la vers la droite pour pouvoir monter et enfin arriver au sommet. Vous utiliserez alors le Chrono Trigger, et reviendrez au moment de la mort de Crono pour le remplacer par son clone. Il sera ainsi de retour dans votre équipe.

## LES ARMES ULTIMES

### Le SuperShoot (Lucca)

Allez en l'an 2300 et dirigez-vous vers le Palais Solaire, sur une petite île. Vous aurez à y combattre le fils du soleil, qui une fois vaincu vous permettra de récupérer la Pierre de Lune. Il s'agit en fait de la Pierre du Soleil mais vidée de sa puissance. Pour la recharger, allez en l'an 65 Millions avant JC, et mettez la pierre dans le repaire solaire. Revenez ensuite en l'an 1000 pour malheureusement voir qu'elle a été dérobée par le maire du village. Dirigez-vous alors vers la maison qui brille. L'homme qui l'a possède refuse de vous la remettre, il va donc falloir y remédier. Allez tout d'abord dans le bar à côté, et achetez de la viande. Allez ensuite en l'an 600 et rentrez dans la maison du maire. Vous verrez un de ces ancêtres en train de faire la cuisine, et qui souhaite de la viande. Surtout ne lui vendez pas, mais donnez lui plutôt. Revenez à présent en l'an 1000 pour voir que l'homme est devenu très généreux, et il vous donnera la pierre.

Retournez la mettre dans le repaire solaire, puis allez en l'an 2300 pour voir que la pierre est enfin régénérée. Prenez Lucca dans votre équipe afin qu'elle fabrique grâce à cette pierre son arme ultime.

### La Main Terra (Robo)

Vous devrez avoir Robo dans votre équipe lors de cette quête. Aller en l'an 2300, sur une île uniquement accessible par la voie des airs via Epoch, et rentrez dans le Dôme Geno. A l'entrée, actionnez l'ordinateur avec Robo et ouvrez la porte. Après quelques combats, vous finirez par aboutir dans l'usine en elle-même. En haut à gauche, vous trouverez trois interrupteurs l'un à côté de l'autre. Actionnez celui de gauche et de droite, sans vous soucier de celui du milieu. Mettez Robo dans le fauteuil de droite, et placez-vous dans celui que vous venez de libérer afin que la porte s'ouvre. Prenez le petit animal, à côté duquel se trouve une table Vitesse. Ouvrez les autres portes de la même façon pour prendre le contenu de tous les coffres aux alentours ainsi qu'au niveau supérieur. Prenez à présent l'autre ascenseur se trouvant au deuxième étage pour vous retrouver au premier, dans la section auparavant inaccessible. Actionnez les deux interrupteurs, l'un coupant les lasers et l'autre changeant la direction du sol mouvant, et récupérez les coffres derrière la dernière porte. Un robot va alors vous accompagner, faites en sorte qu'il vous suive jusqu'en en bas à gauche, là où un autre robot vous bloque le chemin. Quand ils seront face à face, vous pourrez passer et prendre le Vigile du coffre ainsi que le second animal. Revenez à l'étage supérieur. Vous allez rencontrer une ancienne connaissance de Robo, à savoir Atropos. Après le combat, vous gagnerez son ruban. Dirigez-vous maintenant vers la grande porte et posez les deux petits animaux sur les deux interrupteurs verts. La porte va alors s'ouvrir et vous allez devoir affronter Mère. Une fois vaincue, vous pourrez récupérer l'arme ultime de Robo.

### La Masamune améliorée (Frog) et le Valkyrie (Marle)

Allez en l'an 1000 et dirigez-vous vers un petit continent où se trouve un imposant château. Rentrez dedans afin de combattre un fantôme qui s'avère impossible à tuer. Si Frog est avec vous, il parlera de Cyrius et le fantôme répondra alors en appelant Glenn. Afin de savoir pourquoi le fantôme de Cyrius se trouve ici, retournez en l'an 600. Rentrez dans le château pour voir qu'il est en piteux état. Allez parler au chef des travaux au bar, qui vous dira qu'il a perdu ses outils et qu'il ne peut donc pas vous aider. Retournez alors en l'an 1000 et parlez à la femme du chef de travaux de l'époque qui vous dira qu'il est absent. Allez le chercher dans l'auberge Choras, et parlez-lui pour qu'il accepte de vous prêter ses outils. Retournez parler à sa femme, qui vous les donnera. De retour en l'an 600, donnez les outils au chef de travaux et demandez-lui de réparer les ruines, ce qu'il fera au fur et à mesure que vous tuerez les monstres se trouvant dans le château. Surtout n'ouvrez aucun coffre pour le moment, contentez-vous juste de les renforcer avec le pendentif ! Une fois tous les monstres morts, prenez Frog dans votre partie, et visitez l'étage inférieur où se trouve l'âme de Cyrius. Il redonnera alors toute sa puissance à Masamune. Cela fait, retournez en l'an 1000, prenez la table magie près de la tombe, ainsi que le contenu des coffres. Vous y trouverez l'arme ultime de Marle. Revenez ensuite en l'an 600 pour prendre le contenu des mêmes coffres mais dont le contenu sera différent.

### La Faucille (Magus)

Allez en l'an 600, direction le Fort Ozzie qui se trouve en plein milieu d'une forêt. Ozzie sera alors surpris de vous revoir, et vous enverra Flea. Une fois le combat remporté, continuez vers le haut. Ozzie tentera de vous piéger mais échouera. Dans la pièce suivante, il fera appel à Slash. Une fois vaincu, continuez encore vers le haut. Ozzie vous narguera avec un trésor protégé par une guillotine, mais ne vous en souciez pas car un monstre va passer et mourir pour vous. Vous pourrez donc prendre le trésor sans difficulté. Longez le mur en bas à droite pour trouver une salle secrète où vous trouverez différents items ainsi que l'arme ultime de Magus. Dans la pièce suivante, Ozzie, Flea, et Slash s'attaqueront à vous. Le combat fini, récupérez le contenu des coffres. Montez vers la dernière pièce et affrontez Ozzie, ou plutôt attaquez l'interrupteur derrière lui. Après être tombé dans son propre piège, revenez le combattre pour assister à sa misérable fin.

### L'Arc-en-Ciel (Crono)

Allez en l'an 600 au café, près des Ruines du Nord, et parlez à Toma avec Frog. Il vous donnera le Papier Toma. Allez en l'an 1000, et allez sur la tombe de ce dernier, qui se trouve non loin de là à l'ouest. Frog y placera ce que Toma vous avait donné, et son âme arrivera alors pour vous indiquer où se trouve la conque tant recherchée. Allez donc à cet endroit, à savoir la Griffe du Géant, en l'an 600 à l'aide d'Epoch. Après être entré, allez en bas récupérer le coffre et continuez dans la salle de droite pour y actionner les interrupteurs. Tombez dans le trou, actionnez l'interrupteur de gauche, et prenez la table force derrière la gueule. Descendez encore et encore tout en prenant les trésors, puis

continuez vers la gauche. Vous serez alors dans ce qui était l'entrée du repaire. Prenez les escaliers de gauche et une fois monté, allez à droite puis ouvrez le coffre de droite pour actionner un piège. Vous atterrirez dans la salle des prisonniers. Montez les escaliers de gauche où se trouve une table force, puis allez vers ceux de droite. Dans ma cellule, vous pourrez trouver une ouverture derrière laquelle se trouve le Boss Tyrano Fer. Après l'avoir vaincu, vous trouverez enfin la conque Arc-en-Ciel. Mais vous ne pouvez pas la porter tout seul, vous vous adressez donc au roi de Guardia pour lui demander de l'aide. Il vous dira qu'il le gardera de génération en génération pour vous. Retournez alors en 1000 pour la récupérer. Mais quand vous irez la demander au roi, vous verrez qu'elle a disparu, le roi étant lui-même soupçonné du vol. Etant en plein procès, vous devrez retrouver l'arc-en-ciel pour l'innocenter. Descendez puis prenez les escaliers de droite qui mène aux caves du château. Au bout de votre chemin se trouve la conque. Prenez-la, et montrez-la au tribunal. Vous arriverez juste à temps. Le chancelier montrera sa vraie forme, celle de Yakra XIII. Une fois vaincu, vous pourrez aller chez Melchior qui vous forgera l'arme ultime de Crono, à condition d'avoir également la pierre du soleil.

## 📌 LES DIFFÉRENTES FINS

### 1) Au-delà du temps

Tous les personnages rentrent chez eux, sauf nos trois héros qui partent à la recherche de Gina, la mère de Chrono.

Conditions : Battre Lavos après avoir ressuscité Chrono et sans détruire Epoch.

Variations Possibles :

- Avoir sauvé ou non la mère de Lucca.
- Avoir gardé ou non Magus.
- Avoir récupéré ou non plusieurs chats grâce à la troisième épreuve de la tente des horreurs.
- Aller combattre Lavos avec ou sans Epoch.

### 2) Retrouvailles

Vos amis semblent être à la poursuite de l'Œuf du Temps qui pourrait ressusciter Chrono. Si Magus est mort, parmi eux se trouvera Frog.

Conditions : Battre Lavos sans avoir ressuscité Chrono.

Variations Possibles :

- Avoir sauvé ou non la mère de Lucca.
- Avoir gardé ou non Magus.
- Avoir récupéré ou non l'Œuf du Temps, le Chrono Trigger.
- Aller combattre Lavos avec ou sans Epoch.

### 3/ Dream Team

Vous vous retrouvez à la fin des temps avec tout le staff de Chrono Trigger.

Conditions : Battre Lavos au Leene Square grâce au mode " New Game + " dès le début du jeu OU battre Lavos dans l'Ocean Palace.

### 4) Descendants de Gardia

Le roi de Gardia vous montre un vieux album de famille, et vous y faites une découverte relativement surprenante.

Conditions : Battre Lavos en revenant du tout premier voyage en l'an 600.

## 5) Bonne nuit

On voit un Nu, une grenouille et un Mamo s'affairer sur les crédits du jeu.

Conditions : Battre Lavos juste après la première arrivée à la fin des temps.

## 6) Le héros légendaire

On voit Tata et la suite des événements qui se sont déroulés sans notre intervention.

Conditions : Battre Lavos après avoir récupéré la Masamune sans aller voir ni Tata ni Frog.

## 7) Passé inconnu

Il s'agit de quelques images montrant l'avenir des différents personnages.

Conditions : Battre Lavos après le premier voyage en -65 000 000.

## 8) Les habitants du temps

Quelques images à côté des crédits.

Conditions : Après avoir récupéré la clef stabilisatrice, restauré la Masamune mais sans la rendre à Frog.

## 9) Le serment

Frog termine son travail, tel qu'il l'aurait fait sans notre intervention.

Conditions : Battre Lavos juste avant d'aller au château de Magus

## 10) Âge des sauriens

Tous les personnages au début du jeu sont des reptiles, conséquence de la non-intervention en -65 000 000.

Conditions : Battre Lavos après avoir terminé le château de Magus.

## 11) Ce que recherche le prophète

Une fin centrée sur Magus et son retour à l'Ocean Palace.

Conditions : Battre Lavos après avoir terminé le fort d'Azala.

## 12) Réunion de bilan ?

Lucca et Marle décident de parler de plusieurs personnages non joueurs. A la fin, Chrono vient les rejoindre et parle !

Conditions : Battre Lavos après que Schala ait ouvert la porte scellée mais avant de recharger le Pendentif.

## Mauvaise Fin 1 : Apocalypse

Après avoir perdu le combat contre Lavos, on le voit se réveiller en 1999 et détruire le monde. Trois soldats commentent l'apocalypse.

Conditions : Perdre le combat contre Lavos.

## Mauvaise Fin 2 : Invocation

Après avoir perdu le combat contre Magus en 600, on le voit regarder les cadavres des personnages, se retourner et lever les bras pour continuer son invocation. Puis on entend le cri de Lavos...

Conditions : Perdre le combat contre Magus en 600.

## CODES DES MACHINES DU DÔME D'ARRIS

Voici les codes couleur des machines du dôme d'Arris. Attention, il faut avoir attrapé le rat avant de pouvoir les rentrer. Le code, valable pour les deux machines, est : Bleu, Jaune, Rouge.

[+ 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.

+ 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.

# Dracula 4 : L'Ombre du Dragon

© Anuman Interactive / Koalabs 2013

+ D'INFOS

FORUM

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue : Budapest

#### Le tableau

Note : Solution réalisée sur la version PC.

A la suite de la mise en contexte, un rapide tutoriel vous sera proposé. Suivez les instructions pas-à-pas pour vous familiariser avec l'interface et les principales commandes.

Après avoir discuté avec le commissaire approchez-vous du tableau posé sur le chevalet (sur votre droite) et examinez-le à l'aide de la lumière noire qui se trouve dans votre inventaire.

Ellen découvre qu'il s'agit bien du tableau "Whitby " de William Turner. Cliquez sur la toile pour la ramasser puis reparlez au commissaire. Epuisez toutes les options de dialogue (Turner, voleur et coopération). Bien que vous ne puissiez pas en apprendre davantage à son propos pour le moment, Friedlen semble impliqué dans cette affaire.

Une fois la conversation terminée, ramassez le briquet et le ruban adhésif posés sur la table. Prenez le briquet et le rouleau d'adhésif Sur le bureau de Lazlo. Ramassez également le sceau sur le coffre-fort à droite. Avancez vers le fond de la pièce et prenez le bâton de cire, le ruban en plastique et le ruban adhésif qui sont posés sur la table.

Rapprochez-vous du bureau du commissaire et observez la caisse posée contre le mur. Placez le tableau dans la caisse. Prenez le ruban en plastique dans l'inventaire et utilisez-le pour emballer la caisse. Depuis l'inventaire, combinez le briquet et la cire. Utilisez la cire prête à l'emploi sur la caisse puis apposez le sceau.

Une fois la caisse protégée et scellée placez-là dans le coffre-fort qui se trouve juste sur votre droite.

#### Consulter le dossier de Friedlen

Interagissez avec la photo anthropomorphique de Friedlen affichée sur le mur. Lazlo engagera la conversation et vous informera que des bandes audio, enregistrées pendant son sommeil, sont inaudibles. Rapprochez-vous du bureau de gauche (derrière-vous) et récupérez les bandes dans le carton.

Depuis l'inventaire, combinez le ruban adhésif et la bande audio pour la réparer. Placez la bande sur le magnéto et effectuez les réglages suivants pour pouvoir entendre distinctement l'enregistrement :

Profitez de l'absence du commissaire pour consulter le dossier de Friedlen. Il se trouve dans le tiroir du bas à gauche (AD/UZ, dossier n°14). En consultant le dossier, vous récupérez automatiquement une bande de papier avec message codé.

Consultez le dossier de Yacub Kilik, son codétenu (MQ/HM, dossier n°8).

#### Interroger le suspect

Quittez la salle par la porte ouverte pour rejoindre le commissaire. Friedlen est mort, commencez par examiner le tatouage sur son poignet.

Rapprochez-vous du lavabo pour remarquer quelques traces suspectes. Après en avoir discuté avec Lazlo, il vous confiera la clé du placard du couloir dans lequel vous pourrez récupérer de la poudre noire, un pulvérisateur, un appareil photo, du film et des piles.

Retournez dans la cellule. Depuis l'inventaire combinez la poudre et le pulvérisateur et appliquez ce produit sur le lavabo puis le pulvérisateur afin de révéler l'inscription. Depuis l'inventaire, combinez l'appareil photo le film et les piles. Prenez une photo de l'inscription puis du cadavre avant de remonter à l'étage.

### Contacter le directeur du musée

De retour dans le bureau vous aurez besoin de prendre des médicaments. Observez la posologie : prenez deux cikloprex (capsule rouge et blanche) puis une hemapromazine (capsule bleue) et enfin une propoethyne (capsule bleue et blanche). Pour remonter la jauge de vie d'Ellen il est préférable de ne prendre que 2 capsules en même temps au maximum.

Maintenant qu'Ellen se sent mieux, vous pouvez utiliser le téléphone du bureau de Lazlo pour contacter le directeur du Musée.

## Le manoir Vambéry

### Adam Stocker

Entrez dans le manoir et discutez avec Adam Stocker, l'assistant du Professeur Vambéry. Après avoir épuisé les options de conversation dirigez-vous vers la droite et montez les escaliers pour rejoindre l'ancienne chambre de Vambéry.

### La chambre de Vambéry

Récupérez les somnifères et le calepin dans la table de chevet (ne consommez pas les somnifères). Prenez connaissance des informations contenues dans le calepin : " effacer les indices qui mènent au passage ", " régler la concession à la paroisse ", " réparer le mécanisme de la maquette ".

### La bibliothèque

Quittez la chambre et profitez de l'absence d'Adam pour visiter la bibliothèque qui se trouve au bout du couloir. Consultez la liste des peintures posée sur le bureau. Vous découvrez que la 16ème peinture de la collection est une toile de Kaneyek numérotée A III 07.

Dirigez-vous vers les étagères, vous remarquez que la section A se trouve sur la gauche. Déplacez la grande échelle dans cette direction et interagissez avec les livres situés en haut : vous trouvez l'ouvrage C II 15 rangé à la place de l'ouvrage A III 07

Déplacez de nouveau l'échelle vers la droite (sur la porte d'entrée) pour mettre enfin la main sur l'ouvrage A III 07. Il s'agit d'un manuel de modélisme naval. Récupérez la diapo, lisez le texte attentivement et observez les illustrations à l'aide de la loupe (les indices sont relevés automatiquement). Vous découvrez une nouvelle référence : F IV 05.

Déplacez l'échelle vers la droite et jetez un oeil aux livres situés sur la 4ème étagère en partant du bas. Vous découvrez le " Dracula " de Bram Stoker. Déplacez deux des livres pour mettre à jour une serrure cachée.

Il vous faut maintenant récupérer la clé. Dirigez-vous vers la droite et tirez le rideau pour mettre à jour une boîte en bois.

Ouvrez le panneau, déplacez les engrenages et interagissez avec la roue comme sur les images suivantes.

Descendez à l'étage inférieur dans le salon et interagissez avec la maquette de bateau pour récupérer la clé.

Remontez à l'étage et utilisez la clé pour ouvrir la serrure cachée derrière les livres. Vous mettez à jour un boîtier digicode.

Allez au fond de la pièce pour récupérer le rack de diapositives posé sur la commode. Depuis l'inventaire combinez le rack avec la diapo que vous avez découpée dans le manuel de modélisme naval. Utilisez le rack sur le rétro-projecteur et examinez la diapo sous tous les angles (cliquez pour zoomer sur les points rouges). Vous trouverez le code (2517) griffonné sous le nom de la ville de Vladoviste.

Retournez au digicode et tapez les chiffres 2 5 1 7 sur le clavier ce qui permettra d'ouvrir un passage secret vers la droite.

### Le bureau secret de Vambéry

Avant de pouvoir explorer les lieux il faudra rétablir le courant. Descendez à la cuisine et ramassez tous les objets que vous trouverez : le récipient, des fruits, le flacon de dégrissant, le couteau, le tube de colle et les fusibles (qui se trouvent dans le tiroir du vaisselier), l'eau de javel et la lampe torche (dans le meuble supérieur).

Remplissez le récipient d'eau (dans l'évier) avant de rejoindre le bureau secret de Vambéry à l'étage. Prenez la lampe torche pour éclairer la pièce et placez les fusibles sur le panneau électrique qui se trouve à gauche de la porte. Ouvrez le panneau et observez le schéma électrique.

Faites les raccordements comme indiqué sur l'image ci-dessous :

Le bureau étant maintenant éclairé vous pouvez explorer les lieux librement. Commencez par observer les 3 moniteurs de surveillance vidéo à gauche de la porte d'entrée. Interagissez avec le clavier numérique posé sur la table et allumez l'écran pour repérer les 5 différentes zones du manoir qui sont surveillées, notamment la gravure (une zone par colonne allumée).

Observez la carte du manoir sur le mur de droite. Zoomez sur la statue sur la gauche du bâtiment puis ramassez tous les objets qui se trouvent sur la table (les vitamines, la médaille de Saint Benoit et l'eau oxygénée).

Observez la lettre tachée d'encre posée sur le bureau. Depuis l'inventaire, combinez le récipient rempli d'eau et l'eau de javel puis ajoutez de l'eau oxygénée pour obtenir de l'effaceur. Appliquez cette solution sur la lettre pour enlever la tâche d'encre.

Prenez la cassette audio dans le meuble et placez-la dans la chaîne hifi. Profitez-en également pour prendre la bouteille de Whisky.

Après avoir écouté l'enregistrement redescendez au rez-de-chaussée, contactez Adam puis le directeur du musée en utilisant le téléphone situé dans le hall d'entrée.

### Façade extérieure

Sortez de la maison et allez à gauche, ramassez l'échelle et la paire de cisaille puis revenez devant la façade. Placez l'échelle à gauche de la façade, là où vous aviez aperçu la statue sur le tableau dans le bureau secret du professeur. Utilisez les cisailles pour couper le lierre puis interagissez avec la statue pour mettre à jour une clé.

### Le cimetière

Retournez dans la cour et montez les marches pour rejoindre le cimetière. Dégrissez la serrure du portail à l'aide du dégrissant que vous avez ramassé dans la cuisine.

Ramassez la barre en métal qui se trouve sous le caveau des Porter (en face de vous) puis trouvez le caveau où sont enterrés les parents du professeur (tout au fond sur la gauche).

Découpez le lierre autour de la porte avec la paire de cisaille puis ouvrez la porte à l'aide de la clé trouvée dans la statue. En bas de la stèle vous remarquez un étrange symbole.

Pour résoudre ce puzzle, il faut commencer par réunir les triangles de même couleur dans chacun des cercles (bleu à gauche, rouge à droite et beige en haut).

Le motif final est celui d'une croix celtique, aidez-vous des 3 images suivantes pour reconstituer les 3 motifs.

Utilisez la barre de fer pour soulever le banc sur votre gauche. Récupérez l'échelle de corde rangée dans le sac à l'intérieur puis descendez dans la crypte.

### Dans la crypte

Mangez deux pommes pour rétablir la jauge de santé d'Ellen puis explorez les environs. Ramassez l'os, les 3 serpents en pierre ainsi que le pot en terre cuite que vous trouverez par terre. Interagissez avec la stèle pour la nettoyer et faire apparaître un motif tribal.

Regardez attentivement les frontons des 3 portes de la salle. Ces symboles vous seront utiles pour ouvrir chacune des portes.

Pour résoudre ce puzzle, vous devrez reproduire les symboles gravés au-dessus des portes en faisant pivoter les cercles de la rosace.

Ouverture de la porte du milieu (ossuaire)

Ouverture de la porte de droite (tombe)

Utilisez le pot de terre pour neutraliser le serpent puis ramassez la fiole d'huile. Utilisez le couteau pour prélever une bande de tissu.

Ouverture de la porte de gauche (galerie)

Prenez la lampe torche puis entrez dans la nouvelle issue que vous venez de découvrir. Malheureusement la lampe tombera en panne. Depuis l'inventaire, combinez l'os, le morceau de tissu et la fiole d'huile pour fabriquer une torche. Il ne vous restera plus qu'à utiliser le briquet pour l'enflammer et obtenir la torche enflammée qui vous permettra de progresser.

Avancez tout droit puis regardez sur votre gauche. Placez la torche sur le fourreau qui se trouve sur le mur et jetez un oeil à la lourde porte de la chambre forte qui se trouve devant vous.

### La chambre forte

Après avoir observé le mécanisme d'ouverture de la porte vous remarquerez qu'il manque un élément. Retournez-vous, nettoyez la stèle et relevez les lettres qui apparaissent en caractères gras (IHS, V, R, S, N, S, M, V, S, M, Q, L, I, V, B).

Revenez devant la porte de la chambre forte et placez la médaille de Saint Benoit dans l'emplacement central. Appuyez sur le médaillon et notez la position des lettres (il s'agit des premières lettres à replacer). Il vous suffira ensuite d'intervertir les lettres du cercle extérieur jusqu'à obtenir la combinaison suivante :

Entrez dans la chambre forte, ôtez la sangle et retirez le drap qui recouvre la statue pour découvrir un buste de Vlad Tapès.

Observez avec attention le coffre posé par terre. Pour l'ouvrir vous devrez faire basculer les cubes de couleur dans cet ordre : bleu, jaune et rouge (de la gauche vers la droite).

L'ouverture du coffre déclenchera automatiquement une alarme. Remontez d'urgence la jauge de vie d'Ellen en prenant des médicaments et des vitamines puis détaillez le contenu du coffre.

Ramassez le cylindre de cire brisé, les balles en argent, le petit morceau de ficelle et la boîte en cuir.

Sélectionnez le piolet dans l'inventaire et utilisez-le sur la paroi murale située en hauteur. Après avoir fait tomber quelques morceaux de brique, combinez le couteau et les balles en argent afin d'obtenir de la poudre. Insérez la poudre dans l'étui en cuir. Il vous suffira de rajouter le petit morceau de ficelle trouvé dans le coffre pour fabriquer un explosif. Placez le bâton de dynamite sur le mur puis allumez la mèche avec le briquet.

Ramassez la corde posée contre le mur derrière vous ainsi que le grappin (posé par terre) et combinez-les depuis

l'inventaire. Placez le grappin et corde noués dans le trou, placez la corde autour du buste de Vlas Tepès et nouez les deux extrémités.

Poussez la statue pour faire contrepoids et dégager une ouverture suffisamment grande pour vous glisser à l'intérieur.

### Retour au manoir

Discutez avec Adam puis descendez au rez de chaussée afin de contacter le directeur du musée par téléphone. Il vous en dira plus sur l'identité du mystérieux 16ème peintre.

Depuis l'inventaire, réparez le cylindre de cire brisé à l'aide du tube de colle puis avancez en direction du piano. Ouvrez la vitrine sur la commode et posez le rouleau dans le phonographe, abaissez le porte-voix puis mettez l'appareil en route en tournant la manivelle.

Après avoir écouté le message, retournez auprès d'Adam à l'étage et engagez la conversation avec lui. Parlez-lui de Friedlen et de la bande de papier cryptée. Il vous conseillera d'essayer la scytale qui se trouve dans sa chambre pour le décoder (1ere porte à droite dans le couloir).

Placez le ruban crypté sur l'appareil et relevez les différentes mentions. Vous parviendrez à comprendre qu'il s'agit de l'adresse de Yanek à Istanbul : Yanek Tevkkihane sokak 7 34110 Fatih, Istanbul.

Quittez la chambre d'Adam et téléphonez au directeur du musée pour le tenir informé de votre découverte. Ce dernier décidera d'envoyer Ellen mener l'enquête à Istanbul. Remontez à l'étage pour dire au revoir à Adam.

## Istanbul

### 3.1 A l'hôtel

Vous retrouverez Ellen dans sa chambre d'hôtel à Istanbul. Utilisez votre couteau pour ouvrir le colis posé sur la table. Prenez connaissance du contenu de la lettre puis prenez l'appareil photo ainsi que les médicaments. Vous pouvez ensuite quitter la pièce.

### Chez Yanek

Après avoir quitté la chambre vous vous retrouverez directement chez Yanek. Observez le tableau posé sur le sol et attendez l'arrivée de Yanek.

Commencez par vous excuser puis abordez les sujets " Yanek " et " Yanayek ". Esquivez lorsque vous aborderez le sujet " Friedlen ". Une fois les conversations épuisées quittez simplement les lieux. Déplacez la poubelle qui se trouve devant vous pour pouvoir accéder à une porte dérobée.

### Dans la remise

Regardez par la fenêtre et attendez que Yanek quitte sa maison. Ensuite, fouillez les lieux et ramassez la tige de métal posée sur le baril, la corde à noeud la pince ainsi que l'outil de crochetage posé sur l'établi.

Depuis l'inventaire, utilisez la pince sur la tige de métal pour obtenir un tendeur. Quittez la remise et approchez-vous de la porte du studio de Yanek. Les outils de crochetage seront automatiquement insérés dans la serrure.

### Crochetage

Pour crocheter la serrure déplacez le hook latéralement puis abaissez légèrement le tendeur jusqu'à entendre un cliquetis. Voici comment procéder pour ouvrir la porte en 5 étapes (repérez le nombre de crans visibles sur le hook sur chacune des images suivantes).

### Salon de Yanek

Une fois à l'intérieur, allumez la lumière et explorez toile peinte au fond de la pièce. Ramassez le solvant et l'éponge sur

la table derrière vous et utilisez-les pour révéler la toile de maître dissimulée sous la couche de peinture rouge.

Avancez vers le fond de la salle et observez le théâtre de marionnettes. Vous briserez la dernière marionnette en la manipulant. Ramassez-là puis allez vers l'atelier de peinture sur la gauche. Peignez le bras comme suit : la manche en orange (rouge + jaune), le poignet en bleu et laissez la main en blanc.

Une fois que vous avez terminé de peindre, découpez la pièce à l'aide du scalpel puis combinez cette pièce avec la marionnette brisée qui se trouve dans votre inventaire. Remplacez la marionnette dans le théâtre, à son emplacement d'origine.

Le but du jeu ensuite sera de recréer une scène pour en activant les marionnettes dans l'ordre suivant (de la gauche vers la droite) : 5 6 2 4 1 3. Ajustez bien le rythme des actions pour que la seconde marionnette puisse insérer la clé dans la serrure qui se trouve sous la montgolfière. Cette manoeuvre permettra de mettre à jour une pièce secrète sur la gauche. Prenez une photo de la toile cachée à l'intérieur, ramassez la perche, puis retournez dans la pièce principale.

### Chambre de Yanek

Poussez le paravent et montez à l'étage. Faites le tour de la chambre et attardez-vous sur le guéridon à gauche du lit. Déplacez les cercles jusqu'à reconstituer la mosaïque comme sur la dernière image ci-dessous.

Récupérez le remède de Yanek ainsi que le crochet dans la cache secrète du guéridon. Depuis l'inventaire, combinez le crochet à la perche et utilisez-le pour ouvrir la trappe au plafond.

### Grenier

Ramassez le tournevis et la corde puis jetez un oeil à la caisse scellée posée contre le mur au fond de la salle. Ramassez la caisse puis continuez à explorer la salle.

Découvrez le cadavre caché derrière le panneau de tissu et approchez-vous pour remarquer le tatouage qu'il porte au poignet, faites-lui les poches puis prenez-le en photo. Vous entendrez alors Yanek rentrer chez lui, refermez vite la trappe pour gagner du temps.

### Quitter le domicile de Yanek

Yanek ne tardera pas à remarquer que son appartement a été visité, il faut donc trouver le moyen de vous échapper le plus rapidement possible. Observez attentivement la petite fenêtre derrière vous et utilisez le tournevis pour dévisser le loquet.

Depuis l'inventaire, combinez la corde et la corde à noeud, ouvrez la fenêtre, placez la corde contre le rebord et échappez-vous !

### De retour à l'hôtel

Une fois en sécurité dans la chambre d'Ellen, décrochez le téléphone et contactez la police puis le directeur du musée afin de lui faire votre rapport sur les événements qui viennent de se produire. Une fois le combiné raccroché, il vous reste une dernière énigme à résoudre : ouvrir la caisse scellée et découvrir le 16ème tableau.

Le but de la manoeuvre est d'appuyer les boutons pour reproduire les deux schémas gravés en haut et à gauche du clavier (le puzzle du haut représente les colonnes et le puzzle de droite représente les lignes) :

Félicitations, vous avez éclairci le dernier mystère de Dracula 4 : L'ombre du dragon.



+ D'INFOS

FORUM

## 📌 LES DRAGONS MÉTAL

### Rust

Métal + Water

6H d'incubation

### Mine

Cold + Métal (n'inversez pas, sinon ça vous donnera un autre dragon)

10H d'incubation

### Magnetic

Electricité + Métal

4H d'incubation

### Iron

Métal + Terre

4H d'incubation

### Chrome

Métal + Air

5H d'incubation

### Brass

Métal + Fire

5H d'incubation

+ 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 H<sub>2</sub>O, 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 formules?" 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 lettres 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.

$6 \times 7 \div 3 = 14$ .

### 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.

+ D'INFOS

FORUM

📌 SOLUTION COMPLÈTE

## Solution des énigmes

### Enigme n°1

Pour « ouvrir la porte conduisant aux énigmes », servez-vous de votre portable comme d'une clef en le maintenant à l'horizontale et en l'inclinant vers la gauche.

### Enigme n°2

Une photo en noir et blanc, un individu qui tire la langue, ça ne vous rappelle rien? Si, il s'agit d'une référence à la célèbre photo d'Albert Einstein. La réponse à entrer dans la barre de texte est donc : « Einstein ».

### Enigme n°3

En plus du triangle orange figurant sur votre écran, remarquez qu'un motif similaire s'est glissé dans votre barre de notifications à côté des symboles habituels. En déroulant le menu, on vous propose d'entrer le mot « warning » en guise de réponse, ou de cliquer sur l'icône.

### Enigme n°4

En mettant votre portable « la tête en bas » et en lisant le mot de droite à gauche, on peut lire la réponse : « minimum ».

### Enigme n°5

Pour aider la chauve-souris à s'endormir, tenez votre portable de telle sorte que l'animal se retrouve la tête en bas. Une petite flèche mauve apparaîtra alors. En la touchant vous parviendrez au niveau suivant.

### Enigme n°6

Sur votre écran se trouve Samuel Morse qui a donné son nom à sa propre invention : l'alphabet Morse. En touchant la photo, une séquence de vibrations de durées variables se produit. Le mot correspondant à cette séquence de Morse est « Sully », il s'agit de la réponse à cette énigme.

### Enigme n°7

L'indice indique « ONU – 1er décembre ». Cette date correspond en fait à la journée mondiale de lutte contre le SIDA. Vous disposez d'un feutre rouge, il ne vous reste plus qu'à tracer la fameuse boucle, symbole de la lutte contre la maladie.

### Enigme n°8

Vous devez toucher les huit planètes du système solaire dans leur ordre de la plus proche à la plus éloignée du Soleil. Mercure se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran, puis Vénus dans le coin supérieur gauche. La Terre est en 3e position et ne devrait pas vous poser de problème à identifier, Mars est en haut à gauche des planètes qu'il vous reste.

Avant Saturne la planète aux anneaux, il vous manque Jupiter située juste en dessous de celle-ci. Et enfin Uranus, la planète bleue, plus claire que Neptune que vous sélectionnerez en dernier.

### Enigme n°9

En tapotant le coin supérieur gauche de l'image noire qui fait office d'énigme, vous pouvez faire glisser un petit cache placé juste devant la réponse. Il s'agit d'un avion blanc, il vous faut donc entrer le mot « avion ».

### Enigme n°10

Pour résoudre cette énigme, vous devez respecter les consignes de sécurité en vigueur lors d'un vol en avion et notamment vous couper du réseau en passant votre portable en « mode avion ».

### Enigme n°11

Dans cette énigme, il vous faut reconstituer le drapeau du Béafrîka en cliquant sur les différentes parties qui le composent. Ce drapeau est constitué d'une bande verticale rouge qui traverse quatre bandes horizontales, de haut en bas : bleu, blanc, vert et finalement jaune. La bande rouge affiche alors « capitale? ». La capitale de ce pays est « Bangui » et il s'agit de la réponse à cette énigme.

### Enigme n°12

D'après l'indice de cette énigme, « la solution est dans le menu ». Il n'est pas question ici de l'image de menu représentée sur votre écran, mais du menu qui apparaît sur votre écran lorsque vous appuyez sur la touche du même nom. Il ne vous reste plus qu'à toucher la zone du menu permettant de déverrouiller le niveau.

### Enigme n°13

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, cette énigme n'est pas un puzzle à proprement parler. Il suffit ici de superposer toutes les pièces pour reconstituer l'image d'un chat noir. Le mot « chat » permet donc de passer au niveau suivant.

### Enigme n°14

Le texte de cette énigme décrit un animal d'après l'indice. Problème : il est en latin... Remarquez quand même que des numéros apparaissent un peu partout. En reliant ces numéros de 1 à 12, vous devriez voir se former la silhouette d'un poisson. C'est donc l'animal que vous recherchez et la réponse à cette énigme.

### Enigme n°15

Cette énigme est une référence au film de Spielberg « Rencontre du troisième type » et à sa célèbre scène de dialogue musical entre humains et extra-terrestres. Il vous faut toucher les cases correspondant aux 5 premières notes du « dialogue ». En numérotant les colonnes de 1 à 4 et les lignes de A à C, l'ordre des cases sur lesquelles appuyer est : B3 – B4 – B2 – C1 – A2.

### Enigme n°16

Une nouvelle énigme faisant appel à l'alphabet Morse. En traduisant le message affiché on obtient : « shake phone » qui signifie bien sûr « secouer téléphone ». En agissant de la sorte, un nouveau message en Morse se fait entendre. Sa traduction donne « cool » et il s'agit de la réponse à taper dans la zone de texte.

### Enigme n°17

Vous devez trouver la combinaison du coffre pour valider cette énigme. Pour y parvenir, il est indispensable que vous branchiez vos écouteurs, afin d'entendre les bruits émis par la serrure. Commencez par tourner la molette dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un bruit inhabituel se produise, arrêtez-vous à cet endroit (30 sur mon portable, ce chiffre varie peut-être d'un utilisateur à l'autre) et actionnez la poignée du coffre. Si le premier chiffre est validé, la poignée devrait rester dans sa position inclinée. Repartez ensuite dans l'autre sens jusqu'à entendre un second bruit

atypique (à 60 normalement) et abaissez la poignée d'un niveau supplémentaire. Procédez de la même manière, en retournant dans le sens des aiguilles d'une montre, pour atteindre le troisième et dernier chiffre code (le 10) et abaissez la poignée à son niveau maximum, en position verticale.

### Enigme n°18

Il vous faut trouver un mot caché dans l'image. Vous pouvez zoomer sur l'image de la même façon que vous zoomez habituellement sur des pages internet par exemple. En cherchant un peu (ou pas puisque vous lisez cette soluce), vous devriez découvrir le mot « secret » qui est la réponse à cette énigme.

### Enigme n°19

La réponse à cette énigme correspond à la traduction des deux caractères chinois présents sur l'image. Il s'agit du mot « google », ce qui explique l'indice malicieux associé à l'énigme : « google connaît la réponse ».

### Enigme n°20

Les doodles sont les dessins qui remplacent parfois le logo « Google » sur la page d'accueil du site et qui rappellent des dates et événements importants. L'indice dévoile 8 dates lors desquelles des doodles figuraient sur Google. Il vous faut donc toucher les images de l'énigme dans l'ordre donné par les dates de l'indice ; images qui correspondent à celles que l'on peut trouver sur les doodles. L'ordre à effectuer est le suivant : livres – éléphant - fantôme – pomme – soucoupe volante – castor – dé – panneaux.

### Enigme n°21

Vous vous trouvez maintenant au 21e niveau de ce jeu. Pour passer à l'étage ou plutôt au niveau suivant, il suffit de vous rendre au 22e et d'appuyer sur le bouton (<||>) permettant d'ouvrir les portes de l'ascenseur.

### Enigme n°22

Une carte face cachée occupe votre écran. La réponse se trouve au recto de celle-ci, pour la voir vous devez retourner votre portable, écran vers le bas. Le mot clef apparaît alors : « extrême ».

### Enigme n°23

Vous devez faire disparaître certains points blancs dans l'espoir de former des lettres. En tapotant un peu partout sur votre écran vous verrez qu'effectivement, certains points s'effacent progressivement. Une fois que vous aurez testé tous les points, vous devriez voir apparaître le mot « pull » qui constitue la réponse à cette énigme.

### Enigme n°24

Les chiffres étranges représentés sur le post-it sont des coordonnées à entrer sur google map. Chacun des quatre couples de nombres vous permet de tomber sur un bâtiment qui a la forme d'une lettre vu de dessus (pour les voir, il vous faut passer en mode satellite sur google map). Ainsi, les quatre lettres mises bout à bout donnent le mot « site » à entrer dans la barre de texte pour passer au niveau suivant.

### Enigme n°25

Vous devez trouver le code et vous disposez d'autant de tentatives que vous le voulez. De plus, le jeu vous donne votre nombre d'erreurs à chaque tentative. Vous l'aurez compris, il s'agit là d'un clone du « Mastermind », en plus facile. En entrant quatre fois le même chiffre pour chaque chiffre disponible (1111, 2222, etc.), vous devriez en déduire que le mot code est constitué des chiffres « 6-7-8-0 ». Le jeu considère comme une erreur, une combinaison dans laquelle un chiffre correct est mal placé. Il ne vous reste donc plus qu'à tester les différentes positions pour chaque chiffre que vous savez correct. Puisque vous savez que le « 1 » ne fait partie de la combinaison, essayez : 6111, 1611, 1161 et 1116, vous savez maintenant que le 6 est en première position dans le code. Procédez de même pour les autres chiffres corrects, vous devriez obtenir la combinaison finale suivante : « 6078 ». L'énigme ne s'arrête pas là puisque vous devez entrer un mot clef. En retournant votre portable vous remarquerez que 6078 donne à l'envers « BLOG ». Entrez cette

réponse pour valider l'énigme.

### Enigme n°26

« La réponse est dans le glaçon ». Vous allez donc devoir le faire fondre. Nul besoin ici de passer votre portable au four ou dans de l'eau bouillante, contentez vous de maintenir votre doigt sur l'écran jusqu'à ce qu'il fonde. Vous devriez alors voir apparaître la réponse à cette énigme : « Iceberg ».

### Enigme n°27

Un nombre imposant semble défiler comme un compte à rebours, seconde après seconde. En divisant ce nombre par  $60 \times 60 \times 24 \times 365$  vous tomberez sur sa durée en années. Finalement, remarquez que ce nombre correspond au temps avant de passer à l'année 2100. La fin de ce compte à rebours marquera donc la fin de notre siècle. « Siècle » est donc la réponse à entrer dans la barre de texte.

### Enigme n°28

En scannant le code barre 2d, vous devriez être orientés vers le mot « astéroïde ». Puis, en tapant les mots « astéroïde 2001 322 » (il s'agit des chiffres dispatchés sur l'image) sur google, vous constaterez que le seul astéroïde à porter ces numéros est le « 2001 qr 322 ». Il s'agit de la réponse à cette énigme.

### Enigme n°29

Dans cette énigme, votre portable joue le rôle de scanner digital de sécurité. Cependant, lorsque vous laissez votre doigt appuyé sur l'écran pour que le scanner contrôle vos empreintes digitales, celui-ci vous refuse l'accès. En vérifiant l'indice : « Vos empreintes digitales sont la clé de l'énigme. », remarquez que le sujet de la phrase est au pluriel. Il vous faut donc laisser sur le scanner au moins 2 empreintes en même temps.

### Enigme n°30

Il s'agit d'une énigme de mémoire similaire au « jeu des paires » que tout le monde connaît, sauf qu'ici la dernière image n'est pas appariée est constitue donc la réponse à l'énigme. Ici, seul le « chien » n'est pas représenté à deux endroits différents.

### Enigme n°31

Ce réveil ne cesse de sonner, il va donc falloir l'éteindre. Comme seule la face recto vous apparaît, procédez de la même façon qu'avec la carte à jouer de l'énigme 22 en plaçant votre écran vers le bas. Vous visualisez maintenant l'arrière de l'appareil, et pouvez enlever le cache recouvrant la pile électrique que vous pourrez à son tour enlever pour arrêter l'infâme sonnerie.

### Enigme n°32

Vous devez compléter cette sorte de puzzle par symétrie verticale des couleurs qui le composent. Vous verrez alors une grenouille (plus ou moins bien faite) apparaître progressivement. Le mot « grenouille » est donc la réponse à l'ultime énigme de ce jeu !

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## EXPÉRIENCE FACILE EN MODE CARRIÈRE

Afin de gagner facilement et rapidement de l'expérience en mode carrière, commencez tout d'abord par mettre le niveau de difficulté en "international".

Une fois le niveau défini, lancez une simulation de match, laissez le temps s'écouler jusqu'aux dernières minutes du match et utilisez l'option permettant d'intervenir dans le match. Finissez le match et vous empochez l'expérience comme si vous aviez joué le match en entier. En cas de victoire, vous gagnerez 125 points d'expérience.

Cependant, attention ! vous ne pourrez intervenir dans le match que jusqu'à la 88ème minute.

Par ailleurs l'expérience journalière est limité à 2000 points, ne réalisez donc cette astuce que jusqu'à l'atteinte de cette limite.

# 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 Conjurier.

### 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.

# Gangstar Rio : City of Saints

© Gameloft 2012

+ D'INFOS

FORUM

## AVOIR LE JETPACK GRATUITEMENT

Pour avoir le Jetpack gratuitement, il faut se rendre sur le bateau militaire. Une fois arrivé sur ce bateau, l'indice de recherche montera à 5 étoiles directement. A partir de ce moment, il faudra tuer deux hommes d'affaires, présents sur le bateau. Dès qu'ils seront morts, ils libéreront deux cartes dont vous devrez vous emparer. Ensuite, lorsque en entrant dans le bâtiment marqué d'une flèche bleue, votre personnage s'envolera avec un Jetpack sur le dos.

# 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

[+ 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.

# Hill Climb Racing

© Fingersoft 2012

+ D'INFOS

FORUM

## LE PRIX DES VÉHICULES ET DES STAGES

### Véhicules

Jeep : Accessible au début.

Motocross Bike : 75 000 COINS

Monster Truck : 100 000 COINS

Quad Bike : 175 000 COINS

Tourist Bus : 200 000 COINS

Race Car : 250 000 COINS

Super Diesel 4X4 : 500 000 COINS

Rally Car : 750 000 COINS

Tank : 1 000 000 COINS

Snow Mobile : 1 000 000 COINS

Truck : 1 000 000 COINS

### Stages

Countryside : accessible au début.

Desert : 35 000 COINS

Arctic : 75 000 COINS

Highway : 125 000 COINS

Cave : 150 000 COINS

Moon : 175 000 COINS

Mars : 250 000 COINS

Alien Planet 750 000 COINS

Arctic Cave : 800 000 COINS

Forest : 850 000 COINS

Mountain : 850 000 COINS



# 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 Réinaldo 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 observer 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 parlez 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

# Les Simpson : Springfield

© Electronic Arts 2013

+ D'INFOS

FORUM

## 📌 OBTENIR DES BEIGNETS

Vous pouvez parfois obtenir des beignets en nettoyant simplement votre ville, votre pourcentage de chance augmentera si vous le faites faire par Lisa au lieu de Homer.

## 📌 FAIRE GAGNER PLUS DE DOLLARS ET D'XP À VOS VOISINS

Pour faire gagner un peu plus de dollars et d'XP à vos voisins, taguez les bâtiments publics de vos voisins. Quand ils nettoieront, ils gagneront des dollars et des XP là où normalement ils n'obtenez rien. N'oubliez pas vous êtes limité à 100 amis.

## 📌 SUPPRIMER LE PERSONNAGE MAYA

Vous ne pouvez enlever le Maya de vos personnages ? Pour cela, rien de plus simple : retirez le calendrier et cela deviendra possible !

## 📌 GAGNER 12 HEURES APRÈS LA CONSTRUCTION DE L'ÉGLISE

On vous demande d'envoyer Homer et d'autres adultes prier à l'église (mission qui dure 12 heures).

La mission suivante consiste à envoyer les enfants prier 12 heures donc envoyez les enfants peu de temps après les adultes (ex : 10 min).

Récoltez les adultes : Calculez bien votre temps de façon à ne récolter que les adultes pour déclencher la mission qui consiste à envoyer les enfants à l'église.

Récoltez les enfants 10 min après, voilà vous avez gagné 23h50 !

## 📌 GAGNER 12 HEURES À LA MISSION "UNE QUESTION DE RETENUE AVEC MME

Pour gagner 12 Heures à la mission "Une question de retenue avec Mme Krapabelle" il faut, à la première mission avec Mme Krapabelle, envoyer Skinner observer les oiseaux (ce qui dure 24 heures). De cette manière, quand vous arriverez à la mission en question, il sera à 16h et il restera donc 8 heures pour Skinner et 12 heures de Krapabelle !

# Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014

© Wizards of the Coast

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## CODES PROMO

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée du menu Bonus. Ils débloquent des cartes supplémentaires.

DWNNDR

FTHPTH

GKSNDR

PRSTTT

RSNGSN

TRCKSC

X340F5IS979E7K3Q

# 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.

# Millionaire City

© Digital Chocolate 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## ARGENT FACILE

Pour que vos maisons vous rapportent plus de sous, placez plein de décorations autour de la maison et plus elle en possèdera plus votre revenu sera élevé, un moyen pratique de gagner beaucoup de sous.

# 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.

## SOURCE D'EAU INFINIE

Pour avoir une source d'eau infinie, il faut 2 seaux d'eau.

Creusez dans le sol un trou de 2 blocs de largeur, 2 blocs de longueur et 1 de profondeur.

Avec le premier seau, mettez l'eau dans un des coins, et avec le 2eme seau mettez l'eau dans le coin opposé.

Voilà, vous avez votre source d'eau infinie, vous pouvez dès à présent prendre autant d'eau que vous voulez dans ce petit bassin.

## TECHNIQUE DE "L'ASCENSEUR"

Vous êtes bloqué dans un trou et vous avez beaucoup de terre ou de pierre dans l'inventaire ? Munissez-vous d'un stack du matériau de votre choix et sautez tout en posant un bloc sous vos pieds. Répétez l'opération jusqu'à être sorti du trou.



## ENLEVER DU SABLE OU DU GRAVIER FACILEMENT

Vous avez une grande tour de sable ou de gravier devant vous et vous devez l'enlever ? C'est très simple, il suffit d'avoir une torche ou une demi-dalle. Cassez le bloc de sable ou de gravier à la base et placez vite la torche ou la demi-dalle, la sable ne pouvant pas reposer sur un bloc non solide va se casser, ainsi que tout le sable qui va tomber dessus.

## FAIRE POUSSER DES ARBRES RAPIDEMENT

Pour faire pousser un arbre rapidement, il vous faut de la poudre d'os. Prenez la poudre d'os dans la main et appuyez une fois sur une pousse d'arbre, l'arbre poussera instantanément. Ceci fonctionne avec toutes les pousses d'arbres, et même avec le blé.

## RESPIRER SOUS L'EAU

Pour respirer sous l'eau, il suffit d'avoir de la canne à sucre ou des échelles. Comme ce sont des blocs non-solides, ils créeront une "poche d'air" et vous pourrez respirer.

## RÉSISTANCE DES MINERAIS

Privilégiez les outils et même les armures en fer ou en diamant, l'or n'étant pas du tout résistant, utilisez l'or uniquement pour la décoration. Les outils en pierre sont plus résistants que les outils en or.

## FAIRE PLUS DE DÉGÂTS AVEC L'ARC

Vous l'avez peut-être remarqué mais les flèches peuvent s'enflammer. Si vous tirez une flèche à travers la lave, elle s'enflammera et fera plus de dégâts si vous touchez quelqu'un.

## FAIRE UNE CHEMINÉE

Il existe un bloc qui s'appelle la Netherrack. Si vous en avez et qu'avec un briquet vous mettez le feu dessus, le feu ne s'éteindra jamais naturellement. Il est très utile pour faire des éléments de décoration. Attention toutefois aux maisons en bois, le feu risque de se propager.

## 📌 FAIRE CUIRE PLUS DE MINÉRAI AVEC DU BOIS

Au lieu d'utiliser les bûches entières pour faire cuire vos minerais (1 minerai par bûche), utilisez plutôt des planches. Les planches font cuire 1,5 minerais, donc si vous mettez 4 planches vous pourrez faire cuire 6 minerais.

## 📌 ACCÉDER AUX MAPS

Vous voulez partager votre map avec un ami ? Avec un explorateur de fichier (iFunBox par exemple ), allez dans : `var / mobile / Applications / Minecraft PE / Documents / games / com.mojang / minecraftWorlds`. Dans ce dossier vous trouverez toutes vos maps, envoyez celle que vous voulez à votre ami, il faudra simplement qu'il accède au dossier cité plus haut et qu'il glisse la map dedans.

## 📌 CRÉER DE L'OBSIDIAN

Pour créer de l'obsidien, il faut faire couler de l'eau sur de la lave. Pour récupérer l'obsidien, utilisez une pioche en diamant.

## 📌 PASSER LA NUIT SANS LIT

Vous voulez passer la nuit mais vous n'avez pas de lit ? Prenez un atelier et appuyez dessus, vous rentrerez dans le menu avec tous les objets à crafter. Quand vous êtes dans ce menu, le jeu est en pause mais le temps passe, utile pour éviter la confrontation avec des monstres.

## 📌 TROUVER LE NORD

Vous avez remarqué la lettre "L" dans la texture du bloc de cobblestone ? Quand vous voyez la lettre dans le bon sens, vous regardez vers le nord.

## 📌 AVOIR BEAUCOUP DE FLEURS

Pour avoir beaucoup de fleurs, utilisez de la poudre d'os sur de l'herbe. Des fleurs jaune et bleu apparaîtront instantanément.

[+ 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.

### MISSION "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.

# Real Racing 3

© Electronic Arts / Firemonkeys 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## PROFITER DES -20% D'EXPOS

Lorsque vous avez assez de trophées dans une série en particulier, vous débloquez une voiture. La voiture alors débloquée sera mise en valeur par les " caméras " et ensuite vous sera proposée à un prix spécial qui n'arrivera qu'une fois : vous pourrez profiter de la voiture en payant 20% de moins que le prix total ! Mais étant donné que cette promotion n'est présente qu'au moment de son exposition, si vous n'avez pas l'argent vous serez obligés de la payer au prix fort plus tard. Avec le prix exorbitant des voitures, il faut absolument bénéficier de cette offre ! Mais comment ?

Ceci va vous paraître simple, mais beaucoup de joueurs n'y pensent pas : dans chaque série se trouvent une à trois épreuves parmi 18 tournois tels Supafly et Turbo Burst - dont les chronos rajoutés suite à une mise à jour. Et comme vous le savez probablement, le seul moyen de débloquent ces tournois est de réunir le nombre de trophées requis. En débloquent des tournois, vous gagnez une certaine somme de R\$ et quelque fois vous débloquent des épreuves Showcase ainsi qu'une nouvelle voiture. Regardez combien il vous manque de trophée avant et s'il n'y en a plus qu'un à obtenir et que vous savez que vous n'avez pas l'argent nécessaire, arrêtez la série et farmez sur les autres jusqu'à atteindre la somme requise ou au moins les 80% - sachant que le nom des voitures que vous pouvez débloquent sont affichés et que vous pourrez toujours aller voir leur prix.

Une fois fait, retournez à la série de votre future voiture et terminez une épreuve encore non réalisée pour gagner le dernier trophée requis. À la fin de l'épreuve, la voiture sera débloquée et vous pourrez profiter des -20% d'expos. Et honnêtement ça fait toujours plaisir sur une Zonda R...

## LES COURSES QUI RAPPORTENT LE PLUS

A chaque fin d'épreuve, vous gagnez une certaine somme de R\$, différente en fonction de votre position ou de votre temps dans les chronos. Certaines rapportent beaucoup plus que d'autres et le tableau ci-dessous saura vous aider :

C'est en anglais, mais ceci reste très facile à comprendre. N'oubliez pas que le bonus quotidien n'est disponible que pour la première épreuve jouée dans la journée !

# 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).

# Super Crate Box

© Vlambeer 2012

+ D'INFOS

FORUM

 DÉBLOQUER DES NOUVEAUX PERSONNAGES

## Ninja

Score 20 sur n'importe quelle carte en mode Ambush

## Astronaute

Score 10 sur Lune Temple

## Crocodile

Score 25 sur Chantier De Construction

## Robot

Score 30 à Rocket Silo

## Piklupu

Score 35 sur Lune Temple

## Billy

Note 100 points sur n'importe quelle carte en mode Normal

## Poulet

Score 50 points sur n'importe quelle carte en mode SFMT

+ 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.

# Temple Run 2

© Imaangi Studios 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

## PASSER LES FALAISES

Les falaises, quand il faut passer sur le côté droit ou sur le côté gauche, sont un endroit assez délicat. Il est plus facile pour éviter la chute de sauter dès que vous les voyez, vous aurez ainsi le temps de vous mettre du bon côté le temps du saut ! Vous devriez pouvoir éviter le gouffre en toute sécurité si vous procédez de cette manière.

## GAGNER DES PIÈCES GRATUITEMENT SANS PARTAGE DE LIEN

Allez dans le menu principal et allez dans la partie "Free Stuff". Là, vous pourrez choisir de partager le jeu avec Facebook ou avec Twitter, mais vous n'êtes même pas obligé de le faire. Après avoir cliqué sur "Partager avec Facebook" ou sur "Follow on Twitter", touchez le bouton "retour" de votre appareil. Vous gagnerez des pièces.



+ D'INFOS

FORUM

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Pour démarrer l'aventure, rien ne vaut un petit niveau d'entraînement afin de découvrir les mécanismes du jeu. Mais avant de descendre dans la caverne, il faut constituer une équipe de trois membres parmi les 7 disponibles. Tous sont différents mais équivalents, selon l'équipe choisie, les niveaux rencontrés varieront, d'où l'intérêt de refaire plusieurs fois l'aventure. Pour commencer, allez donc vers la droite pour ramasser le pied-de-biche et détruisez ainsi la palissade sur la gauche.

Continuez de descendre jusqu'à ce qu'une plateforme soit trop haute pour être franchie : tirez alors la caisse non loin pour sauter dessus et passer l'obstacle. Faites de même pour les trois personnages que vous avez choisi afin que la plateforme se brise et que vous fassiez une longue chute amortie par l'eau. Une fois au fond, allez vers la droite pour parler à l'employé de la boutique de souvenirs.

Harcelez-le jusqu'à ce qu'il vous donne la clé de la porte des employés qui se situe sur la gauche de l'autre côté de l'eau. Descendez alors jusqu'à ce qu'une grille vous barre la route : avec deux personnages maintenez les leviers activés puis le troisième pourra sauter de l'autre côté de la fosse pour définitivement relever la grille. Continuez ensuite vers la gauche et montez sur les plateformes pour atteindre le vieux puits et casser sa manivelle avec le pied-de-biche.

Servez-vous en sur le puits de l'entrée afin de récupérer le seau et remontez avec vers l'autre puits. Un peu plus à gauche, posez le seau sur la boîte à fusibles afin de pouvoir la récupérer sans risque d'électrocution puis ramenez-la près des distributeurs pour de pouvoir prendre une saucisse dans celui de gauche. Déposez cette dernière sur la pique de la fosse près du dragon et repartez chercher la boîte à fusibles.

Reposez la boîte à fusibles dans son emplacement du haut, puis avec un autre personnage, faites sonner la cloche. Immédiatement après, revenez sur celui qui est en haut et activez le levier afin de piéger le dragon et vous pourrez passer de l'autre côté de la fosse. Suivez le parcours qui est assez linéaire puis descendez à l'échelle et prenez un bâton de dynamite en bas. Remontez et allumez la mèche à la torche non loin puis déposez l'explosif près des rochers pour libérer le passage à grands coups de TNT.

Sur cette route, il faudra trouver et faire porter un objet à chaque héros : le prix d'interprétation, le crâne orné et plus loin, en haut d'une échelle après une porte à plaque de pression, la guitare maudite. Prenez l'ascenseur et ramenez tout ça à l'employé de l'entrée de la caverne pour qu'il vous laisse enfin entrer dedans. Avant de commencer réellement l'aventure, une dernière énigme se présente : il faut d'abord placer un personnage sur la première corde puis avec un second sauter en face puis descendre. Ne restera plus qu'à placer la caisse à la réception afin que tout le monde puis descendre du rocher sans heurts.

### Château (chevalier)

Cette zone spécifique ne sera rencontrée que si vous avez le valeureux chevalier dans votre escouade ! Utilisez son pouvoir personnel d'invincibilité pour passer à travers les flammes et allez rencontrer le roi sur la gauche. Il vous faudra ensuite voir la princesse en grimpant à côté de sa tour : elle vous donne la mission de voler l'or du dragon. Redescendez et allez vers la droite pour monter dans la tour et démarrer la stratégie pour récupérer la clé.

La première chose à faire est d'emmener le chevalier et un autre personnage dans la partie en haut à droite de la tour : placez le chevalier dans l'ascenseur et actionnez son invincibilité, puis avec l'autre personnage, faites-le redescendre

au niveau 3. Avec le troisième personnage, faufilez-vous derrière le garde dont l'attention est détournée et grimpez à l'échelle pour prendre la clé du dragon. Descendez après par le conduit tout à droite et utilisez le précieux sésame pour ouvrir la porte.

Faites maintenant redescendre le chevalier car là aussi il va devoir apporter sa pierre à l'édifice : passez par la galerie sous le dragon pour le contourner et utilisez le pouvoir d'invincibilité pour qu'il vous attaque en vain tandis qu'avec un autre personnage vous pourrez subtiliser son or à la bête. Remontez dans la tour de la princesse avec l'objet, sa chambre se situe tout en haut à gauche mais comme vous pourrez le constater sur le chemin, le scénario ne s'est pas déroulé totalement comme prévu.

Pas grave, vous obtenez tout de même l'amulette et devrez faire tout le chemin en sens inverse pour revoir le roi qui sera visiblement satisfait de votre prestation. Malheureusement il vous demande de sortir Excalibur de son socle et ce n'est pas franchement dans vos cordes, cependant avec l'aide d'un ami tout peut s'arranger. Avec un autre personnage, prenez donc un bâton de dynamite dans les caisses de la tour puis suivez le chemin de gauche mais prenez la direction marquée de quatre crânes. Vous trouverez là une torche pour allumer la mèche et un promontoire pour y déposer la dynamite. L'épée sortira ainsi d'elle-même mais il sera surtout temps de vous en aller avant que le monarque ne découvre le triste sort de sa fille.

### Fête foraine (fermier)

Ce niveau-ci est un peu plus ouvert que le précédent mais n'est accessible que si vous avez choisi le fermier en début de descente. Pour y accéder, plongez sous l'eau et nagez jusqu'à la sortie en reprenant votre souffle de temps à autre avec la capacité spéciale du personnage. De l'autre côté, utilisez une dynamite pour ouvrir le passage à vos congénères. Suivez ensuite le chemin pour découvrir votre mission : remporter des tickets dans la fête foraine pour acheter l'ours en peluche à offrir à l'élue de votre cœur. Un premier se trouve tout simplement en le volant à un enfant près de la machine à cadeaux.

Pour les quatre suivants c'est un peu plus compliqué (et tant mieux), tout d'abord explorez un peu pour repérer les différents éléments du niveau. En haut, ramassez les haltères et redescendez pour voir le magicien. Il la fera disparaître mais vous pourrez quand même la prendre comme n'importe quel autre objet. Cela vous permettra de tromper le PNJ qui devine le poids des gens (drôle d'attraction) et de remporter un ticket.

Pour obtenir un troisième ticket, atteignez le groupe électrogène avec un personnage et utilisez un autre pour grimper sur la grande roue. Vous pourrez ainsi atteindre une plateforme très haute puis prendre le fusible dès que votre complice aura éteint le groupe électrogène. Revenez après vers le poteau à côté des danseurs exotiques et remettez le courant en ayant coupé à nouveau le groupe électrogène avant. Les groupies juste en-dessous dégageront alors le passage et vous pourrez prendre la masse. Celle-ci s'utilise sur le jeu du bas et vous permettra de repartir avec un ticket de plus.

En route pour un quatrième ticket maintenant, reprenez la batterie et alimentez avec le stand de Xavetar qui vous fera alors la prédiction de la prochaine couleur qui tombera à la roue ! Plus qu'à aller la sélectionner, faire tourner et attendre d'empocher le ticket. Enfin, un dernier ticket se gagne très facilement en se laissant juste " avoir " au jeu du canard : pendant qu'un personnage se tient sur la planche, un autre doit taper la cible

A ce stade, vous devriez pouvoir prendre le nounours dans la machine et l'offrir à votre dulcinée ... qui n'en fera rien ! Rebroussez alors chemin en direction du canard et plongez sous l'eau avec le fermier muni de la clé à molette pour suivre le conduit et atteindre la valve. Coupez l'eau afin que les pompiers ne puissent pas intervenir par la suite ... A la surface, volez encore un ticket au petit pour acheter le briquet qui a pris la place de l'ours dans la machine et brûlez tout dans un feu de joie !

### Mine

Un niveau commun à tous, pour changer mais ce n'est pas forcément une très bonne nouvelle dans la mesure où c'est probablement le niveau le moins intéressant du jeu du fait de ses nombreux allers retours. Après la délicate rencontre avec le mineur, prenez le seau et remontez jusqu'au niveau de la flaque pour le remplir d'eau. Redescendez après pour attraper à la volée une dynamite avec : celle-ci s'éteindra et pourra donc être transportée puis rallumée près des rochers. Dans la première salle ainsi débloquée, il suffira simplement qu'un personnage tienne le chariot sous la pince

pendant qu'un autre active le levier et charge l'or à l'intérieur.

Redescendez et remontez pour faire exploser le deuxième groupe de rochers : il s'agit de faire traverser le chariot en tenant compte des élévateurs et vous aurez besoin pour cela des trois personnages. La première chose à faire est de placer un personnage sur la plateforme de droite pendant qu'un autre tire le chariot jusqu'au milieu, puis déplacer son personnage sur l'autre plateforme afin que la cargaison soit déposée sur l'élévateur de gauche. Ensuite, il ne restera plus qu'à placer deux équipiers sur la plateforme de droite pendant que le troisième pousse le chariot vers la sortie.

Pour la troisième énigme, c'est encore plus fourbe puisqu'en plus de la technique avec le seau, vous devrez remonter la pelle jusqu'en haut et sauter dans le chariot en la tenant à la main. Faites-vous alors pousser par un de vos partenaires et switchez rapidement sur l'heureux élu pour le tour de montagnes russes : il faut être réactif et cliquer sur l'aiguillage pour réussir à mener le troisième chariot à bon port. Une fois en bas, il ne vous restera plus qu'à vous mettre à trois sur la fébrile passerelle pour que celle-ci ne s'effondre et vous mène à la suite du périple.

### Pyramide (aventurière)

Au tour de l'alter ego féminin d'Indiana Jones d'avoir son heure de gloire et de pouvoir se servir de son fouet pour franchir la fosse à piques. La première chose à faire sera de contourner entièrement l'édifice, autrement dit pour un jeu en 2D, monter au sommet et redescendre de l'autre côté. Ensuite, il faut descendre récupérer l'Ankh et le déposer dans le " recoin " située plus haut afin d'ouvrir la porte. Prenez dès à présent l'aventurière pour ce rôle et tenez-vous sur la plaque de pression " lapin " afin d'ouvrir un passage plus bas. Avec les deux autres personnages, engouffrez-vous dans ce trou pour pouvoir résoudre les énigmes à venir.

Ce n'était pas très dur à voir mais les interrupteurs dans la salle des deux alliés de l'aventurière vont lui débloquent le passage : d'abord la première porte avec le bleu et le vert, puis le violet seul pour que le support du fouet sorte et après le orange seul pour que la fréquence d'apparition des piques se réduise. Suivez la lancée en restant dans cette logique des symboles : vert seul puis bleu seul, violet et orange, pour enfin ouvrir la porte avec le vert et le orange. Poussez maintenant le sarcophage à l'étage inférieur puis tirez-le vers la gauche jusqu'à la plateforme mobile.

La partie qui suit n'est pas très difficile mais demande un peu de concentration pour être bien réalisée : il s'agit de faire descendre le sarcophage tout en bas d'un seul coup sans qu'il soit interrompu. Après quelques tentatives vous réussirez à placer l'enchaînement suivant en alternant les personnages : bouton de départ, interrupteur violet puis second bouton et dès que le sarcophage sera en-dessous, interrupteur bleu pour pouvoir atteindre le troisième bouton.

Le niveau n'est pas terminé mais le plus dur est déjà derrière vous, après une première fourberie (une habitude dans ce jeu), vous tomberez dans un nouveau piège. Il s'agira ici de simplement combiner trois symboles en plaçant les personnages aux bons endroits. Quand les trois groupes seront faits (les lanternes vertes confirment votre progression), il suffira de libérer les deux coéquipiers de l'aventurière pour qu'ils fassent tomber un bloc. Positionnez ce bloc sur l'interrupteur pour laisser l'échelle aussi longtemps que nécessaire pour la remontée vers la sortie de cette dangereuse pyramide.

### Manoir (jumeaux)

Toujours dans l'humour noir, voici la partie des jumeaux qui est particulièrement glauque. Commencez par aller récupérer le parapluie non loin du père de la famille et tirez la trappe du grenier avec pour pouvoir y monter. Tout à droite, récupérez la boîte à fusibles et redescendez à l'étage juste en dessous pour la déposer et activer ainsi le monte-charge. Allez dans la cuisine pour prendre le marteau et servez-vous en pour réparer la planche branlante du grenier.

A présent, poussez la caisse qui ne rencontrera plus d'obstacles et faites-la traverser littéralement la maison pour l'emmener jusque dans la cuisine. Avec le monte-charge et en utilisant la capacité spéciale des enfants, montez au second étage pour prendre le pot de chambre. Redescendez en direction de la cuisine mais prenez l'échelle pour aller remplir d'eau le pot dans le lavabo de la salle de bain. Positionnez ensuite la caisse devant le monte-charge puis faites la monter au troisième étage et allez-y également.

Grâce à celle-ci vous pourrez sortir par la fenêtre et grimper sur le toit en vous accrochant aux cordes. Versez l'eau du pot dans la cheminée pour pouvoir descendre par le conduit et récupérez la clé passe-partout. Allez ainsi dans la cave où vous trouverez la nourriture pour chien : versez-la dans l'écuelle près de la porte de la cuisine et l'animal appliquera

aussitôt.

Prenez à présent un autre équipier et descendez d'abord dans la fosse pour récupérer un os puis encore plus bas jusque dans les égouts. Tournez la vanne afin que les jumeaux puissent accéder à la mort aux rats. Ensuite, faites en sorte que le chien aboie en agitant l'os près de lui avec le complice extérieur tandis que les jumeaux profitent de l'inattention de leur mère pour verser la mort aux rats dans la soupe. Le dîner est servi, allez-vous laver les mains et profitez du spectacle de fin de niveau !

### Musée (voyageuse temporelle)

Quelques voyages temporels ça vous tente ? Alors suivez le guide ! Après être passé à travers les stalactites grâce au pouvoir de la voyageuse, grimpez à l'échelle pour aller trouver la boîte à fusibles et poussez le rocher pour bloquer l'écoulement du liquide. Redescendez et remettez le courant en déposant la boîte à fusibles puis remontez juste au-dessus de celle-ci pour prendre place dans la machine à voyager dans le temps.

Dans le musée à proprement parler (futur), vous devez descendre tout en bas afin d'utiliser la machine pour empiéter le dinosaure. Revenez après à la machine à voyager dans le temps pour aller au temps de la préhistoire. Grimpez à la première échelle et déplacez à nouveau le bloc vers l'écoulement de liquide : dans le présent les stalactites auront disparu. Vous pouvez ainsi vous faire rejoindre par un compère dans la préhistoire : allez vite tout en bas avec la voyageuse temporelle pour attirer le dinosaure qui sera fou de votre odeur (si elle s'estompe en cours de route, remettez une couche en allant à la machine du musée). Plus qu'à sélectionner un autre personnage qui du haut poussera un rocher sur la tête du reptile.

Toujours dans l'idée de liens de cause à effet temporels, allez pousser le rocher qui bloque un écoulement d'eau vers la droite du niveau préhistorique puis maintenez la position. Avec un autre personnage, allez au même endroit mais dans le présent pour vous servir du puits qui vient d'apparaître et enfin dans le futur, vous pourrez avec le dernier héros ramasser un seau. Utilisez-le en bas de cette espace-temps pour ramasser un peu de pétrole dans une flaque au sol.

Toujours dans le futur, remontez jusqu'à l'ancestral moteur et versez-y le pétrole. L'ascenseur sera fonctionnel et vous pourrez vous en servir pour emporter une roue jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Voyagez avec jusqu'à la préhistoire puis poussez-la jusqu'à ce que l'homme des cavernes s'y intéresse. Tuez-le alors de la même manière qu'avec le dinosaure, c'est-à-dire en lui faisant tomber un rocher sur la tête. Toute sa lignée s'éteindra avec lui, ainsi dans le futur il n'y aura plus aucun gardien pour vous empêcher de voler la clé et de sortir de ce niveau.

### Zoo

Voici un autre niveau commun du jeu, un endroit qui dès le début s'avèrera très inquiétant avec la disparition d'un de vos personnages. Dans un premier temps, descendez au niveau du campement et attendez que la chasseuse ait fini son discours pour lui prendre son magnétophone. Redescendez et passez de l'autre côté du monstre. Grimpez à l'échelle et faites tomber la caisse de tout en haut pour pouvoir accéder aux plateformes surélevées sur la gauche. Vous trouverez à cet endroit un robot mort dont vous pourrez extraire la batterie pour la placer dans le magnéto.

Il va maintenant falloir charger cette batterie et cela se fait au début du niveau : pour se faire, vos deux compagnons devront actionner les leviers pour débloquent le passage souterrain. Allez tout en haut à gauche dans la fosse aux anguilles et attendez la décharge électrique (cela ne vous blesse pas). Redescendez et placez le magnétophone juste à droite du monstre puis faites-vous attraper : dans l'opération, les cris du monstre auront été enregistrés ce qui vous sera utile par la suite.

Faites le tour comme précédemment (par le bas) et reprenez l'appareil puis déposez-le non loin de la chasseuse. Celle-ci sera alertée par les cris et courra à la recherche du monstre (visiblement elle n'est pas assez maligne pour repérer le magnétophone). Cela vous permettra de voler une saucisse dans le distributeur et d'attirer le monstre avec jusqu'au pont fragile (n'avancez ni trop vite ni trop lentement pour réussir). Sautez dans le passage créé par l'effondrement du pont pour passer à la suite de l'aventure.

### Silo à missile (scientifique)

On ne s'étonne même plus de tout ce qui peut se trouver dans cette caverne : l'environnement propre à la scientifique

est un silo à missiles qui est accessible en utilisant la capacité spéciale du personnage sur la console. Cependant vous constaterez qu'au bout du couloir il n'y a rien d'autre qu'un distributeur : utilisez votre capacité spéciale dessus et cela ouvrira la voie au lieu de vous donner une boisson. En bas, il suffit de déplacer le fusible jusqu'à la boîte près de l'ascenseur pour le mettre en marche.

En haut, allez interagir avec la console puis reprenez l'ascenseur pour constater que la mise en feu de l'ogive nucléaire a été enclenchée. Il va falloir récupérer dans un premier temps trois clés de lancement et la première est détenue par le scientifique juste derrière la porte. Pour l'atteindre, il faut attendre le bon moment pour se précipiter sur le panneau de contrôle et inverser le rayon. A sa mort, interagissez avec la console qu'il manipulait pour actionner un nouvel élévateur.

Pour récupérer la deuxième clé, enfoncez-vous dans le complexe grâce à cet ascenseur et récupérez le panneau " sol glissant ". Remontez un peu vers l'endroit où un scientifique s'occupe d'un missile puis posez le panneau et touchez à la console. Le scientifique va se précipiter pour vous en empêcher mais, par effet placebo, va glisser et se fracasser le crâne, vous permettant ainsi de lui voler sa clé de lancement.

La troisième demande un peu plus de préparation : commencez par descendre dans le réfectoire et regardez le menu du jour, puis consultez le tableau d'affichage de la salle de repos pour déduire du menu le jour de la semaine. Remontez après jusqu'au panneau de sécurité puis retenez le code associé à ce jour (il est aléatoire donc vous en aurez un différent à chaque partie). Entrez ce code dans la sorte de laboratoire afin d'ouvrir la grille et récupérer le gaz incapacitant. Quand vous l'aurez, positionnez-vous à côté du conduit d'aération proche de la salle de repos puis avec un autre personnage allez tout en haut à gauche du niveau. Avec ce dernier, faites basculer l'interrupteur de la ventilation pour inverser son sens puis avec l'autre, jetez le gaz au sol pour qu'il passe dans le conduit et aille éliminer le garde.

Prenez-lui sa clé et allez la mettre au bon endroit pour passer à l'étape suivante. Il s'agit maintenant de s'occuper du " système de guidance " qui n'est autre qu'un chimpanzé ! Prenez donc les bananes dans la corbeille de fruits du réfectoire et attirez-le ainsi jusqu'à sa capsule un peu plus bas à gauche. Faites alors décoller la fusée en activant simultanément les trois clés puis vous pourrez redescendre et sortir du niveau.

## Monastère (moine)

Avant de pénétrer dans l'île, il faut trouver le repos de l'âme et devenir maître à la place du maître. Le pouvoir du moine est de déplacer les objets par la pensée et c'est en provoquant un éboulement que vous pourrez grimper au sommet de la montagne. Là, vous devez réveiller le maître en utilisant votre pouvoir sur les carillons puis refaire de même pour attraper au vol la plume. Redescendez alors tout en bas pour placer les trois personnages (et la plume) sur le pont rouge pour le faire s'écrouler.

A présent, un autre test de " zenitude " consistera à traverser une pièce avec de fébriles fleurs de lotus : il suffit de marcher tout doucement en tournant le dos dès qu'il y a du vent puis au bout de fermer la fenêtre par la pensée pour avoir le temps de déposer les fleurs. En haut, il s'agira d'une énigme fort classique mais pas très intuitive : remplissez d'abord la grande jarre et versez son contenu dans la petite. Videz la petite dans l'évacuation puis versez à nouveau le contenu de la grande dans la petite (qui contient à ce stade 3 gallons). Plus qu'à remplir à nouveau la grande d'eau et à verser son contenu dans la petite pour qu'il reste dedans exactement 6 gallons dans la grande.

L'épreuve suivante est encore plus simple puisqu'après avoir placé les personnages sur les trois tapis, il suffit de rester sagement dessus et d'ignorer les objets sur les côtés, sans quoi vous n'atteindrez jamais le haut. Au sommet justement, méditez sur la statue pour que la caméra recule, vous laissant ainsi la possibilité d'utiliser la télékinésie sur le boulon de soutien. A droite, utilisez également votre pouvoir pour dégager le passage. Plus qu'à retourner voir le maître des sages et à le réveiller comme tout à l'heure pour prendre sa place et pouvoir ouvrir le portail du maître.

## Ile déserte

Et voici le dernier niveau de l'aventure, pour l'atteindre il suffit de prendre le bateau avec vos trois personnages. En réalité l'île n'est pas vraiment déserte puisqu'un ermite y vit mais qu'importe, le but est de faire passer le bateau de l'autre côté pour poursuivre le chemin. Tout d'abord, montez vers la cabane du vieillard et ramassez sur le chemin un tuyau droit. Utilisez-le comme raccord dans la partie souterraine de l'île, pour y accéder vous devrez tirer une caisse depuis la plage de droite.

Le tuyau en croix à présent, se situe sur la plateforme surélevée de la cabane de l'ermite. Revenez ensuite dans les souterrains et enfoncez-vous vers la gauche : l'emplacement à combler est à droite de la corde suivant directement la plateforme en bois. Juste au-dessus de cet endroit, vous verrez le tuyau coudé qui est à replacer-lui tout à gauche de la caverne après quelques sauts de plateformes. Après avoir replacé ce troisième tuyau, redescendez et activez plusieurs fois la valve pour verser de l'eau à cet endroit.

Vous pouvez à présent pousser le bateau jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de réservoir. Pour franchir ce passage, plusieurs étapes intermédiaires seront nécessaires : tout d'abord allez en-dessous de cette zone à l'endroit du drapeau pirate. Grâce aux deux autres personnages, activez les drapeaux-leviers de la surface de l'île pour que la grille s'ouvre. Tirez alors les barils et espacez-les un peu vers la droite du groupe de rochers (voir l'image ci-dessous). Prenez alors celui de droite et tirez-le en direction de la lave : la mèche va s'embraser et vous n'aurez plus qu'à le repousser et le laisser glisser sur la pente.

Refaites le tour pour rejoindre le bateau et actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Poussez l'embarcation jusqu'à la montgolfière improvisée et avec un autre personnage, tournez la valve : le bateau sort de terre. En haut, faites pousser encore le navire pour qu'il rejoigne enfin l'autre côté de l'île. Ce n'est pas encore fini pour autant puisque l'ermite ne veut pas quitter le bateau et vous devrez donc trouver un moyen de le faire sortir.

Pour ce faire, prenez la boîte de cracker et allez vers le versant gauche de l'île. Avec un autre personnage, descendez sous terre pour prendre un fémur du squelette de pirate, là où vous aviez eu les barils de poudre. Avec les crackers, attirez le perroquet sur votre épaule puis faites aboyer le chien grâce à l'os et le perroquet se mettra à aboyer aussi ! Plus qu'à aller près du bateau avec pour que l'ermite se rende compte qu'il a oublié son chien ce qui vous laissera le temps de partir avec les 3 personnages dans le bateau. L'aventure The Cave se termine ainsi, ou presque puisqu'il reste une portion linéaire d'aventure rien que pour le plaisir des yeux et les besoins scénaristiques.

# The House of the Dead : Overkill - The Lost Reels

© Sega / Magic Pockets 2013

+ D'INFOS

FORUM

## LISTE DES BONUS DU JEU

Dans le jeu, vous serez confronté à de nombreux zombies dans des endroits variés tels qu'un casino, un hôpital et un bar chaud. Dans chaque niveau, outre un passage secret, se cachent plusieurs bonus, les voici !

-Boîte rouge et croix blanche : Régénère votre santé au maximum (de 6 points ou 8 selon vos achats)

-Boîte verte : Vous offre une grenade

-Boîte blanche : Vous offre des points Kash (argent du jeu) supplémentaires

-Bonus orange (atome) : Déclenche un effet de ralenti, à l'instar du bullet time, vous permettant d'abattre les zombies avec plus de précision

L'argent Kash vous permet d'acheter des bonus rendant vos armes plus performantes, augmente la cadence de tir et de santé d'autres bonus rendant hommage à l'ère 8bits .

## COMMENT ABATTRE LES BOSS

Voici un petit tuto pour venir à bout des boss. Cette astuce a été écrite lorsque le jeu était en version 1.0, il se peut que du contenu exclusif avec des boss supplémentaires soit sorti depuis.

### Jasper (Papa's Palace of pain)

Ce boss utilise la télékinésie pour vous attaquer. Lorsqu'il est au centre de la pièce, attendez qu'il réunisse tous les meubles et objets présents. Lorsque ce dernier vous lance ces objets, choisissez l'arme qui possède la meilleure cadence de tir. Tirez sur ces objets avant qu'ils ne vous atteignent. Une fois la barre "Attaque du boss" vidée, celui-ci va commencer à perdre de la vie. Lorsqu'il se trouve aux angles de la pièce, tirez sur les trois objets qu'il vous lance. Si vous avez réussi, il reviendra au centre de la pièce. Recommencez l'opération plusieurs fois pour en venir à bout.

### Screamer (Ballistic Trauma)

Ce boss utilise la téléportation. Une fois qu'il apparaît, tirez-lui dessus. Le screamer se téléportera. Continuez jusqu'à ce que sa barre d'attaque soit vidée. Le boss apparaîtra au centre de la pièce et quelques mutants sortiront de l'eau. Abattez les mutants et continuez à tirer sur le boss. Il se téléportera encore et des mutants sortiront de l'eau. Il suffit de répéter l'opération pour venir à bout du screamer.

### Sindy (Naked Terror)

Sindy est trop lourde pour pouvoir se déplacer. Elle invoquera des mutants. Vous devez donc tous les abattre. Ceci fait, un second groupe de mutants apparaîtra. Commencez à tirer jusqu'à ce que Sindy les abatte et vous lance des objets. Tirez dessus pour qu'elle invoque à nouveau des mutants. Vous savez maintenant comment en venir à bout. Recommencez l'opération jusqu'à la fin.

# 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](mailto: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

Bader Lanouar

Baptiste SALAGNAC

Benoît DUFFAU

Blaise JOUBERT

Corentin DEVILLECHAISE

Corentin DUCROCQ

Eli COHEN

Erwan ROSENBLUM

Guillaume BILLERACH

Jean Baptiste RONCARI

Jean-Baptiste GAILLOT

Jean-Baptiste OGER

John DOE

Kévin BERTRAND

Luca HEURTEBIZE

Quentin DUBOIS

Sarah WILL

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'ODYSSÉE 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.